

№ 19
Октябрь 2003

**М
КОРОЛЕВСТВО
Е**

Журнал по Ролевым
Играм

ВНУТРЕННОСТЬ

3	Каркун Единорог.....	3
ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА		
4	Лексар Ролевые игры – это...?.....	4
9	Благодарный зритель Ролевики и сцена.....	9
12	Ален Карр От уровня к уровню.....	12
ЗЕРКАЛО. ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ...		
Клуб "MasteRing".....	14
Все начиналось с легенд и преданий.....	17
ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА		
19	Warkender Геральдика.....	19
22	Вячеслав Рожков Жемчуга и грабли проекта "Сеть".....	22
27	Михаил Кожаринов Мета-Игры.....	27
Вероника Батхен		
39	Трактир – оборудование, оснащение и назначение.....	39
ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА		
46	Ра Магические штучки.....	46
48	Рех Живая Игра.....	48
Еля Карева		
59	Катехизис... <i>Ответы на часто задаваемый вопрос</i>	59
64	ЮричКто стучится в дверь ко мне?.....	64
66	Майкл Эрб Музыка в ролевых Играх.....	66
ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА		
68	Дмитрий Могилицев О мифе меча и оружия Хранителей.....	68

73	Юрий Колобаев Арбалеты.....	73
ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА		
75	Призрак Лук, который не растет на грядке.....	75
ВОСПОМИНАНИЯ С ИГР		
Балканский сонникВоспоминания и мастерский отчет.....	81
Фатима, дочь имама.....	83
Сны и сказки.....	86
Война и мир.....	94
Сильмариллион–экстрим.....	106
118Наши Подписчики и распространители.....	118
120Хвосты Редакции.....	120
РИ–клама по стр.....		

ВНУТРЕННОСТЬ



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

Единорог



Рассказывают, что где-то живут самые прекрасные существа на свете, красота их почти не поддается описанию – это белые единороги. Одни говорят, что красота их похожа на пронзающую необъяснимой тоской звезду морозной ночи. Она также пустынна и одинока, как длинный путь через зимний лес. Она влечет к себе и пугает, непонятным чувством, бередя душу, зовя за собой, но ты не понимаешь куда. Ведь красота ночной звезды,

как и единорога, может быть древней и бесконечно загадочной, ведь ее путь так не близок.

Другие рассказывают, что красота единорога похожа на солнечное утро едва оперившейся весны. Она наполняет сердце радостным ощущением улыбки дорогого тебе человека, даря мир и желание вдыхать пьянящий воздух, как пьют родниковую воду в жаркий полдень. Эта красота будит желание творить прекрасные дела и обнимать весь мир, укачивая его в своих руках. Радость и покой наполняют твоё сознание, когда ты встретишь такого единорога.

А еще говорят, что нет ничего прекрасней хоровода единорогов в летнем лесу среди стройных сосен. Белые тени скользят меж стволов и от этой красоты хочется плакать спокойными, не терзающими сердце слезами. И ты чувствуешь, что уже ничего тебе не будет нужно в жизни, поскольку ты уже видел взме-

тающиеся белые грибы и блеск витых рогов в веселой зелени лета.

Но иногда кажется, что единороги – это и есть счастье. Счастье может быть также прекрасно и неуловимо, как легкая поступь копыт в туманной тишине заливного луга. Оно может промелькнуть мимо тебя белосеребристой тенью в суете мира, а ты даже никогда не узнаешь, как оно было рядом. Часто мы сами теряем его в буднях и маеете, не понимая, что мгновения счастья бывают очень кратки, как будто промелькнувшее белое сияние в ночном лесу, и что больше эти мгновения могут никогда не вернуться. Как часто мы не задумываемся, что лучики счастья надо собирать в себе, как самый алчный скряга собирает медяки. Все говорят, что единороги есть, но некому рассказать о них. А может быть и счастья тоже нет!

Слишком пыльной и пустынной бывает дорога, берущая свое начало в рождении. И холодно, и одиноко бывает гораздо чаще, чем когда тебя охватывает веселье и радость, по-настоящему, идущему изнутри тебя. Все-таки их нет! Но один вопрос всегда мучил меня, стучась и тревожа, как ночной набат: "Откуда некоторые люди знают, Как Выглядит Единорог?"

Каркун
24.02.03



Программа обмена. Ри-пресса:
“Маршрут-29”, г. Алмата

Ролевые игры – это...?

Необходимое отступление

В этой статье речь пойдет, в основном, о настольных ролевых играх. Хотя, вопросы, поднимаемые здесь, будут справедливы также и для большинства полевых игр.

Эта статья родилась из жаркой дискуссии между игроками одной партии по И-нету из-за одного кровавого эпизода. Еще раз напоминаю, что в этой статье раскрывается только личное мнение, и на истину в последней инстанции она не претендует.

... сказка!

Многие ДМы любят повторять своим игрокам, что снаряжение – это не только фунты, сравниваемые с параметром грузоподъемности, а еще и тяжелый вес, нести который герою не так уж легко; что трупы – это не только экспа, это еще и кровь, и смерть, и осиротевшие дети... Таким способом они добиваются хорошего отыгрыша. По-моему, так делать не стоит. Ведь если я хочу реальных ощущений, то я поеду на полевку, а не сяду за стол бросать

кубики. Ролевые игры – это сказка! Давайте вспомним историю возникновения всего движения. Кто стоял у истоков ролевого движения? Те, кого не устраивал этот мир. Те, которые мечтали о славных временах рыцарской доблести и чести. Ролевые игры – это шанс почувствовать себя рыцарем без страха и упрека. Как бы то ни было, у каждого есть свой идеал. Кто-то видит себя храбрым воином, безрассудно бросающимся на огромную армию, кто-то – хитроумным убийцей.

Но все мы – Герои. А Герои должны совершать героические поступки. Многие ролевики не уступят старушке место в автобусе, но в игре ради выполнения просьбы прекрасной знакомки готовы убить дракона (не все, но большинство, профанатов зла здесь речь не идет). Именно поэтому нельзя смешивать реальность и ролевку. Да, я признаю, что понимание “трупы – не просто экспа” делает игры реальней, позволяет воссоздать мир. Но воссоздаваемый мир меняется! Возьмите Средиземье Толкина. Мечта большинства ДМов. Но,

читая “Властелина колец” разве натыкаешься на подробности вроде медленно отрезаемых голов, рук или ног?! Несомненно, в НАШЕМ мире это все есть. Но в ТОМ, другом мире все красиво. Вспоминается фильм “Последний киногерой” – патроны там не кончались, все женщины были длинноногими блондинками, и всегда побеждало добро.

Но пойдём дальше. На мой взгляд, сегодняшних ролеви́ков можно условно разделить на два типа. Одни – это все-таки те, которые все же пытаются быть такими, какими им не дано быть в реальности. Попросту эскаписты. Вторые – это те, которым нужна почти такая же реальность, чтобы попробовать в ней нечто такое, чего они не делали бы в настоящей жизни. Эдакая экспериментальная площадка. Полная безнаказанность. Конечно, если строго рассматривать, мало кто будет 100% подходить этим типам. Ведь, как любая классификация личности, это все очень условно. Скажу даже больше – они по определению схожи друг с другом.



Кстати о безнаказанности. Это свойственно любой игре. Что нас привлекает в них? Как раз именно их “оторванность” от нашего мира. В игре мы можем делать что угодно, и это не отразится на нашей жизни. Можешь убивать всех направо и налево, можешь плюнуть в лицо правителю-тирану, но сам ты останешься живым и невредимым!

Но к чему я все это? Все просто. Существуют люди, для которых РИ – отдушина. Они не смогли (по разным причинам) реализовать себя в жизни. А есть такие, для которых это лишь еще одна возможность приложить свои силы. Различаю я их, в основном, по наивности. Первые верят в светлое будущее :-)

Почему я все-таки за сказку, а не за еще одну реальность? Попробую объяснить свою точку зрения. Буду все же исходить из того, что для подавляющего большинства, РИ являются именно развлечением. Про “дивных” как особой формы вида “толкнутих” сейчас речь не пойдет – это оставлю психиатрии.

Итак, для начала постараюсь объяснить, почему я занимаюсь РИ. Я не эскапист. Я счастлив в этом настоящем мире. Классная учеба, рабо-

та, насыщенная личная жизнь и т.д. и т.п. То есть я считаю, что я реализовал себя. То есть мне никто не мешает быть тем, кем я хочу. И я такой и есть. Но зачем мне РИ? Это отдых. Скажу больше – это театр, где я примеряю разные маски. Мои персонажи довольно сильно отличаются друг от друга. Я пробую Роли. Именно это мне и интересно. Как бы проживаю не одну, а несколько жизней. Но, вроде бы я сам себе начинаю противоречить, не так ли? Вроде хочу жить, а утверждаю, что РИ должны быть похожи на



сказку...

За что мы не любим сказки? Буду очень банальным. За предопределенность. Как здесь уже говорилось, в сказке все известно. Зло будет наказано, Добро восторжествует. Зачастую (особенно если автор переходит все границы) это вызывает раздражение. Очень многие, читая детективы, находят на стороне убийц. Простое из желания “а чтобы все было не по шаблону”. Кстати, отчасти из желания переделать любимую сказку Толкина, и зародилось в 60х годах ролево́е движение за бугром.

Почему мы любим сказку? Ответ, кстати, тот же. Все за ту же предопределенность. Человек так устроен, что он должен во что-то верить. Без веры он ничто. “Блажен, кто верует, тепло ему на свете” (с) Грибоедов. А так как каждый считает себя хорошим человеком (научный факт), то, вместе с верой в справедливость (которая, между прочим, идет из сказок), это дает нам уверенность в том, что нас ждет светлое будущее. Или хотя бы не слишком темное. И каждая прочитанная сказка служит на укрепление этой доминанты (заинтересовавшимся читать труды Ухтомского).

РИ и сказка. Как я писал выше, можно выделить два типа ролевиков. Назовем первый



тип условно "эскапистами", второй – "экспериментатора-ми".

То, что для эскапистов игра должна быть сказкой, думаю, вполне ясно и очевидно. Зачем же им иначе бежать от этого мира? Зачем начинать игру, если они не смогут даже надеяться быть там Самыми-Самыми? (ведь в любой Реальности это очень маловероятно). Но почему же РИ должна быть похожа на сказку и для экспериментаторов?

Обратимся опять к их мотивации. Упрощенно это прозвучит как "а что будет, если..." В жизни мы не можем попробовать все (человек, к сожалению, смертен), но в игре нас не связывают никакие правила. И, что самое главное, хоть и по вторяюсь, нет никаких последствий (в жизни). Есть мнение, что РИ должна учить. То есть в игре идут последствия по полной программе. Не обратил внимания на просьбу важного вельможи – будь готов на следующий день болтаться на виселице. Назвал настоящего злодея-короля злодеем, гордо подняв голову – как истинный Герой – через час она уже покатила отдельно...

Что ж, конечно, это получится Мир. Живой и реальный, прям как наш. Но нужен ли он? Тот же экспериментатор может долго не прожить. А если и

сможет, то игра превратится в виртуальную жизнь. Со всевозможной ложью, коварством и предательством. Может ли кто-то из людей сказать, что он ни разу никого не обманул, что он – истинный праведник? Нет! Значит, уже идут огромные ограничения. Свободны ли мы в жизни? Отнюдь. "Тысячами незримых нитей оплетает нас закон...". По-моему, сказал Перумов. Экспериментаторам игра нужна в качестве той Свободы, которой у нас нет в жизни. И если вы смоделируете для них пусть чуть-чуть другую, но все же жизнь (или реальность – проблема лишь в терминах), то это не даст им той Свободы, ради которой они и играют. Здесь нужно уточнить, иначе получается на пропаганду безнаказанности для игроков, что последствия все же должны быть. Не надо превращать игру в балаган. Все должно быть в меру. "Искусство софросине" по Сократу.

К чему мы приходим? К золотой середине. Незачем моделировать всю жизнь вымышленного мира. Ведь на самом деле правит в мире далеко не Добро, справедливость существует лишь в воспаленных умах неисправимых романтиков. Незачем к тому же лишать игроков Свободы. Есть еще один момент.

Честолюбие. В прошлом

своем посте я писал о том, что многие хотят быть такими, чтобы о них складывались баллады. Неважно, кто это – великий Герой или великий Злодей. Главное, что он великий. Обратись к нашему миру. О ком поются Песни? Мне тут вспомнилась одна, еще советского периода. Основанная на реальных событиях. Когда загорелся истребитель над городом, а пилоты, вместо того, чтобы катапультироваться, увели горящую машину за город... Посмертно приставлены к званию героя СССР. Вот это достойно. Но много ли таких песен? В нашем мире нет Героев. Жизнь, реальная, не дает такой возможности. Успех ждет только того, кто лучше смог адаптироваться к обществу и использовать его законы. Герой же – это всегда бунтарь.

Я не говорю о том, что должно быть все абсолютно по-детски, с сюсюканьем. Нет, наверное, это должна быть не сказка, а легенда. Баллада, если угодно. С захватывающими приключениями, ужасными опасностями и... с разным концом. Но в чем главная идея – побеждает Величие.

В Игре не должно быть кровавых и жестоких сцен. Поскольку наш процесс восприятия все же остается таким, ка-



кой он есть. То есть члена общества XXI века. Именно поэтому нас всегда будут раздражать подобные сцены (про скрытых маньяков речь не идет – им к психиатру). Да, мы действительно "книжные дети". Мы зачитываемся приключенческими книжками, но первый хороший удар мечом по пальцам заставляет пересмотреть все мечты...

Как я уже писал, даже при самом лучшем отыгрыше человек все же остается собой. И невозможно полностью стать персонажем. Понятно, что мы все за хороший отыгрыш, поэтому если перс – кровожадный зверь, то нельзя лишать его занятия. Убийства пусть будут. Но не надо их КРОВАВО описывать!

А насчет сказки и реальности... Пусть это будет на совести каждого ДМа...

...реальность!

Сказок мы читали достаточно, сюжет более-менее ясен, а вот все, что могут учудить в другом мире личности, которых каждый отыгрывает – это уже более интересно. А если говорить про ролевиков, которые в общественном транспорте бабушке место не уступят, а в игре все из себя такие, что и дракона убьют, и принцессу на халляву поцелуют, и нищих озолотят, то вроде как некоторые утверждают, что в ролевых играх

пытаются быть такими, какими им не дано быть в реальном мире. И вот я не понимаю, почему этим некоторым не поднять зад и не уступить место, не подать руку женщине, когда та выходит (пусть даже зимой) из транспорта и рискует поскользнуться. Быть как минимум учтивым можно и в жизни, не надо для этого придумывать сладкую сказку и восхищаться тем, какой ты сильный и восхитительный. А вот сотворить мир, где все не так хорошо, где различные выходы вызывают соответствующую реакцию окружающих, посмотреть вокруг, оценить со стороны свои действия и то, как это воспринимают друзья, враги и просто мимо проходящие – вот это действительно то, чего невозможно в реальной жизни, не рискуя слишком многим. Только не поймите неправильно, не должны все быть злыми и нехорошими, или психами, кидающимися с кулаками или руганью на окружающих. Хотя... может тут я и не прав. Мир, в котором живут одни психи, желающие всеми возможными способами уничтожить других (но при этом выжить), может быть также интересен. Коварство, ложь, шантаж и вообще всевозможные пороки, причем с возможностью заключать соглашения, которые могут оказаться подставой, а могут и не

оказаться...

Про эскапистов, "бегущих от мира". Они бегут от него для того, чтобы уйти от его определенности, иметь возможность начать с нуля, с чистого листа. В жизни такое, кстати, тоже дается, несколько раз на себе проверял. Переход в другую школу, переезд в другой город и т.д. Меняется окружение, и если человек готов показать себя иначе, чем на старом месте и старом окружении, то это действительно похоже на чистый лист. Что напишешь, то и будет. Как покажешь себя новому окружению, таким тебя и будут воспринимать. Так что "эскаписты" тоже в чем-то "экспериментаторы", не имея возможности (или боясь) начать в жизни все заново, они делают это в РИ, и смотрят, что получается. Для подростков РИ – это способ самоутвердиться и побеситься. И вот если для них делать мир-сказку, где им все позволено и можно сидеть на шеях у других, то что мы получим в результате? Для одного сказка, для другого – место, где на шею садятся, пользуясь тем, что обходятся без насилия?

Насчет Самого-Самого можно сказать следующее. Надеяться ведь никто не запрещает. Но Самый-Самый – это один. Обычно, не может быть двух Самых-Самых, т.к. те, кто

старается быть Самым-Самым не терпят, когда кто-то также старается быть Самым-Самым и претендует на это самое место Самого-Самого (мне однозначно нравится эта фраза :)). В результате – кто более достоин быть героем сказки? :)

Сказки там, где задействованы интересы более чем одного человека, обычно не получаются. Если получаются, то никто не против, и все рады. А если получается легенда, баллада, история и т.п., то в этом тоже ничего плохого нет. У всех есть шанс быть такими, какими они хотят быть. Быть героем, кстати, не все хотят, я почти уверен. Некоторым реальным героям эта ноша не нужна, они хотели бы от нее избавиться,

возможно, отдохнуть, отвлечься, тем более, если геройство их, как и должно быть, не корысти ради. И тут у них есть такая возможность, не носясь по миру, не срубая головы драконам, а, например, просто делая горшки и чашки с ложками, оставаясь при этом загадкой для других...

А сцены насилия везде показаны именно в таком, сладком виде. Они не вызывают отвращения и именно поэтому они так опасны. Все привыкают, что убил и не испачкался. Просто кто-то был и кого-то нет, больше не мешается. А вот когда считаешь чего-то такое гадкое, посмотришь съемки реального боя и вид разорванного на части человека, сразу

расхочется посылать свои войска куда-то со словами 'ну мы их сейчас быстренько...'

Послесловие

Конечно, многие аспекты РИ здесь не охвачены. Да и разве возможно охватить все? РИ должны и будут развиваться – это точно, а направление должны выбрать в первую очередь игроки.

Огромное спасибо Kerd'у, за предоставленную точку зрения "ролевые игры – это реальность"! Без него не было бы этой статьи!

Лексар
(Александр Наконечный),
Бишкек



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 новов разных лет начиная с 94 года – Зилантконов (Казань), Сийконов (Томск), Верконе (Екатеринбург). Посмотрите как живут ролевики, которые 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

Ролевика и сцена

Все, наверное, началось с так называемых "театралок". Для тех, кто не застал этого явления, стоит пояснить, что "театралка" – заведомо постановочное действие на ролевой игре, где каждый по сценарию выполняет свою роль, и которое имеет точно оговоренное завершение. Ведущее место в подобном действии принадлежит скольку-нибудь именным персонажам (жрецы, короли, вожди и так далее). Обычно "театралкой" начинался или заканчивался некий игровой цикл (протокольное объявление войны, завершение кон-

фликта и прочее). Вскоре "театралка" превратилась в обрядовое действие, что заставляло проводить параллели между ролевой игрой, театром и, как это ни странно, мистерией. Это было связано, с тем, что во время проведения договорного действия (обряд и подобное) все строго придерживались регламента, не допускали так называемой "неигровухи", поэтому "театралки", как наиболее красивые моменты, хорошо запомнились и неплохо стимулировали собственно игровой процесс. Кроме того, их активно запечатлевали на видео- и фото-

пленьку, что оставляло в архивах множество действительно красивых кадров.

Возможность "красиво сыграть", быть увиденным и запомниться породила жесткую конкуренцию в ролевой среде за "именные" роли. Так как, напомним, в большинстве своем только эти персонажи имели возможность для хорошо организованной "театралки". На первый взгляд, это, действительно напоминало театр. Невозможность присутствия на полигоне в рамках игры десятка Арагорнов при высокой

потребности самореализации привело к тому, что постановочные действия стали организовываться в около полигонной среде. Возникли и всерьез обдумывались целые школы проведения обрядов в игре, так как обряд – максимально демократичное проявление постановки (свадьба – она и для короля, и для пятого лучника шестого ряда проводится одинаково, вот только гости и подарки разные). Поскольку обряды оставались постановочными, они имели все положительные для восприятия моменты "театралки" (смотри выше). Их распространенность и сложность приобрела абсолютно угрожающую значимость. Игра без красивого обряда объявлялась второсортной ("Как, даже обряд было провести некому?!", – раздавались возгласы негодования). Увлеченность эзотерической нагрузкой подобных обрядов порождала не совсем верное трактование заявленных на пике "театралок" игр-мистерий.

Как ни странно, заявка первой игры-мистерии "Завоевание Рая" была проведена в виде сценического выступления а'ля КВН. Стоит обратить внимание на этот факт. В игре-мистерии на первый план выдвигалось соображение, апофеозом раз-



вития которого служит рекламная фраза XI–2000: "Фродо может стать каждый!". В том числе, это значит, что право на получение максимальной отдачи от игры имеет не только именной персонаж, а любой участник игрового действия (в том числе – организатор, то бишь – мастер). Отсюда и еще один слоган подобных проектов: "Мастером может стать каждый!". Возможность почувствовать именно себя ключевой фигурой играемого мира оказалась привлекательной. Наверное, поэтому (в том числе) игры-мистерии волной прокатились по ролевому сообществу.

Однако быстро пришло осознание, что они, выдвигая тебя на первый план бытия, выдвигают тебя на первый план ТВОЕГО собственного бытия. Наличие интересных событийных линий (не путать с сюжетными) различных персонажей, их завершенность в рамках одного проекта, в целом, очень обогатило ролевою игрой. Но не победило природный эгоцентризм. Стало понятно, что даже получив именную роль, игрок рисковал остаться в массовке, если рядом находился безвестный доньяне герой, чьи деяния заслоняли по своей силе и красоте деяния остальных. И здесь максимально ярко проявилось противоречие и скрытый конфликт ролевой игры, как таковой.

Неоднократно уже обсуждалось, чем является ролевая игра: искусством для избранных или явлением массовой культуры. Высказывались "за" и "против" обеих точек зрения. Обсуждаемый вопрос добавляет еще несколько доводов. В сценической постановке, если речь идет именно о классической сценической постановке, имеется главный герой, главная героиня, хар'актерные персонажи и массовка. Очень часто герои второго плана (те самые – "хар'актерные") запоминаются даже ярче главных (миссис Хадсон, ослик у Шрека). Наверное, это связано с тем, что именно они привносят в обычное развитие лирического и приключенческого действия долю новизны, внезапность поворота сюжета и так далее. Так вот. Что характерно (извините за тавтологию), на игре каждый из нас стремится сыграть даже именного персонажа, как хар'актерного. Опять же, лозунг: "Миром правит красота", а яркая игра всегда красива. Таким образом, на игре не получается главных персонажей. Если есть обратный опыт, то он является исключением и только подтверждает правило. Ну, не работают игроки на сюжет! Не работают они на кого-то! Они, как свободные художники, работают на себя. Сама организация игрового поля в последнее вре-

мя проводится именно для реализации этого стремления. Однако стать главным героем действия, поставив за своей спиной остальных, включить их всех в собственную сюжетную линию – старое, как мир, стремление. Антропоморфизм Возрождения против теоцентризма сюжета.

И ролевика вышли на сцену. Напомню, что первая презентация игры-мистерии была именно постановочной. Насколько мне известно, это была и первая постановочная презентация вообще. Дальше идея покатила со скоростью снежного кома. Сейчас на Зилан–коне редко презентуют игры текстово. Даже больше. Если есть желание, чтобы на представление обратили внимание, не надо делать представление! Или делать его максимально блестящим (по общему закону развития шоу-бизнеса). С приглашенными звездами и так далее. Эти мини-спектакли привлекают большое внимание публики именно из-за зрелищности, возможности посмотреть на известных людей в самых невероятных позах и видах. Выработались сценические стилистики мастерских групп, которые определяют очень многое. Принципы работы с игроками, принципы, собственно, создания игры. Это те самые "вводные театралки", которые задают игре темп и качество. То, что они переместились

на сцену и то, что в них принимают участие, в основном, мастера проектов, добавляет остроты. Ведь мастера-паяца можно закидать гнилыми помидорами, если он не развлек публику.

Но, кроме вышеперечисленного, это повлекло, если так можно сказать о ролевых проектах вообще, профессионализацию постановок. И сообщество сделало следующий, вполне закономерный шаг. Да, речь идет о "ролевых театрах". То есть появились постановки ради постановок. Совершенно не связанные с играми. Они дали выход на реализацию творческого потенциала участников. Музыкальные, танцевальные, драматические коллективы вот уже три или четыре сезона выносятся на суд зрителей свое творчество. Все было бы просто и понятно, если бы...

А зритель кто? А кто актеры и режиссеры? Ролевика. И в этом – главная особенность данного явления. В зрительном зале сидят те, кто не однократно сам становился у рамп (на играх, перед камерой, на презентациях). Это не просто искушенный зритель. Это, можно сказать, собрат по цеху. Только по цеху не театральному, а ролевому. И этому же цеху принадлежат все постановочные, в том числе и сценические действия, проводимые ролевиками. Забывать об этом бесполезно. За многие го-

ды ролевой школы мы научились (и порой – хорошо научились) играть хар'актерных персонажей. Они стали получаться живыми, объемными, запоминающимися. А вот проблема главных героев осталась. Нет в ролевом сообществе главных героев. Стоит обратить внимание, что даже "спектакли одного актера" – концерты известных ролевых авторов и исполнителей песен – это спектакли не главных, а хар'актерных персонажей. Персоналий. И пока сами по себе постановки не выделяли внутри себя главных героев, все было гладко и замечательно. Однако, как только эти самые – главные герои – появились, появились и проблемы у постановок.

Они стали вызывать большое количество негативных отзывов. Ну, нельзя искушенному ролевика говорить, что Арагорн прекрасен, просто потому что это Арагорн. Он сразу же вспомнит, что вот тот-то Арагорн был гораздо лучше, а сыгранный кем-то и когда-то – был просто настоящим. Да и сами актеры продолжают играть не главных героев, а "именных персонажей". У них, как у всех ролевиков, "главность" героя зачастую, действительно, определяется только именем. Но на сцене мало взять на себя имя. Это слишком ответственно. К этой ответственности надо быть

готовым и работать с персонажем на сцене так, как это положено (по школе Станиславского, например – первое, что приходит в голову). Правда, тогда теряется большая доля ценности постановки. Ведь если я захочу посмотреть на профессиональных актеров, я просто пойду в театр. И там я буду зрителем, а не собратом по цеху (к счастью). Нужны ли нам главные герои? Этот вопрос ролевое сообщество задает себе давным-давно. И оно так же давно ответило на него. Нет. В смысле, нет у нас главных героев. Есть яркие, сильные личности. Хорошие хар'актерные персонажи. И, на мой взгляд, делая очередную постановку с ролевиками для ролевиков, надо об этом помнить. В ней, если, конечно, ее изначально не обрекают на провал, и не должно быть главных героев. При появлении именного персонажа, его, быть может, сразу же стоит делать тем, кем его примут и полюбят – героем второго плана. Пусть на первом плане останется Идея, Дух, если хотите. Персонаж, который борется с ним или защищает его – это мы сами. Мы – и те, кто на сцене, и те, кто в зале. Вечное противостояние, вечный сюжет ролевой игры.

Благодарный Зритель

От уровня к уровню

Эта статья теоретическая. Все нижеизложенное мы, конечно же, давно знаем, и кое-что с успехом применяем. Но, часто бывает так, что, вроде бы, все сделано, а игра "не живет". Не играют в нее. И что бы мастера ни делали, результата нет. Эта статья – попытка подойти к процессу создания игры, как к созданию мира. Этот мир может быть совсем небольшой, но он должен быть.

Теория

Представим структуру мира в виде некоторой информационной многоуровневой структуры. Каждый следующий уровень использует информацию предыдущего уровня, и, в свою очередь, предоставляет информацию следующему.

1. Мастерский уровень. За чем мастера на самом деле делают игру. Наверное, это самое сложное. Кто-то недоволен существующими мастерами, кто-то реализует собственные идеи, кто-то ищет популярности, кому-то просто "по приколу". Причины могут быть разные. "Да, я хочу поднять собственную популярность" – подумает один. "А я хочу понравиться вон той девушке" – тоже не плохо. Но что будет, если эта

девушка не придет на игру?

2. Уровень основ. Описывает самую глубокую структуру мира. Здесь и "глобальная цель игры", и "нравственный выбор", и "рост игроков как личностей" и много еще чего. Что же мы хотим от игры? Какие ставим цели для себя и игроков? Если цель игры выехать в костюмах в лес и побегать с мечами, то так и надо сказать. Хотя бы себе. Пусть это будет хорошая зарница. А чем плохо? Не менее важно определиться, для кого мы делаем игру. Если делаем зарницу, и возможна единственная роль – воин, то красивых обрядов мы уж точно не увидим.

3. Уровень модели. Описывается мастерская модель мира. Политика, экономика, война, наука, магия и т.д. Войной можно заняться потому, что мастера заложили в мир очаги напряженности. Торговать можно потому, что в мире есть неравномерности в производстве и потреблении материальных благ. Сейчас не важно, как будет что моделироваться. Важно, зачем нужна в мире магия и как она способна повлиять на войну и политику. Но вот вопрос: зачем в игру вводить магию, если она не влияет ни на что больше?

4. Уровень возможностей.

Это все то, что можно сделать на игре. Заняться войной, наукой, искусством, торговлей. Воины существуют потому, что можно воевать. Крестьяне потому, что можно обрабатывать землю. Купцы потому, что есть чем и с кем торговать. Маги потому, что есть магия. Но согласиться ли кто-нибудь, заниматься предложенной деятельностью? И если да, то от чистого ли сердца? Будет ли человек играть кузнеца потому, что он хочет играть именно кузнеца, а не потому, что в команде должен быть кузнец. На роли простых воинов желающих обычно хватает, но кто сыграет кузнеца?

5. Уровень культуры. Также его можно назвать уровнем образа жизни. Воин, охотник, купец и все остальные ведут определенный образ жизни. Именно поэтому они так одеваются. Именно поэтому у них таковой лексикон, танцы и песни. Воины надевают доспехи потому, что они воины, но не наоборот. Человек в доспехах не обязательно воин, но воин может быть без доспехов. Первичен воин, доспехи вторичны. Праздник урожая имеет смысл только для тех, кто зависит от земледелия. Этот уровень определяет, чем будет жить пер-

сонаж. Какие ресурсы покупать, какие изделия продавать. Как проводить свободное время. Захочет ли создать семью, участвовать в войне, расширять свое дело. Станет ли ему скучно "по жизни". На этом уровне описывается деятельность, как основная, так и фоновая.

6. Уровень антуража. Это все внешние эффекты игры. Танцы, песни, лексикон, знамена, одежда, обряды и т.д. Это все то, что увидит сторонний наблюдатель, придя на игру. Это все то, что отражается на фотографиях. Здесь же почти вся игротехника: модели, правила, отыгрыш и т.п. Этот уровень определяет, как будет жить персонаж.

Как это не работает.

К сожалению, на многих играх можно видеть только 6-й, последний уровень. Подробно разработана игротехника, внешний вид, лексикон, приведены ссылки на историю мира, но... Но нет мира.

Есть медицина, но никто не захотел играть врача. Есть наука, но нет потребности в открытиях. Есть потребность в хорошем оружии, но некому сделать. Есть врачи, но лечить некого. Нет войны, но все при оружии и в доспехах. Кузнец покупает железо у мастеров, и им же продает оружие. Это кузнец должен появиться

потому, что есть в продаже железно, а нужно оружие. Кузнец (4ур.) – следствие, потребность в оружии (3ур.) – причина.

Как это работает.

Рассмотрим пример.

Игру делаем для собственного удовольствия, и хотим просто побегать по лесу с мечами, (уровни. 1 и 2). Пусть будет 3 команды. Цель – захватить некую крепость. Но не хочется все решать одной битвой "стенка на стенку". Попробуем "растянуть" игру. Для этой цели экономика использовалась часто, но не всегда она давала эффект. Но попробуем.

Вводим артефактное оружие и доспехи. Их нужно сделать из железа, изумрудов и угля. Это уже 3-й уровень. Нужны шахты и те, кто будет в них работать. За шахты тоже начнется война. Далее, собственно, кузнец. Покупает ресурсы, изготавливает оружие. Мастерам остается только вовремя пополнять шахты. Все просто. Та команда, у которой хорошее оружие получит преимущество и, скорее всего, победит. Все потребности есть.

Но кто заявится на предложенные роли? Это 4-й уровень. Воинов на зарницу найдем сколько угодно. Кузнеца тоже можно найти. Может быть, это будет не самый лучший кузнец, но он

будет. А, вот с шахтерами сложнее.... Ну и не очень надо. Пусть шахтеров не будет. Сам факт владения шахтой дает несколько ресурсов в час. Отлично.

Чем заниматься на игре? Очень просто. Уровень 5 хорошо все описывает. Захватывать шахты, готовиться к решающей битве, шпионить за противником. Это для воинов. Кузнец присматривает за шахтами и по каким-нибудь правилам обменивает ресурсы на оружие. Не самый лучший кузнец, но пусть будет.

Осталось только придумать цвет плащей и знамен, воинские звания, какую-нибудь Великую цель, и разобраться с соотношением ресурсов, артефактного оружия и хитов. Это будет последний, 6-й уровень.

Все. Можно выпускать правила и набирать людей.

Что из этого следует.

Представим, что произойдет с игрой из предыдущего примера, если вместо изумрудов мы возьмем алмазы? А если меч будет снимать не 1, а 2 хита? А если вместо животных на знаменах нарисовать геометрические фигуры? А если захватывать не крепость, а пещеру? В чем это изменит игру? Нельзя сказать, что совсем ни в чем, но все равно, это будет та же самая игра. Если мы хо-

тим что-то изменить, то эти изменения нужно начинать с более низких уровней.

Поменяем уровень 5. Пусть только кузнец может забирать ресурсы из шахты, и ограничим вес переносимых за один раз ресурсов. Игра меняется. Теперь единственного своего кузнеца будут оберегать, а от вражеского постараются избавиться. Можно попытаться организовать культ кузнечного дела. Это уже меняется 6-й уровень. Кроме того, роль кузнеца стала более привлека-

тельной, а значит, и на 4-ом уровне произошли изменения.

Что же произойдет с игрой, если ввести еще и магию (3 уровень). Новые потребности, новые возможности, новые роли, новый антураж. А если менять уровни 1 и 2? Мы уже не просто бегаем с мечами по лесу, а занимаемся политикой, наукой, ремеслами.

Независимым можно считать лишь 1-й уровень, да и то с оговорками. Все остальные очень тесно связаны друг с другом. Например, если есть

красивая и интересная модель магии (6 уровень), то, может быть, имеет смысл пересмотреть 3-й уровень и вписать ее в игру.

Зачем это надо.

Хороший вопрос. Может быть и не нужно. Может быть, это вообще все не правильно. Однако, работает.

Ален Карр (Алексей Гарагацкий)
Тула, 2003г.

Материал взят с сайта мастерской группы "Фаарсэна"
<http://www.faarsena.pp.ru>

Зеркало. Давайте знакомиться...

Клуб MasteRing. Обзорная экскурсия

Должен сразу оговориться: в данной статье не пойдет речь о команде "МастеРинг", как таковой. История этого доблестного питерского объединения насчитывает уже около семи лет и включает в себя множество интересных проектов, например, проведение полевых и кабинетных игр, БлинКомов (см. "МоеК" □ 17), запись дисков РПГ-серии ("РПГ" – Ролевые Песни под Гитару) и др. Клуб как раз является одним из таких проектов дальнейшего развития "МастеРинга" и, в частности, Школы Молодого Бойца.

Поскольку мое близкое знакомство с "МастеРингом" на-

чалось тогда, когда я пришел в клуб (а он был образован в январе 2002 года), именно по нему я и хочу провести что-то вроде обзорной экскурсии. Думаю, информация представленная в статье, будет интересна не только питерцам, но и жителям других городов, где тоже есть подобные объединения. На всякий случай стоит упомянуть, что наш клуб (в отличие от "Лабиринта", "Саргоны" и т.п.) – организация некоммерческая и сугубо добровольная.

Цели

Начну, пожалуй, с целей, ради которых создавался клуб.

Приведу примерный перечень с сайта клуба:

Во-первых, это попытка свести мастеров и игроков в одно время в одном месте. Многие весьма хорошие мастера водят годами одних и тех же игроков, в то время как их опыт и фантазия очень помогли бы тем, кто только начинает входить в мир настольных игр. Да и опытным игрокам было бы интересно иногда поведаться не только у своего постоянного мастера.

Во-вторых, клуб – это место для встреч. Согласитесь, неоднократно бывают такие случаи, когда хорошая идея гибнет из-за отсутствия тихого и спокой-

ного места, в котором можно было бы собраться и нормально пообщаться на интересную тему без наличия массы ненужных болельщиков.

В-третьих, это возможность создания общей библиотеки по ролевой и околоролевой тематике. Не многие могут себе позволить регулярно приобретать оригинальные дорогостоящие рулбуки по настольным играм, не у каждого есть доступ в Интернет, чтобы скачивать и распечатывать нужные тексты из сети. В то же время, группе из нескольких десятков человек это сделать гораздо проще.

И в-четвертых, это, конечно же, творчество. Регулярные встречи с единомышленниками способствуют появлению свежих, интересных идей, которые в одиночку, возможно, и не удалось бы разработать. А вместе – мы сила, как говорится.

Правление

Без грамотного и четкого руководства даже самый многообещающий проект вряд ли проживет больше, чем несколько месяцев. Поэтому решением всевозможных организационных вопросов клуба (расписание мероприятий, статьи расходов и т.п.) занимается правление, состоящее из председателя (на внутренних заседаниях он имеет дополнительный голос) и трех его помощ-

ников. Правление переизбирается общим голосованием членов клуба один раз в год.

Место и время

Весь 2002 год члены клуба собирались на квартире у Птаха. Но так как клуб постоянно растет, а временные и просторные рамки вышеупомянутого способа ограничены, нам пришлось переехать в другое место. Мы стали арендовать помещение – на данный момент это большой зал в одном из ДК.

Клуб работает по субботам (раньше, правда, собрания были и по воскресеньям). Расписание мероприятий довольно гибкое, но все же существуют определенный порядок: например, каждую вторую субботу читаются лекции на разные темы. Отдельные дни могут быть полностью посвящены какому-нибудь турниру, заседанию, кабинетке и т.п. Все остальное время отводится Школе Молодого Бойца и просто играм – настольным, военно-тактическим или карточным. Летом, в разгар полевого сезона, клуб закрывается на каникулы.

Лекции

Как я уже упомянул, с определенной регулярностью в клубе читаются лекции на различные темы. Это могут быть

исторические доклады ("Рыцарские ордена средневековой Европы", "Крестовый поход против альбигойской ереси", "Средневековое оружие IX–XIV веков"), рассказы о конкретных играх или системах ("BattleTech", "Warhammer" во всех разновидностях, "Искусство Волшебства", "Vampire: the Masquerade", "Tribe 8" и т.д. – я перечислил лишь малую часть), или беседы на какую-то общую тему ("Представление холодного оружия в настольных РПГ", "Рукопашный бой в различных системах правил и в реальности", "Отыгрыш и виртуальные предметы"). Разумеется, после лекции идет активное обсуждение услышанного, а рассказчик отвечает на возникшие вопросы. Если это был доклад о не очень распространенной игровой системе, докладчик в ближайшее время проводит по ней модуль (конечно, так происходит не всегда, но весьма часто).

Школа Молодого Бойца

Надеюсь, название "Школа Молодого Бойца" не ассоциируется у Вас с группой парней призывного возраста, проходящих суровый курс выживания где-нибудь на засекреченной базе? Если нет – я очень рад. Школа Молодого Бойца (ШМБ) – довольно-таки ста-

рый проект "МастеРинга", возникший, если я не ошибаюсь, в 2000 году. Речь идет о настольных ролевых играх. Очень часто игрок не может найти свободное место в партии для длительного вождения, поскольку в настоящее время существует некоторый дефицит мастеров. ШМБ ставит своей целью исправить сложившуюся ситуацию.

Итак, клуб "МастеРинг" предоставляет место для проведения игровой сессии и приглашает всех желающих на "дружеские посиделки по обмену и дележу опытом". В ходе этих собраний опытные мастера имеют возможность "пообщаться с такими же маньяками-DM'ами", "познакомить их как со своей методикой вождения, так и с системой, которую они исповедуют". А начинающие мастера/игроки могут "развить талант к тому, чтобы потом водить своих приятелей по закоулкам собственного сознания".

Системы и сеттинги, по которым играют в клубе, весьма и весьма разнообразны: "D&D" ("Ravenloft", "Planescape" и др.), "StarWars", "FUDGE", "Vampire: the Masquerade", "GURPS" ("GURPS Cyberpunk", "GURPS TransHuman Space", "GURPS Illuminati" и др.), "Эра Водолея", "Council of The Wyrms", "Tribe 8", а также всевозмож-

ные авторские миры, небольшие словески и т.п. Разумеется, после каждой встречи, посвященной ШМБ, проводится так называемый "разбор полетов" – на нем мастер и игроки обсуждают прошедшее вождение, ищут допущенные ошибки и отмечают понравившиеся моменты.

Прочие игрища

Вождениям в клубе уделяется довольно-таки приличное внимание, но, несмотря на это, у нас проходят и другие виды игр. Во-первых, это настольные игры (aka "Boardgames", "НПИ"): наибольшим успехом пользуются "Lowenherz", "Doge", "Settlers", "Starship Catan". Есть и отечественная продукция, но, к сожалению, ее качество пока оставляет желать лучшего. Во-вторых, регулярно проводятся турниры по всевозможным варгеймам – это "WarHammer 40000", "WFB", "Mordheim", "BattleTech" (в том числе и недавно появившийся "MechWarrior: Dark Age"), "Эпоха Битв".

Полевые игры тоже не обошли клуб стороной. По выходным частенько проводятся мелкие техногенные "пострелюшки". Летом 2002 года клуб организовывал небольшую игру "Кактусы тоже плачут" – по жанру это была комедия-буфф, совместившая в себе

мыльную оперу и военно-революционную драму. "Кактусы" получили множество положительных отзывов, по ним даже был смонтирован полноценный фильм, который, если я опять не ошибаюсь, был показан на "Зиланте". В 2003 году тоже планировалась внутриклубная игра в подобном стиле, но, из-за ряда технических причин, ее пришлось перенести на следующий сезон.

Закрома

Как я уже писал, не каждый человек может позволить себе самостоятельно приобретать дорогостоящие книги или наборы миниатюр. Библиотека клуба (она называется "Закрома"), собранная общими силами, уже довольно-таки обширная. Туда входят не только базовые книги правил по известным мирам и системам, но и всевозможные дополнения к ним. Также в "Закромах" можно обнаружить миниатюры для варгеймов, распечатки переводов, комплекты настольных игр, литературу по истории средних веков и журналы, посвященные ролевым играм. Подробный список лежит на сайте клуба – читайте и заведите!

Членство в клубе

"Основные идеи клуба подразумевают открытость для но-

вых друзей. Однако и встречать совершенно незнакомого человека тоже не всегда бывает хорошо". Поэтому процедура принятия в клуб выглядит примерно следующим образом: желающий присоединиться к нам заявляет об этом кому-нибудь из правления, в ходе переписки происходит знакомство и встреча, а уже затем новый человек попадает в клуб, где он может "вольнотусоваться". Решение о приеме в члены клуба принимает руководство. Необходимыми условиями является желание кандидата, посещение нескольких мероприятий клуба и поручительство других членов.

Конечно же, член клуба имеет ряд преимуществ: он

может пользоваться всеми материалами "Закромов" (на время брать что-то домой); принимать участие в голосовании по вопросам, выносимым на общее обсуждение; принимать участие в выборах правления (избирать и быть избранным); вносить различные предложения в работу клуба; а также проверять всю денежную отчетность.

Кроме прав, у членов клуба есть и обязанности – главным образом, это касается финансовой части. По возможности необходимо раз в месяц делать посильные вклады в кассу клуба. Четко установленных членских взносов нет, иначе "немногочисленные студенты и школьники", поэтому каждый

старается внести столько, сколько может.

Координаты

Расписание прошедших и грядущих мероприятий, воспоминания и впечатления, устав и концепции, список материалов из "Закромов", а также координаты для связи можно найти на официальном сайте клуба. Его адрес: <http://mastering.newmail.ru/project/club.htm>

В статье использованы цитаты, взятые с сайта Mastering.

Земсков Борис (Скракан), Санкт-Петербург, октябрь 2003.

Зеркало. Давайте знакомиться...

Все начиналось с легенд и преданий...

Что где-то в славном городе Торонто есть толкинисты и что они иногда собираются... Действительно, начиная с 1999 года время от времени кто-то пытался собрать ролевиков и провести хотя бы одну игру... но все закономерно заканчивалось банальным пивом. То сценарий не был завешен, то мечей не хватало...

Год 2000... в одном из парков сидит компания человек в восемь и обсуждает будущие

северо-американские XI с переносными крепостями. Для проведения сего действия требовалось всего ничего еще 50-60 ролевиков. Однако этой группе удалось провести два лангедока на 10-15 человек. После чего сия группа иногда собиралась в парке, пила пиво, вспоминала былую и обсуждала будущую славу. Из-за чего они и получили гордое наименование толканавты. Тем самым летом несколько существ

из данной компании поняли, что так дальше нельзя.

Лето 2001. В Торонто приезжает некто по имени Родгар (Евгений Федоришин) и начинает рассказывать как все хорошо там и как все плохо тут. На этот раз совпало несколько событий: основатели нынешнего торонтского ролевого клуба Виктор Петровых и Анорвен (Евгения Дегтярева) обиделись на игроков-настольников, упорно не приходивших на иг-

ры и решили перейти от настольной деятельности к полевой. В создаваемом клубе оказались: опытный настольный мастер без полевого опыта, опытный игрок без мастерского опыта и игрок с небольшим полевым и небольшим мастерским опытом, опять таки настольным. Это и была первая мастерская группа.

Местная специфика – отсутствие как помещения, так и нормального полигона. Игра в парках в черте города обусловила форму проведения игры: лангедок на открытом воздухе, рассчитанный на 2–3 часа.

Со временем продолжительность игр увеличилась до 4–5 часов, а число игроков с 10 до 30.

Первая игра состоялась в сентябре 2001 года. На сей день проведено девять игр на различную тематику, по большей части фэнтезийную.

Подумав, мастера-активисты решили, что игроки по нынешним временам слишком большая ценность, чтобы дать им разбежаться в промежутках между играми. Для чего и стала проводится еженедельная тусовка ака Эгладор начала 90-ых.

Местная специфика обуславливает некоторые аспекты проведения игр. Так, например, из-за смешанного состава игроков русскоговорящих и ан-

логоворящих приходится играть частично на английском. На некоторых играх удавалось вписать двуязычие в игровой контекст, объяснить его особенностями мира. Но иногда мастера просто работали переводчиками для не владеющих английским. Впрочем, так исторически сложилось, что примерно 80% игроков все таки русскоязычные, хотя официальной политикой клуба это не является.

Вторая проблема – прикиды, оружие и прочая игровая атрибутика. Основное правило к прикиду и по сей день: не допускать на игру синие джинсы и футболки с Металликой. Впрочем, материальная база постепенно накапливается и на последней игрок в цивиле уже был исключением, а не правилом.

Направление развития клуба – ролевое, но ни в коем образе не реконструкторское.

Оружие исключительно деревянное, самодельное, как в старые добрые времена. На него перевели огромное количество ключей!

Основная концепция мастерской группы: Мы тоже люди! Мы тоже играть хотим!!!! Посему при проведении каждой новой игры к основной мастерской группе добавляется один из игроков. Такое своеобразное профобучение на про-

изводстве.

Увы, вероятность эмиграции именно в Торонто опытного мастера из СНГ равна практически нулю, а посему нам приходится расти над собой в ужасных но сладостных муках творчества.

Точно также, как учатся на своих ошибках мастера, учатся на своих ошибках игроки. Большинство из них не имеют ролевого опыта, а про Толкиена знают только что он написал книжку по фильму. Для обучения регулярно проводятся словески, опытные игроки по игре ставятся в тандем с менее опытными и т.д.

В планах у клуба много и очень много разного. В конце октября будет проведена первая командная игра, посвященная падению Дориата (тьнь всеамериканских ХИ не дает спать спокойно), создан сайт клуба, медленно, но обновляемый. Пишутся и выкладываются игровые отчеты. В дальней перспективе сотрудничество с аналогичными американскими ролевыми клубами, игры каждые две недели в течении всего года и многое, многое другое.



Программа обмена. Ри-пресса: "Ведомости", г. Омск

Редакция приносит свои извинения за то, что в номере 18 "Ведомости" мы обозвали "Вестями". Исправились, просим прощения, постараемся впредь такого не допускать...

Геральдика

Статья не претендует на широкий охват темы, а ставит своей целью только лишь ознакомить читателя с основами геральдики.

Очень часто на играх символом командной принадлежности является общая форма или герб, наносимый на нее. Для того, чтобы герб не противоречил принципам геральдики, и не вызывал снисходительных усмешек у людей знающих, полезно знать некоторые геральдические законы.

Геральдические цвета разделяются на металлы, меха и финифты. Два металла – золото (желтый цвет) и серебро (белый цвет). Пять эмалей, так же называемых тинктурами или финифтями – красный, синий, черный, зеленый и пурпурный. Существуют так же два меха – горностаевый и беличий.

Основное правило совмещения геральдических цветов заключается в следующем: металл никогда не наносится на металл, так же как и эмаль на эмаль.

Для графического изображения цветов используются система Сильвестра Петра-Санта, так называемая шафировка. Так, по этой системе белый цвет так и отображается белым; золотой – точками;

агоналами слева направо; пурпурный – диагоналями справа налево; черный – пересекающимися горизонтальными и вертикальными линиями.

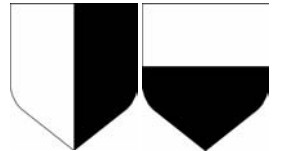
Первоначально, скорее всего, цвета гербов подбирались для достижения наибольшей контрастности. Но позже им начали придавать некоторое символическое значение. Так, золото символизировало знатность, могущество и богатство, а так же христианские добродетели: веру, справедливость, милосердие и смирение. Серебро символизирует благородство, откровенность, а также чистоту, невинность и правдивость. Красный цвет означает храбрость, мужество, любовь, а также кровь, пролитую в борьбе. Лазурь означает великодушные, честность, верность и безупречность, или просто небо. Зелен символизирует надежду, изобилие, свободу и радость, но может и просто означать луговую траву. Пурпур означает благочестие, умеренность, щедрость и верховное господство. Черный цвет –



красный – вертикальными линиями; синий – горизонтальными линиями; зеленый – ди-

символ осторожности, мудрости, постоянства в испытаниях, а также печали и траура. Мех, в соответствии со средневековыми нормами, мог использоваться только королевскими или дворянскими семействами в знак их исключительности и превосходства.

Существует четыре основных способа деления щита. Это: расщечение, пересечение, скошение

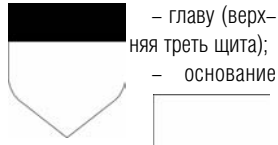


справа и скошение слева. Все остальные деления щита являются производными именно этих четырех. Кроме того, деление может производиться кривыми или ломаными линиями: волны, зубцы, острия и т.д.

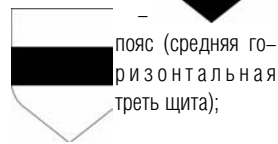
Каждая часть щита, полученная делением, так же может быть разделена. При этом нужно учитывать, что если на щите много одинаковых частей, то количество эмалевых и металлических полей должно быть одинаковым.

Кроме деления щита существуют так же геральдические и негеральдические фигуры.

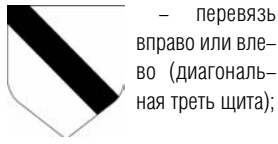
Почетные геральдические фигуры имеют ширину от 1/3 до 2/7 ширины щита. Они подразделяются на:



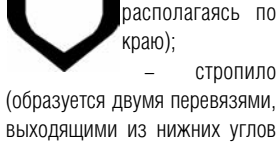
– главу (верхняя треть щита);
– основание (нижняя треть щита);



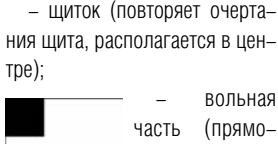
– пояс (средняя треть щита);



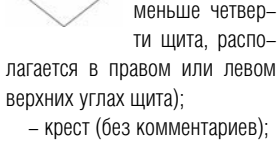
– столб (средняя вертикальная треть щита);



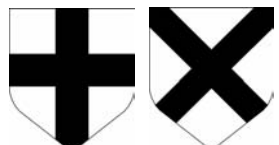
– перевязь вправо или влево (диагональная треть щита);



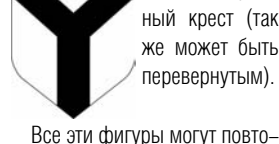
– кайма (занимает треть щита, располагаясь по краю);



– стропило (образуется двумя перевязями, выходящими из нижних углов щита, и сходящимися под верхней третью щита);



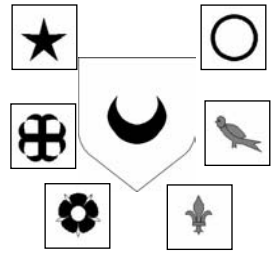
– крест; "Y-образный крест (так же может быть перевернутым).



Все эти фигуры могут повторяться, но при этом надо учитывать, что при трехкратном и более повторении эти фигуры сужают.

У всех вышеперечисленных фигур существуют их уменьшенные аналоги, называемые диминативами. Их величина составляет 1/2, 1/4 или 1/8 ширины почетной фигуры. В особую группу выделены кресты, коих насчитывается около 200 видов.

Поскольку герб принадлежал целому роду, то возникал вопрос о наследовании герба. Решается он достаточно просто.



При живом родителе его законные дети получали на родовой

герб дополнительный элемент, маркер. Так, старший сын помещал на гербе т.н. "турнирный воротник", второй сын – полумесяц, третий – пятиконечную звезду, четвертый – птицу-вестника, пятый – небольшое кольцо, шестой – геральдическую розу, и, наконец, восьмой – крест в раздвоенных и завитых концах.

Внуки обладателя герба, если таковой был жив, размещали свои маркеры на маркерах родителей. Так же гербы имели и знатные женщины. Герб незамужней и вдовой женщины имел ромбовидную форму. До замужества герб женщины повторял герб отца. Герб замужней женщины располагался вместе с гербом мужа на одном щите

"мужской" формы. Вдова изменяла форму супружеского щита обратно на ромбовидный. Женский герб не имел наверхия (за исключением Шотландии, где женщина могла быть руководителем клана и главой рода).

Warkender (Сергей Харитонов), "Ведомости", Омск

У нас Вы можете приобрести аудиопroduкцию толкинистской тематики, а также соответствующую литературу. Наша задача – объединить всех истинных поклонников творчества Толкина. Приглашаются к сотрудничеству менестрели России, ближнего и дальнего зарубежья, художники-оформители и web-дизайнеры, звукооператоры и звукорежиссеры, а также все, у кого есть интересные идеи или возможности. Будем рады любым предложениям.

Книга **"Утраченные сказания"** том 1, 2; аудиокассеты и CD **Тампл: "Финрод-Зонг", "Тампл", "Испытание близнецов"; Айрэ и Саруман "А Элберет Гилтонизль"; Мириам "Ближний мой"** и другое...

Наш e-mail – solorecords@narod.ru Наш сайт – www.solorecords.narod.ru



Заказать диск можно у Эльзара elsar@mail.ru

Посмотреть обложку, послушать избранные мелодии и заказать диск или кассету – www.solorecords.narod.ru

Группа «Folkstone» «Мечты»

1. **Посвято драконка**
2. **Играшки**
3. **Ирландия по дороге**
4. **Горыт гласик**
5. **Серебряный дождь**
6. **Простотелые гномы**
7. **Дресконт**
8. **Отшельник**
9. **Облачка**
10. **Все начинается в ноябре**
11. **Галскалга**
12. **Галскалга**
13. **Галскалга**
14. **Морозное утро**
15. **Легенда о кельте**
16. **SECOND REAL**
17. **Восстание**
18. **Восстание**
19. **Восстание**
20. **Восстание**

Группа «Folkstone» «Мечты»

Диск выпущен в Мексике и в России. Автор музыки – Эльзара. Автор текстов – Виктор Рыжанин. Редакция – Майярова Анастасия. Дизайн – Анна Цюпер. Фото – Сергей Овчинников. Спонсор – Валерия Кадисова. Контакт: elsar@mail.ru.

Представляем диск группы Folkstone (Хабаровск) "Мечты"
Для тех, кто любит кельтский фольк, кто хочет отдохнуть, потанцевать, да и просто любит хорошую музыку.

Геральдика



Жемчуга и грабли проекта Сеть

Введение

В октябре исполняется два года Проекту Сеть. Вокруг него было немало шума, и все же мало кто понимает, что это такое. Если начать расспрашивать участников одного проекта, то ответы тоже будут разными.

В марте 2002 года эксперты на Мастер-зиланте даже вынесли вердикт, что проекта Сеть нет, что это химера. И все же существует сообщество людей, которое осознает себя участниками проекта. Попробуем разобраться, что из объединяет.

Великая паутина

Интернет уже несколько лет как превратился из необычной забавной диковинки в повседневную реальность, доступную миллионам. Сеть является не только источником самой разнообразной информации, но и питательной средой для образования сообществ по интересам. Не могли мимо таких возможностей пройти и любители игр.

Играют в Интернете много и разнообразно. Есть любители побродить в донжонах, есть фанаты пострелялок. Немало людей, которые просто перенесли в Сеть правила настоль-

ных игр типа AD&D и играют по переписке или на форумах.

Интернет решает одну из наиболее сложных для ролевиков проблем: географическую. Для оперативного общения теперь не нужно брать билет и ехать на другой конец страны. Достаточно включить компьютер и запустить Интернет-броузер.

Могли ли мы, любители ролевых игр живого действия пройти мимо таких возможностей? Конечно, нет.

Проблемы полигонных игр

Полевые игры очень недолговечны. За два-три дня на полигоне надо войти в роль и прожить жизнь своего персонажа так, чтобы не было мучительно больно. И достигнутые вершины остаются лишь в воспоминаниях, когда игра заканчивается. А как быть, если игра не исчерпала себя на полигоне, если хочется доиграть? Один из возможных ответов – продолжить игру в Интернете.

Посмотрим на игру с другой стороны. Предыгровой парад. Ключевые игроки впервые увидели друг друга. И вот извечные враги по исторической вводной вынуждены тратить время на разведку, знакомство с противником.

А ведь они десятилетия жили рядом и должны знать ситуацию не из короткой сухой мастерской справки, а из шрамов на собственной шкуре.

Здесь нам опять на помощь придет Интернет. Начать игру можно задолго до выезда на полигон. И на полевом этапе разрешить противоречия и конфликты, которые накапливались в течение года подготовки к игре.

Как играть в Сети? Как начинать и продолжать полевою игрой? Проект Сеть объединяет тех, кому интересна эта тема.

Как все начиналось

5–6 октября 2001 года в Москве прошел первый семинар проекта Сеть. На нем собрались представители из разных городов страны: Екатеринбург, Владимира, Иваново... Много спорили, пытались прийти к единому мнению.

В результате выработали план действий. Решили поставить эксперимент по сотворению мира.

Сразу же обнаружилось несколько различных подходов к игре. Во-первых, реалисты. Они считали, что игры должны проходить преимущественно в реале. А Интернет-компонента должна быть вспомогательной



и служить для только для обмена информацией. Виртуалы напротив предполагали, что основу игры должно образовывать Интернет-составляющая. А в реале должны разрешаться только конфликты, которые в Сети разрешить нельзя: боевка, например. В процессе семинара выявилось еще одно направление, которое сыграло важную роль в дальнейшей судьбе Проекта Сеть. Условно назовем его репликацией.

В результате бурных дискуссий родился первый сезон проекта Сеть – "Каменный лес". За основу сюжета были взяты книги Брэдбери (451 по Фаренгейту), Стругацкие (Хищные вещи века) и еще несколько антиутопий.

Технические приемы базировались прежде всего на идеях реалистов. Идея первого сезона была в проведении серии игр в разных регионах страны по одному миру (не сюжету!) Обмен информацией должен был осуществляться по Сети. Финалом проекта должны были стать две большие игры в Европе и на Урале.

Сотворение мира

На семинаре были сформулированы простые принципы открытой игровой системы. В результате любая группа желающих могла присоединиться к проекту в любой момент.

Принцип 1. Игра должна проходить в рамках общей картины мира. Так как мир достаточно велик, это не очень сильное ограничение. Например, Москва выбрала для своей серии игр Мегалополис Америки, а Урал – африканские джунгли.

Принцип 2. Принцип локальности. Игра не должна быть судьбоносной для всего мира. Ограничение естественно. Уничтожение планеты завершает игру во всех остальных регионах.

Принцип 3. Ответность. О проведенной игре должны узнать остальные участники проекта. Благодаря этим отчетам должна сформироваться картина мира, по которому пройдет большая игра.

Принцип 4. Многообразие форм игры. Игры могут быть полевыми, кабинетными, настольными, командно-штабными. Для проекта в целом это не важно. Лишь бы результаты были доведены до сведения остальных участников.

Идея оказалась достаточно простой и эффективной. Игры пошли в Москве, Калуге, Владивостоке, Екатеринбурге.

Как стимулировать участников проекта писать отчеты? Здесь надо сказать про чемпионаты ролевых игр. В течение короткого промежутка времени проводится серия игр, за кото-

рые командам выставляются оценки. Одна из оценок выставляется за отчеты: рефлексия по прошедшей игре с точки зрения игрока и с точки зрения персонажа. В Москве, как наиболее компьютеризованном городе, это сработало.

И здесь мы наступили на первые грабли. Объем отчетов быстро нарастал и вскоре даже участники проекта стали в них путаться. Результат – лежащие мертвым грузом мегабайты текстов, которые никто не читал.

Обмен информацией осуществлялся через общение координаторов региональных блоков. Не удалось создать систему, при которой тексты из разных блоков были бы востребованы обычными игроками. В таких играх необходим аналитический центр, который будет готовить дайджесты материалов. Мы попытались сделать это в игровой форме в виде газет и журналов, но не смогли замотивировать такую деятельность. Таким образом, роль объединяющего аналитического центра выполнили мастера.

Отсутствие вразумительных дайджестов породило новую проблему. Уже в течение первого месяца игры мы потеряли шансы на включение в процесс новых команд. Практически одинаковыми были ответы на приглашение: "Вы, ребята, за-

думали что-то крутое. Выглядит красиво, но мы ничего не понимаем."

Начальный состав участников был достаточно силен для того, чтобы выполнить намеченные пункты программы. Мы подошли к большим играм с накопленным багажом событий, структуры и мистики нашего мира. Всего за год было проведено около 40 предварительных малых игр в разных аудиториях. В мае 2002 года состоялась игра "Каменные джунгли" – финал московской части проекта. В этой игре встретились все основные сюжетные линии предыдущих игр. Три дня на полигоне принесли разочарование. Все пошло совсем не по плану, великая Америкоская цивилизация рухнула из-за внутренних противоречий и под ударами аркусов (аналог арабских террористов). В результате мы получили распад цивилизации европейского типа. На смену ей пришли культура рэпперов и культура африканских пигмеев. Только по прошествии некоторого времени, когда улеглись эмоции, стало ясно: игра удалась. При чем именно благодаря чемпионатам и предварительным играм. Сработали те завязки, которые появились задолго до выезда на полигон. Сыграли долговременные тенденции. Получилось принципиально

иначе по сравнению с обычной полигонной игрой. Что до разочарований на самой игре – что вам жить в эпоху перемен. Ко-му же может быть приятен разгул преступности и терроризма.

Итак, резюме первого года.

Удалось провести достаточно масштабный эксперимент по проведению серии игр в рамках одной картины мира.

Проведение предварительных малых игр перед главной большой игрой позволяет получить принципиально иной результат на полигоне. Однако, необходимо предпринимать специальные усилия мастерской группы для поддержания общей картины мира и обмена информацией между блоками.

Важно, что влияние на большую игру оказывают даже те группы, которые на нее не приехали.

Виртуалы не дремлют Модель Деньги-время

Тем временем поклонники виртуальной игры не дремали, а строили свои планы. Еще на первом семинаре обсуждался вопрос об общей системе ценностей для всех играющих команд. В качестве стандарта была выработана система ценностей: день-деньги-время.

Каждый человек-персонаж обладает врожденной продол-

жительностью жизни.

Количество предопределенных лет образует так называемое ЛВ – личное время. ЛВ являются отчуждаемыми. То есть персонаж может заплатить за свое профессиональное обучение несколькими годами жизни. Личное время в этом случае отчуждается. Отчужденное время становится чужим временем – ЧВ или чавками. Важно, что расплачиваться за товары и услуги можно как своим личным, так и чужим временем. Нельзя только превратить чужое время в личное и продлить себе жизнь. Так появилась виртуальная экономика, которая была применена на нескольких играх. Правда, не хватило сил облечь это в программный код и сделать ее стандартом для всего проекта. Социальные последствия такой модели очевидны.

Появляются регионы или социальные слои-доноры, которые служат источником ЧВ для богатых. У доноров продолжительность жизни ниже, так как им приходится тратить на выживание свое ЛВ.

Продолжительность жизни персонажа определялась значением ЛВ и количеством игровых сессий. Каждая игра имела определенную продолжительность в ЛВ, устанавливаемую мастером. Можно прожить жизнь ярко и быстро, уча-

ствуя во множестве реальных игр. Можно длительно влачить существование в виртуальном пространстве.

Библиотека прецедентов

Библиотека прецедентов – еще одна жемчужина проекта Сеть. Как добиться поддержания общей картины мира с точки зрения науки? Технологические новшества и изобретения предполагалось размещать в единой базе данных.

Для изготовления изделия требовалось определенное количество ресурсов – материальных и интеллектуальных. Важно, что новые изобретения и идеи становились доступны всему сообществу. И уже игроки решали, нужно ли вкладываться в изготовление сложных изделий или проще их купить.

Напоминает патентную систему.

Это касалось не только технических изобретений, но и магии, и физических законов данного мира.

Вообще-то это открытая система для динамического расширения правил игры. Любой мастер, проводящий игру, может предложить свою идею сообществу проекта. Для этого он публикует ее в мастерской рассылке.

Если возражений в тече-

ние определенного времени не поступает, то прецедент заносится в базу и может быть использован в других играх проекта, расширяя систему общих правил игры. Если возникают возражения, то данная идея остается локальной и применяется мастером, который ее предложил.

Второй сезон – Вирту Мы дебилы, нас прет

Осенью 2002 года состоялся еще один семинар по проекту Сеть. На нем мы подвели итоги минувшего года и посчитали шишки от ударов граблями по лбу. Шишек было немало. Мы воздали друг другу и за плохое

администрирование, и за неисполнительность, и за амбициозность с глобализмом, и за плохой PR, и за отсутствие общих целей, и за отсутствие планирования. В общем, по итогам года результаты были признаны неудовлетворительными. И все же...

На семинаре был проведен опрос о том, зачем мы занимаемся этим странным проектом. Один из ответов был: мы дебилы, нас от этого прет.

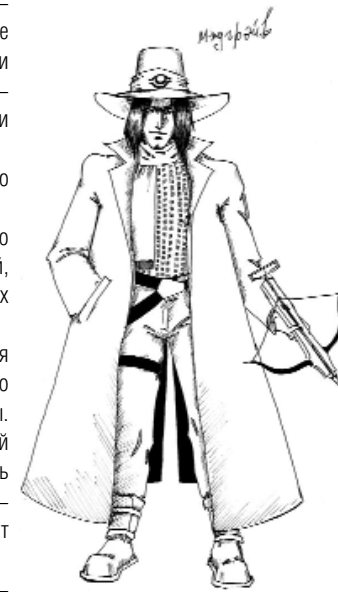
А раз нам это нравится, то нужно строить планы на следующий игровой сезон.

Метаигра

Что такое метаигра? Это игра, которая включает в себя другие игры.

Простейший пример метаигры: представьте себе далекое будущее, институт времени, который организует экспедиции в прошлое.

Представитель этого института может как исследователь отправиться на любую историческую игру. Он не имеет права на этой игре сообщать, что прибыл из будущего. Но впечатление этики, моральные ценности метаигра на него накладывает. Это сродни прогрессорству Стругацких. После возвращения в институт его поведение анализируют коллеги. И воздают по заслугам с точки зрения современной им этики.



На семинаре обсуждались два проекта подобных метаигр.

Базар-на-Деве – биржа труда и тусовище для ролевиков в межсезонье. Это место, где приключенцы могут подобрать себе квест, атаманы – ватагу, а короли – подданных. Вообще-то это календарь игр с форумом, на котором общение происходит в игровой форме.

Второй проект – Вирту, по книге Желязны "Доннерджек". Виртуальная и реальная жизнь в нем причудливо перемешиваются.

Еще одна красивая идея – связанные игры. Представьте себе макромир и микромир. Вылив кипятка в раковину, вы губите миллионы бактерий. А бактерии, занимаясь размножением у вас в организме, приводят к болезням. В связанных играх события отобразаются. Например, смерть персонажа в одной игре приводит к катаклизму в другой.

Реальность воплощения идей проекта Сеть оказалась, как обычно, иной. В Москве была проведена игра Вулкан. Дело происходило в небольшом городке. Действия основного сюжета происходили на реальных сессиях, а фоновая деятельность – на виртуальной площадке в Интернете. Все это шло до тех пор, пока не закончилась игра в реале.

Интересно, что в связи с

предстоящими выборами в Интернете появился гораздо более масштабный проект – <http://respublika.ru>. На нем политехнологи собирались точить свои инструменты. Грабли, на которые наступили редакторы, оказались теми же, что и у нас. Без внешней подпитки или направляющей руки мастера такие игры не живут. В виртуальности жизни нет. Результат – неторопливое угасание интересного, в общем-то, проекта. В качестве бреда в проекте Сеть обсуждалась идея взятия власти в ресурсе публике игровыми методами. Но, увы, политика не очень интересует сетевиков.

Важный вывод второго сезона: виртуальная игра нуждается в подпитке внешними событиями.

Репликация

Еще одна вечная тема сетевиков – репликация. Дискуссия начиналась с достаточно простых вопросов:

– как повысить надежность работы Сети дублированием информации в различных узлах

– некоторые предпочитают для общения форумы, некоторые – электронную почту. Как сделать взаимную конвертацию из форумов в почту (это просто) и наоборот, из почты в форумы.

Со временем эта задача разрослась вышла на новый уровень. Техническое задание на программное обеспечение занимает много страниц. Проект посвящен вопросу организации информации из различных источников в удобоваримом виде. Как сделать так, чтобы пользователю не приходилось лопатить горы форумов интересующей его тематики, а все новое сваливалось бы на рабочий стол? Как сделать так, чтобы отвечать на сообщения, не задумываясь, откуда они пришли? Как облегчить подготовку дайджеста? И многие другие вопросы работы с информацией. У этой части проекта есть реальные шансы получить программное воплощение и коммерческий результат.

Что дальше

К сетевым играм приходит все больше мастерских групп. Значит, мы верно угадали тенденцию. Пусть даже большинство идей проекта Сеть не было реализовано на практике, их публикация позволит новым людям идти не по целине, а по тропинке.

Мы намерены перейти от игровых проектов, подготовленных своими силами, к активному сотрудничеству с другими мастерами.

Представители проекта Сеть присутствуют в мастерских

группах общесоюзных игр будущего года и намерены активно применять полученные знания.

Проект Сеть превращается в исследовательскую лабораторию. И результатом его деятельности в дальнейшем должны стать публикации по означенной теме.

О чем не сказано

Да о многом, в общем-то. Наши екатеринбургские коллеги опять скажут, что про их опыт сказано ничтожно мало. Умолчал я и про семинары и школы мастеров, которые связаны с проектом Сеть.

Нет ни слова о том, как ор-

ганизовать совместную работу групп из разных городов, которые к тому же преследуют различные цели. Многие вещи просто забыты...

Что почитать

Почитать есть что. В первом номере журнала Magister Ludi была опубликована статья Андрея Лленского про проект Альфрика. Там описана идея построения игрового мира для настольных игр.

Вся история проекта Сеть изложена на сайтах <http://www.alexander6.ru> и <http://www.lpg.ru>. Кстати, программный продукт разрабаты-

вают наши коллеги из Екатеринбурга. Материалов там много.

Большая статья Кожаринова "Метаигры" опубликована на сайтах проекта и скоро будет в "Magister Ludi" и "Моем королевстве".

Загляните на сайт <http://respublika.ru>. Может, найдете что-то интересное.

Ну, а будет желание посотрудничать или прислать интересные материалы, пишите rojkov@icl.ru.

Дядя Слава
(Вячеслав Рожков),
Москва

Мета-Игры

ПРЕДЫСТОРИЯ

"Язык, речь, диалог – это то, что организует среду"

Банальная фраза культурологов.

Известно, что любая игра создается в результате взаимодействия двух полюсов творчества: мастерской команды (формальные создатели) и игроков (создатели, но неформальные) и павильонные РИ, настольные Игры, виртуальные Игры и т.д..

Когда Игру "тащат" Игроки

Бывает, что Игру "вытаскивают" именно игроки, тогда как мастера подготовили игровую ткань, мягко скажем, слабо. Игроки допридумывают себе вводные. (Заметим: мастера подчас даже не знают об этих вводных почти ничего). Исходя из этих вводных, игроки и играют, задавая при этом порой высокую игровую плотность и порождая интересные сюжетные линии. Мастера им при этом не нужны, а если нужны,

то лишь как статисты, отслеживающие боевку, экономику и т.д.. Мастера, фактически, превращаются в игротехников, хотя и не всегда осознают это самое превращение. Иногда мастера проталкивают свою линию, но она оказывается куда банальней и примитивней тех линий, что порождены игроками. Игроки это чувствуют и воспринимают таких мастеров, как мешающих. Парадокс, но это случается не так уж редко. При этом, игроки способны вытаскивать далеко не любую Игру. Чтобы это было возможным, необходимо соблюдение ряда необходимых условий:

- необходимо само наличие сильных игроков на полигоне и их желание вытянуть игру и поиграть, не зависимо от позиции мастеров на этот счет;

- материал Игры должен быть хорошо знаком игрокам. Легче всего это выполняется когда Игра идет по хорошо известной всем книге, компьютерной игре, фильму и т.д.. Сильные Игроки тогда сходу способны понимать друг друга, угадывать логику мира и сюжетную канву. В некоторых случаях это возможно и "в наборном мире", когда отдельные элементы заданного мира аналогичны общеизвестным типажам (тиражи, рынок, магическое фэнтези, киберпанк, мусорные войны, средневековье и т.д.);

- Игра идет на нормальном полигоне (павильоне), где пространство игры удачно структурировано. Сейчас это подчас уже не зависит от мастеров (в смысле того, что выбор осуществляется "случайным", а не осознанным образом, без аналогии структурированности пространства), так как сложилась инфраструктура удачных и известных полигонов, которые можно занять по факту (и нужно занять с точки зрения набора игроков), объявив там свою игру;

- На полигоне в наличии должна оказаться необходимая атрибутика: оружие, бутафорские книги, пиротехника или еще что-то подобное, то есть предметы, которые можно "обигрывать" и использовать в игровом пространстве. Часто их привозят сами игроки, а правила настолько общие и стандартные, что противоречий не возникает.

На малых, или так называемых элитарных, играх этого набора часто оказывается достаточно. Если же Игра большая, и есть существенная масса неопытных игроков, который не охватывается сильными игроками, важно соблюдение еще одного необходимого условия:

- наличие в структуре игры фоновой деятельности (то есть соответствующего стандарта правил и атрибутики), способ-

ной за счет азарта (по самой своей природе) оттянуть на себя эту самую массу: война, торг, парады, свадьбы-балы.

Интересно, что часть мастеров сознательно идет на то, что бы игра вытягивалась таким образом самими игроками. Даже существует особая мастерская идеология, провозглашающая такое положение вещей, как своеобразный идеал, к которому надо стремиться: "Мастер должен всех пригласить, создать условия и самоудалиться или быть статистом". Задача мастера, таким образом, сводится к тому, чтобы **выбрать** книгу, фильм, или **конструировать** узнаваемого игрового контекста; **провозгласить** саму Игру на базе уже зарекомендовавших себя положительно полигонов; **утвердить** правила (сделать выборку из имеющегося и всем известного набора), что дает возможность развернуть стандартные фоны и привести соответствующий антураж; и, наконец, **заявить** сильных игроков, распределив их по сетке ролей и сгруппировав на начало игры по выделенным игровым точкам.

Последнее, надо сказать, наиболее сложное, так как состав этих сильных игроков меняется со временем, и надо внимательно отслеживать ситуацию и вовремя заводить

контакты. Такие ориентированные на сильных игроков мастера, как правило, редко конфликтуют с ними, полностью отдавая Игру на "разделку" игрокам. Многие, в особенности молодежь, оказываются довольны таким положением вещей, ведь Игру нельзя назвать откровенно провальной, порой она достаточно динамична и антуражна. Более того, для первого опыта мастерения подобный опыт даже рекомендуется использовать, так как это позволяет застраховаться от возможной неудачи. В крайнем случае, Игроки вытянут, и молодые мастера "не обломаются".

Проблема же состоит в том, что такие Игры оказываются "как две капли воды похожими друг на друга", при небольшой корректировке имен и географических названий и вскоре становятся до невозможности скучны. Скучны тем самым сильным игрокам. Даже удовольствие от них становится каким-то плосковатым: очередной раз развели лохов, славно порубились, блеснули нарядом и культурой и т.д.. Никакого движения вперед – ни для себя, ни для других – они не предполагают. Бег по кругу.

Когда игру делают лишь мастера

Другой случай, когда взаимодействие между мастерами

и игроками перекошено в сторону мастерской команды. Для этого мастера должны иметь концепцию Игры и придумать ее воплощение. Такие Игры более интересны, так как небанальны, если, конечно, мы не имеем случай подражания. В этом варианте событий, мастера упорно гнут свою линию, пытаются соответствовать выбранному концепту, и игроки зачастую попадают "в слишком узкий коридор" предложенной концепции. Иногда он настолько узок, что свобода выбора просто отсутствует или сохраняется в варианте выбора только из двух позиций, что также отдает примитивизмом. Как говорится, "если тебе предлагают выбор лишь из двух вариантов, значит, третий от тебя тщательно скрывают". Конечно, такие случаи бывают: "или-или", но не все же время! Нормальный мир много богаче.

Иногда, ситуация развивается еще хуже, когда мастера начинают занимать позицию интеллектуальной элиты. Игроки для них делятся на тех, кто до них дотягивает, и всякое "быдло", которое не способно ничего понять. Любую попытку интерпретации событий, выходящую за рамки придуманной ими схематики мира, они либо просто игнорируют, либо "глушат" и часто не вполне корректными и этичными мерами.

Возмущенные игроки отшиваются стандартно: "Вы читали концепцию игры? Значит, знали куда едите. Вот и цыц, не вякайте".

Такая позиция не подразумевает Диалога. Она подразумевает нравочение, – весьма извращенное, добавим, – так как сомнительна сама нравственность подобной ситуации. Она подразумевает послушание, внимание "гуру", и приобщение к нему методом "припадания к стопам". Забавно, но это тоже кому-то нравится, и подобные игры находят свою аудиторию.

Самый уродливый случай – когда подобные игры вызывают подражание. Тогда в них исчезает то, что могло привлекать: оригинальность, отсутствие банальностей. Все угадывается, все "узкие коридоры" подобных концепций до омерзения знакомы. До омерзения, потому что описанные недостатки остаются в полной мере, а новизны уже нет.

Как достичь равновесия

С нашей точки зрения Игра должна представлять из себя Диалог мастера и игроков. Мастер должен быть изначально ориентирован на него, готов поддерживать неожиданные интерпретации своей игровой концепции, так как это есть то,

что приобретает из диалога он сам, и одновременно то, что вкладывает в развитие предложенной мастером концепции собственно игрок. Надо быть готовым не только вещать, но и слушать, воспринимать. Только так возможно сотворчество. Игры, в которых мастера пытаются удерживать это равновесие между полюсами, наиболее близко приближаются к реализации принципа равноправного Диалога. Приближаются, но так и не достигают.

Самое печальное, что выход из описанных выше ситуаций не так уж прост. Понятно, что он лежит между обоими творческими полюсами: мастерами и игроками в плоскости равноправного обсуждения концепции и изменения мира по результатам этого обсуждения (поскольку мастера в концептуальных играх выступают как демиурги). Концепция быть должна, иначе игра пуста и превращается в "демонстрацию мод" и развесистую "зарницу" (боевку). Концепция и является предметом Диалога. Но как обеспечить равноправность, причем непосредственно на Игре? Ведь Игра – это модель, реализующая концепцию. Привезены атрибуты этой модели, выверены ее части. Модель эта системна и в некотором смысле гармонична, если Игра не разваливается прямо на месте.

Изменить мир в рамках Диалога – подразумевает не только выслушать игрока, уважительно отнестись к его мнению и поинтересоваться им истинно (а надо сказать, что и этого – то кругом и рядом нет), но и фактически дать возможность создать новую Игру, как своеобразный Ответ. На это на полигоне чаще всего нет ни времени, ни нужной атрибутики, ни нужных новых стандартов (законов мира). Получается, что выход из этой ситуации невозможен.

Невозможен в рамках старых форм, – да. Но становится возможным, если эти рамки, границы старого будут разорваны. Не хватает времени? – надо увеличить время жизни игрового мира. Не хватает технического обеспечения? – создать новое. Надо провести новую Игру, как Ответ в рамках возникшего Диалога – пусть будет новая Игра. Вот так: Новая Игра в рамках Старой. Так рождается концепция Мета-Игры, рождается новая форма, позволяющая найти выход из того противоречия, в котором регулярно меняются местами.

Каждая Игра превращается тогда в продолжение разговора о Главном, пусть даже и задается к рассмотрению какой-то

новый аспект. Мета-Игра – это игровой мир данного Диалога, это возможность менять мир (во всех смыслах: и игровой, и реальный), так как любая из Игр задает некие отношения в среде игроков, в среде Человеков, в человеческой среде, и учит практике этих отношений. Как известно, средства должны обладать качеством целей, для достижения которых они служат. Иначе они не достигнут этих целей. Потому и должна появиться Игра, в которой возможно равноправие. Мета-Игра – как раз ищет такой путь. Мета-Игра способна стать Диалогом не только мастера с игроками, но и мастеров между собой, ведь игроки при смене позиций в этом Диалоге становятся мастерами. Имея дело с традиционными жанрами РИ, мы обычно не имеем возможности обеспечить такой Диалог. Мастерская команда на отдельной Игре выступает как Одинокий Димиург; один – во многих лицах, подобно индийскому Тримурти.

"Но когда Создатель огляделся вокруг и увидел, что во всей Вселенной никого нет, ему стало страшно. С тех пор одиночество всегда нагоняет на человека страх. Но когда Творец подумал, что в мире никого нет, кроме него, страх его прошел. Но и радости не ведал Создатель, потому что тот, кто

пребывает в одиночестве, не ведает радости" ("Творение". "Мифы Древней Индии").

Диалог Мета-Игры устраняет это мастерское одиночество в творении мира. Мастера соорганизуются в среду, обретая наряду с радостью творчества радость общения с "подобными себе". Мета-Игра – это один из путей преодоления одиночества, "приобретения Гласа".

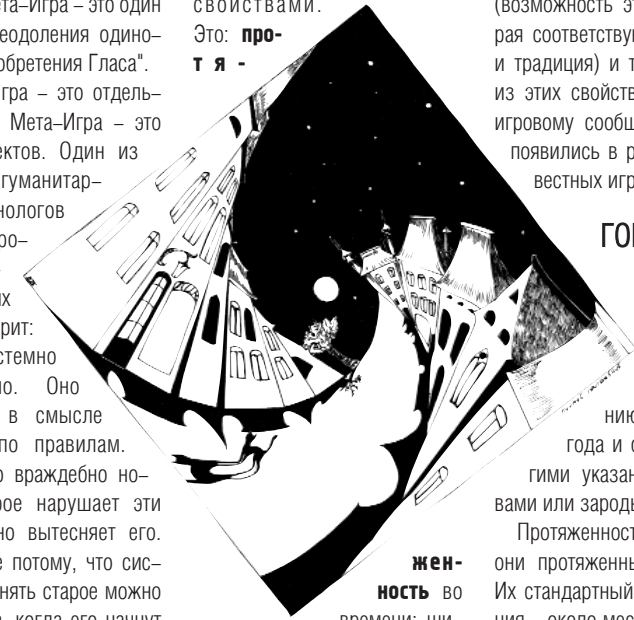
Каждая Игра – это отдельный проект. Мета-Игра – это проект проектов. Один из известных гуманитарных технологов Ефим Островский в одной из своих лекций говорит: "Старое системно организовано. Оно правильно, в смысле построено по правилам. Поэтому оно враждебно новому, которое нарушает эти правила. Оно вытесняет его. Оно сильнее потому, что системно. Поменять старое можно только тогда, когда его начнут менять со многих концов одновременно. То есть должно быть много проектов, но соорганизованных между собой. Должен быть проект проектов. Мета-Проект". Если мы действительно ищем новое, ищем выход из тупика, стоит прислушаться к этим словам. Тут что-то есть.

ПРЕДТЕЧИ

"Новое – это хорошо забытое старое"
Народная мудрость.

Мета-Игра должна обладать определенными свойствами.

Это: **прот**



женность во времени; широкая география,

когда игра способна идти в различных пространственно удаленных друг от друга местах (например, в разных городах) практически одновременно; некоторая **дискретность** элементов – наличие разных отдельных Игр в ее ткани; общее пространство Диалога;

цельность, то есть, нужен общий формат событий (набор правил и форм существования) и общая Картина Мира, иначе не будет единой Игры (пусть даже эта картина мира и способна меняться при собственном развитии); наконец, **смена позиций** мастеров и игроков (возможность этого и некоторая соответствующая практика и традиция) и т.д.. Некоторые из этих свойств уже знакомы игровому сообществу, так как появились в рамках уже известных игровых жанров.

ГОРОДСКАЯ ИГРА

Городские Игры известны ролевому движению уже с 1993 года и обладают многими указанными свойствами или зародышами их.

Протяженность. Во-первых, они протяженны во времени. Их стандартный срок протекания – около месяца, некоторые же из них достигали двух-трех.

Дискретность. Во-вторых, часто в городских играх присутствует и дискретность. Так именно городские Игры породили понятие "игровой сессии", когда в рамках недели выделяется день или два, когда игроки встречаются очно на некоем павильоне-полигоне. Это могут

быть конференция или совет – московский "Вавилон-5", место открытия мистического портала – казанская "Готика", посещение "объекта возжеления", например, разными фирмами и провозакации вокруг этого – черноморский "Вулкан", другой пример – лабиринт московского "Амбера". Как правило, мастера готовят к подобным сессиям некие сюрпризы, задающие "пинок" всему игровому процессу (раскрытие тайны, нарушение баланса, появление нового ресурса и т.д.). Игроки это знают и стараются не пропускать эти точки повышенной событийности. Конечно, не всегда подобные игровые сессии представляют собой полноценные Игры, о которых идет речь при рассмотрении Мета-Игр, но такими зародышами их рассматривать вполне правомерно.

"Межигровое" пространство. В-третьих, городская игра отрабатывает технику заполнения "межигрового" пространства, в смысле межсессионного. Если рассматривать сессии как отдельные элементы Игры, задающие некий игровой каркас, то остальная Игра – собственно, городская игра как раз и состоит в ней – это и есть пространство между этими элементами. В этом смысле, Городская Игра сама подобна Мета-Игре, так как задает общие формат и картину мира для от-

дельных элементов.

Тут используются следующие приемы:

– Игровые значки и паспорт игрока, в котором отражено время в течение недели, которое игрок посвящает игре. Время обычно указывается в часах. Например: "среда с 15.00 до 20.00; суббота с 13.00 до 24.00". Игровой значок должен носиться на верхней одежде (это условие) в указанные сроки и свидетельствует, что данный человек играет в данную Игру и сейчас находится в Игре. Это позволяет узнавать играющих в городе, даже незнакомых по жизни людей, и испытывать и чувство единения при встречах, и "впрыскивание адреналина" при неожиданном нападении незнакомых прохожих, у которых "вдруг" обнаруживаются подобные значки. Как правило, это обеспечивает очень яркие эмоции для участников. В остальное время значок не носиться, а взаимодействие с данным персонажем другими не разрешается, – персонажа нет в Игре. В паспортах также фиксируются дополнительные возможности и личные свойства данного игрового персонажа.

– Персонажам разрешается встречаться, перезваниваться и переписываться друг с другом и вне сессий. При этом игровые стандарты действуют при по-

добных очных встречах. А телефонные звонки и почта также не редко обрастают правилами, при которых определенные сочетания слов обозначают паралич, смерть, гипноз и т.д., и вынуждают осторожно относиться к таким разговорам и испытывать яркие эмоции при "нападениях" или недоразумениях, весьма нередких в этих случаях и раскручивающих игру. Здесь обычны два стандарта:

А. Набор из нескольких слов (заклинание), которые нельзя слышать; человек должен вовремя бросить телефонную трубку. Если нападение прошло успешно – нападающий поясняет это жертве: "Вне Игры: смотри, что я сказал только-что".

Б. Также набор слов, но для фиксации поражения, жертве надо ответить. Этот прием используется в почте. Если жертва отвечает на письмо-удар, нападающий показывает (выделяет) соответствующий набор слов и жертва понимает, что поражена. Иногда это обстоятельство фиксируют у мастера, и тот выгоняет пораженных с сессий или отдает в руки нападавших.

– Игрокам предлагается вне игровых сессий возможность продвижения в рамках игрового мира. Это можно сделать либо при посредстве игры-ситуационки (казанская "Готика"), либо через изменение статуса,

к примеру, экономического при прохождении компьютерной игры (московский "Вавилон-5" – добыча руды-топлива для космических кораблей), или магического при выполнении некой работы в качестве "домашнего задания" (московский "Амбер" – изготовление атрибутов и съемка фильмов, как магические действия).

– Игрокам предлагается анализировать происходящее и вести соответствующий диалог с мастерами через закадровых персонажей (казанская "Готика" – вариант игровой почты или модель "мира воображения" – московская "Дюна").

Мини-миры игроков. В-четвертых, встречаются и зародыши предоставления возможностей игрокам создавать свои мини-миры, как части общей Городской Игры, со своими, придуманными игроками правилами. Так, к примеру, на московском "Амбере" был введен стандарт, при котором игрокам разрешалась заявить игровую площадку и приписать ей любые свойства (но только одно). Были заявлены: квартира, в которой появлялся и мог выпускаться хозяевами мира дубль (клон), тех кто там побывал; вожатская в Школе, где все игровые предметы оказывались на местном Шафу и т.д.. На данный "мир-отражение" выписывался паспорт, в

котором фиксировалось свойство и оговаривалось время, которое данное пространство должно было находиться в Игре. Чем больше время – тем "круче" пропускалось свойство. При этом в оговоренное время проникновение в данное пространство возможно любым игровым персонажем при выполнении объявленных стандартов (хозяева квартиры были обязаны ее открыть). Это дало возможность резко увеличить физическое пространство игры ("Отражения Амбера") и расшевелить творчество игроков, породив массу новых сюжетных линий.

Игровые полюса. Отметим, что для городской Игры очень желательно (но не обязательно) наличие игровых полюсов физически существующих в пространстве Города.

Таким образом, в рамках Городских Игр постепенно отработывались стандарты и механизмы со свойствами, необходимыми для запуска Мета-Игр. Но смена позиций мастера и игрока не допускалась. Городская Игра рассматривалась как обычная, то есть в качестве творчества конкретной мастерской команды, объявившей Игру. Пространство Диалога О Главном, затрагивающего концепцию, на Игре не выделялось – и было возможно лишь после, в качестве обсуждения.

География, как правило, охватывала лишь один город. Только в последнее время Городские Игры начали практиковать перенос части игровых действий в форумы (черноморский Вулкан – институты Сан-Лоренцо: суд, штаб-квартиры корпораций, улица – форум свободного общения граждан), что, безусловно, является еще одним шагом вперед по отношению к Мета-Играм. Появилась возможность играть в нескольких городах одновременно, сохраняя при этом единство игрового пространства.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

К виртуальным играм относятся игры, пространство которых ограничивается виртуальностью, то есть располагаются они почти исключительно в сетях компьютерной коммуникации. Другое понимание виртуальных игр – это словесные игры – D&D, где действие игроков происходит лишь на словах, но этот тип игр мы оставим вне рассмотрения. Сейчас виртуальные игры можно поделить на два основных типа: игры, построенные на специально написанных для них "движках", то есть под которые был создан специально написанный программный продукт; и чат-форумные игры. Конструировать первый тип могут

только хозяева "движков", так как остальные не знают ни как их устанавливать, ни как налаживать и обслуживать, и тайна эта бережется как коммерческая, эксклюзивная и т.д. Второй тип, чато-форумный, более доступен для массового использования сообществом мастеров, так как базируется на обычных инетовских чатах или форумах (вариант еще: на фидошных конференциях).

Собственно хороший форум – это тоже в общем-то движок. Поэтому деление это достаточно условное. Так, если бы кто-то создал библиотеку движков и сервис для пользователей, облегчающий их освоение, и таким образом специализированные движки (боевка, банк и биржа, магазины, снаряжение юнита и т.д.) получили бы такое же массовое распространение, как чаты и форумы, то различие между ними сильно бы поистерлось.

Первые "чато-форумные" игры появились в России в середине 90-х еще на базе сети Фидо, а движковые лишь к концу 90-х с распространением интернета в массах. Чато-форумные так и не достигли своего зримого (по крайней мере, по взгляду со стороны) апогея, а движковые входят в него только сейчас.

Движковые игры крутятся без мастера, как субъекта игры.

Мастер нужен только на этапе создания игрового мира при работе с программистами и дизайнерами. На самой Игре он либо не присутствует вообще, – все делает программа, либо выступает в качестве статиста, отслеживающего выполнение правил. Поскольку мастер как бы пропадает как субъект, то ни о каком Диалоге между ним и игроками вести речь просто не возможно. Поменять концепцию игры, игровой мир, понятно, становится невозможным тоже – можно играть лишь по заданным алгоритмам. Поэтому этот тип Игр с точки зрения Мета-Игр не очень интересен.

Из опыта этих игр возможно изъять лишь движки, обеспечивающие фоновую деятельность для наполнения межигрового пространства. Примеры, уже приводились: экономика, боевка и т.д.. Можно, например, "выяснять отношения" на движке "Бойцового клуба" или искать магические предметы на движке "Ультимы", а потом мненять их на аналоги у мастеров для реальных Игр.

Вообще, в подобных играх, как правило, привлекает не картина Мира, она почти всегда достаточно банальна, а именно игровой азарт, связанный с движком, обеспечивающим обычную, хоть и сетевую, компьютерную игру между реальными игроками, а не с компью-

тером. Игра в основном идет на этой фоновой деятельности. Сюжет вторичен, а философский подтекст, ценностный багаж вообще отходит еще более вглубь, куда-то в недостижимую пропасть. Движок – центральная часть этих Игр. Нет движка – нет игры. Ролевик здесь превращается в геймера.

Виртуальные фоны, безусловно, нужны и Мета-Игре. Поэтому движки нужны. Но сейчас они фактически не доступны для мастеров, и потому говорить о них – все равно, что мечтать о чем-то несбыточном. Ситуация изменится только при появлении библиотеки движков, о которой уже упоминалось выше, когда выбор и широкое использование движков станет возможным для мастерского сообщества. Библиотека эта, очевидно, займет тогда одно из центральных мест в пространстве Мета-Игр.

Чато-форумные игры прямо противоположны движковым. В них мастер выступает активным субъектом, ведущим игру от начала до конца. Движков там нет (если не считать движками сами форумы и чаты), либо они вторичны. Игра может идти либо в онлайне, тогда используется, как правило, чат и аська (либо подобный сервис), либо в офлайне – и используется обычный форум или рассылка (вариант: фидошная конференция) и стандартная

электронная почта. Действие делится на публичное, личное и групповое ("по-кустам").

Публичное действие происходит в чате или открытом форуме. Здесь мастер открывает отдельные форумы (или темы), как отдельные пространства-комнаты. Игроки ходят по ним, описывая и свои действия, и свои речи, в качестве литературного текста.

Например: Бортинжер Лекрон: "– Не болтайте чепухи! Надо сейчас же подать сигнал об опасности и совершить межзвездный прыжок!" – кулак бортинжера с грохотом ударил по столу, так что чернильница, стоявшая на нем опрокинулась.

Капитан Хейви: "– Не кипятитесь. Мы еще подождем" – капитан спокойно вытирал обрызгавшуюся лужу фланелевой тряпочкой.

Вот так литературно игроки описывают свои действия, задавая тем самым и игровую плотность (воображаемую) и действие. Мастер же подкидывает дополнительные события: "Неожиданно упала люстра. Осколки ее разлетелись в разные стороны". События эти, появляющиеся от лица мастера, имеют два варианта своего рождения. Либо их рождает концепция Игры, заморочки, задуманные мастером при ее конструировании, либо они

рождены тайным, то есть непубличным действием каких-то игроков. Об этих своих непубличных действиях игрок сообщает мастеру по аське или электронной почте, и о них знает только мастер. Мастер может, правда, обратить внимание (также через аську или письмо) другого игрока на подобные действия или некоторые странности. Типа: "ты видишь, как рука Хейви потянулась за шторой". "Наблюдательность" игроков зависит от личного рейтинга (о нем далее).

Игра напрямую зависит от активности мастера в этой параллельной переписке. Порой действие разогревается само собой, но если оно начало "вымирать", значит, мастеру необходимо налечь на подобную "личную" переписку, либо выкидывать "заготовочку" на публичном чате-форуме.

Кроме того, игрокам разрешается также переписываться между собой в аське (эл. почте). Это может быть почти неограниченным правом, – типа, телепатия. Может и подвергаться ограничениям: сначала выйдите в отдельную комнату, а потом уж говорите по аське (на честность). Возможность такого действия. Игроки могут тайно сговариваться и согласованно действовать. Эта многоплановость Игры и задает оп-

ределенную привлекательность чато-форумных игр для некоторой аудитории.

Характерной чертой форумов является анонимность. Это качество тоже берется на вооружение мастерами. Так на форумно-чатовой игре разрешается "переодеваться" и "надевать маски" и тогда становится возможным сменить лейбл, под которым игрок выходит в игру. Это придает игре еще больше интриги и таинственности. Иногда возможны раздвоения и растроения персонажей, их реинкарнации и т.д. Пример – Игра в Египетских богов.

Чато-форумные игры могут оказаться очень удобным подспорьем и составляющим каркасом для Мета-Игры. Но у них есть один очень крупный недостаток. Мастер не может в такой переписке охватить большое количество игроков. Один мастер может вести 5–6, ну, может быть, 7 персонажей. Группа мастеров, а их редко в подобной игре больше трех (связываются они между собой тоже через аську или почту) охватывает человек 20. И подобные игры редко превышают большее число игроков, тогда как в движковые игры могут играть сотни, а иногда и тысячи человек. Поэтому давно витают идеи скрещивания этих двух типов виртуальной игры, но ре-

ализация этой затеи сильно запоздывает, опять же, из-за отсутствия библиотеки движков. Другая возможность увеличить численность играющих – это кооперация многих мастерских команд. Реализация этой идеи вплотную подводит к проекту Мета-Игры.

Рейтинги. В обоих типах виртуальных игр широко используется рейтинговый принцип игрового роста. Тут широко используется опыт словесок (D&D). Мастера утверждают шкалу качеств персонажей: силу, ловкость, магический уровень, внимательность, мудрость и т.д. Победы игрока увеличивают его уровень, приобретение доспехов и артефактов (купил, нашел, отнял) – тоже. Мудрость может прибавлять расшифровка текстов и головоломки для движковых игр, и реальная наблюдательность и умение замечать детали в чато-форумных. Чем больше ты заметил, и обратил на это внимание мастера, тем больше твой рейтинг и больше вероятности, что мастер обратит внимание на странности в поведении других персонажей. Мастера же (или комп. программы) скрупулезно ведут соответствующие рейтинговые таблицы. При столкновениях с противником персонажи с более высоким уровнем имеют преимущество, даже если разборка осу-

ществляется через генератор случайных чисел или кубик. Обычно оружие имеет некий поражающий уровень, и поражения просто вычитаются из уровня героя. Есть и другой принцип подсчета боевки: для всех задается стандартный уровень жизни, а сила, ловкость и т.д. только увеличивают силу твоего поражающего оружия. Уровень жизни иногда увеличивается артефактами или любыми другими способами, исходя из концепции игры.

Рейтинговый принцип позволяет отслеживать столкновения персонажей и обосновано судить в чью пользу разрешился поединок. Он же задает стимулы для "роста" персонажей, а деятельность по получению этого "роста" структурирует жизнь персонажа в игровом пространстве. Таким образом, появляется дополнительный фон, разгружающий мастера, и оттягивающий на себя часть игроков. Это облегчает управление игрой, задает понятные критерии справедливости в оценках столкновений, и потому рейтинг является почти постоянным атрибутом виртуальных игр.

Карты. На ряду с таблицами рейтингов мастерами широко используются карты игрового пространства. Составляя их еще до Игры, мастер далее тщательно отслеживает поло-

жение игроков. К картам порой добавляются "таблицы изменения событий", независимых от игроков – "мир живет своей жизнью". Это позволяет избежать недоразумений на тему "кто и где был, что видел", и сохранять общность в динамике жизни игрового мира, когда события в нем состыкованы. Часто такую "карту" мастер держит "у себя в голове", не перенося ее "на бумагу". Для тех кто уверен в своей памяти это приемлемо, но даже для них рекомендуется "перенос на бумагу", если мир достаточно сложен и в нем множество важных деталей.

Наглядные пособия. Наряду с картой, мастера часто используют сканированные рисунки, фотомонтажи, анимацию, отрывки фильмов для более наглядной демонстрации пространственной точки или особенности происходящего действия. Это увеличивает плотность игрового мира, и прием этот потому широко используется как в движковых, так и в чато-форумных играх.

ИГРЫ-СЕРИАЛЫ

Игры сериалы появились почти сразу после зарождения Ролевого Движения уже в скрытой фазе подъема. Еще в 80-е играли в "крапивинский цикл", так называемые игры "О Стрелках", а с достижением яв-

ной фазы подъема, то есть с периода "хоббитских игрищ" таких циклов было уже несколько. Уже с 1992 г. в Иваново, к примеру, открылся цикл "Робин-Гудовских Игр", в Москве – "Алмазинский" (о нем чуть позже) и т.д. Игры-сериалы добились устойчивого признания в среде ролевиков и то здесь, то там вспыхивают, а потом умиряют все новые и новые. Но обычно они редко перешагивают через три БРИГа (может быть, кроме "Перекрестка" Ливановой Е.).

Определенное развитие этот жанр получил с распространением культуры "Чемпионатов РИ", проводимых с 1997 г., но их география распространения сильно уже. Это форма существования игр-сериалов базируется в основном на базе МИГовых павильонов, но цепочка Игр сериала становится сильно длиннее, приближаясь к десятку, а потом нередко оканчивается и БРИГом.

В идее сериала мастеров и игроков привлекает возможность развития созданного мира и игровых персонажей, действующих в нем. Особенно это оказывается привлекательным для игр жанра Школы Моделирования. Подавляющее большинство игр-сериалов относится к этому мастерскому жанру. Дело в том, что созданная модель на отдельном БРИ-

Ге успевает пройти проверку на устойчивость плюс в некоторых случаях породить зародыш альтернативной организации и пережить восстание этих альтернативщиков. За 3–4 дня – традиционное время жизни БРИГа (исходя из психофизиологической усталости игроков и "упаковки выходных") больше не складывается. К тому же создавать тяжелее, чем разрушать.

Вот тогда и появляется идея сериала. Мастера фиксируют ситуацию, расклад сил, распределение ресурсов и сторонников того или иного направления и т.д.. Если у альтернативщиков хватает ресурсов, то мастера помогают им создать собственную модель, завозят на следующий БРИГ соответствующую атрибутику, корректируют стандарты правил (иногда вводят и новые) и на следующий БРИГ запускают новую модель. Модели при этом бывают разные: социальные, культурные, политические. Часто они перепутаны и взаимосвязаны. Таким образом, продолжение в подобном сериале, как правило, не начинается в точности с момента окончания для игр жанра Школы Моделирования. Подавляющее большинство игр-сериалов относится к этому мастерскому жанру. Дело в том, что созданная модель на отдельном БРИ-

Ге успевает пройти проверку на устойчивость плюс в некоторых случаях породить зародыш альтернативной организации и пережить восстание этих альтернативщиков. За 3–4 дня – традиционное время жизни БРИГа (исходя из психофизиологической усталости игроков и "упаковки выходных") больше не складывается. К тому же создавать тяжелее, чем разрушать.

Вот тогда и появляется идея сериала. Мастера фиксируют ситуацию, расклад сил, распределение ресурсов и сторонников того или иного направления и т.д.. Если у альтернативщиков хватает ресурсов, то мастера помогают им создать собственную модель, завозят на следующий БРИГ соответствующую атрибутику, корректируют стандарты правил (иногда вводят и новые) и на следующий БРИГ запускают новую модель. Модели при этом бывают разные: социальные, культурные, политические. Часто они перепутаны и взаимосвязаны. Таким образом, продолжение в подобном сериале, как правило, не начинается в точности с момента окончания для игр жанра Школы Моделирования. Подавляющее большинство игр-сериалов относится к этому мастерскому жанру. Дело в том, что созданная модель на отдельном БРИ-

Ге успевает пройти проверку на устойчивость плюс в некоторых случаях породить зародыш альтернативной организации и пережить восстание этих альтернативщиков. За 3–4 дня – традиционное время жизни БРИГа (исходя из психофизиологической усталости игроков и "упаковки выходных") больше не складывается. К тому же создавать тяжелее, чем разрушать.

Вот тогда и появляется идея сериала. Мастера фиксируют ситуацию, расклад сил, распределение ресурсов и сторонников того или иного направления и т.д.. Если у альтернативщиков хватает ресурсов, то мастера помогают им создать собственную модель, завозят на следующий БРИГ соответствующую атрибутику, корректируют стандарты правил (иногда вводят и новые) и на следующий БРИГ запускают новую модель. Модели при этом бывают разные: социальные, культурные, политические. Часто они перепутаны и взаимосвязаны. Таким образом, продолжение в подобном сериале, как правило, не начинается в точности с момента окончания для игр жанра Школы Моделирования. Подавляющее большинство игр-сериалов относится к этому мастерскому жанру. Дело в том, что созданная модель на отдельном БРИ-

Некоторые из игроков предпочитают из цикла в цикл играть одного и того же персонажа – основа всякого сериала (хоть это условие и не обязательно для всех игроков большинства циклов). И это не превращается в зацикленность. Практически один и тот же психотип, функционал или культурологию можно играть и на разных играх – тогда зацикленность налицо. Здесь часто оказывается по-другому, несмотря на внешнюю схожесть ситуации, и даже более – сохранение имени, статуса, знаний и т.д.. По-другому, потому что герой развивается, участвуя в процессе пере моделирования пространства, меняя или развивая свои представления,

симпатии, приверженность и т.д.. Именно это и оказывается интересным для игрока. Некоторые потом пишут мемуары и "свои книжки". Читать их потом достаточно интересно, так как герой не статичен, а в "книжке" описываются множества моделей общества, культур, типов поведения. Конечно, литературность текста в подобных мемуарах тоже имеет значение.

В практике Чемпионатов такая "текстовость" сериала поставлена на поток. За тексты ставят баллы, как на любом соревновании, причем как за тексты, представленные в сроки, так и за дополнительные. Сериальность игр делает тексты востребованными в рамках протекания самого сериала (но не за его рамками, ведь часто литературность сильно "хромает", а массив уж слишком огромен, и в нем "тонешь"), так как позволяет игрокам, отправляющимся на следующую игру цикла познакомиться с необходимой или любопытной им информацией. При этом наглядно видно как тексты одних и тех же авторов улучшаются со временем, поэтому прием Чемпионата быстро был взят на вооружение некоторыми из ролевиков-педагогов.

Таким образом, уже можно перечислить основные свойства Игр-Сериалов. Это:

– продолжение предыдущих

событий, пусть и с некоторым зазором, обеспечивающее развитие игрового мира в целом;

– общность информационного массива – добытое на одной игре работает и на другой, появление реальной истории, сохранение единого игрового контекста на протяжении всей серии;

– сохранение персонажей и их развитие в противовес статичности;

– сохранение персонажами различных предметов и других игровых атрибутов;

– особое внимание мастеров к альтернативным линиям развития,

предлагаемым игроками, к их интерпретациям игровой модели, попыткам реализации своих идей и т.д., дабы получить материал для строительства очередной игры сериала и найти его главных героев;

– повышенная коммуникация мастеров и игроков – адептов новой модели, лежащей в основу очередной серии при планировании игр.

Все эти свойства оказываются крайне полезными для организации пространства Мета-Игры. Недостатком Игр-сериалов является отсутствие смены позиции игрока и мастера, хотя данный жанр подошел к этому рубежу и наиболее близко. Как правило, такой смены позиций в играх-сериалах не наблюдалось.

Обычно мастера, ведущие сериал – одни и те же. Диалог между мастерами и игроками, даже выделенными мастерским составом в качестве основы будущей модели, как правило, очень урезан и кастрирован. Тем более он не предполагает общей и публичной рамки обсуждения, так как к чему раскрывать новые игровые "заморочки" раньше времени. Обычно именно об этом говорят мастера, когда предлагаешь вынести соответствующее обсуждение на общее обозрение. Это, безусловно, во многом иллюзия и стереотип, так как игроков в картину мира и его новую модель все равно погружать придется, а, следовательно, массив информации будет в каких-то пределах раскрыт. Но мастера на момент обсуждения еще плохо понимают, что они хотят раскрыть и в каких пределах, потому предпочитают не раскрывать как можно больше. Этот тормоз и предстоит преодолеть. Очевидно, он лежит в появлении технологии разграничения массива на открытый и закрытый еще в ранней фазе подготовки игры и преодолении описанного выше стереотипа.

Продолжение следует

Михаил Кожаринов,
Москва

Трактир – оборудование, оснащение и назначение

По моему глубокому убеждению, трактир на игре должен выполнять в первую очередь функцию кафе-клуба. Места, где можно поесть, отдохнуть и пообщаться. Возможность нормально питаться, не выходя из игры самому и не заставляя других заниматься организацией быта в команде, идет на пользу собственно игре, игрокам (экономия сил и времени), и мастерам — полагаю, все оценят заботу о благосостоянии и здоровье людей. Причем сам трактир должен быть частью игрового мира, а привилегии трактирщиков — минимизированы.

Далее я хочу предложить методику организации и функционирования трактира по пунктам.

Предыгровая подготовка

Задачи мастерской команды
Сначала следует решить, может ли мастерская команда данной игры позволить себе нормальное обеспечение трактиров. То есть: помощь в постройке помещений, доставку продуктов и оборудования на полигон, компенсацию части расходов трактирной команды



из расчета 1 трактир на 50–60 игроков. Если нет — можно ограничиться кофейнями/чайханами/харчевнями, где подают чай, выпечку/бутерброды/сладости и слабоалкогольные напитки — это минимизирует расходы при сохранении функции трактира как одного из центров отдыха и общения. Если да — в первую очередь надо озаботиться трактирщиками — сообразительными, выносливыми и надежными людьми, предпочтительно — с организаторскими способностями (чтобы и в команде и в трактире был порядок). Далее — обговорить с ними меню и условия работы трактира, выяснить,

на какую помощь от мастерской команды они рассчитывают и заключить договор во избежание конфликтных ситуаций в будущем. Финансовые проблемы (а расходы той или иной стороны скорее всего превысят запланированные) могут серьезно испортить отношения — вам это надо? Наша мастерская группа обеспечивает трактиры чаем, сахаром, хлебом, печеньем, крупами и полиэтиленом для тентов, что, впрочем, не является единственно возможным вариантом.

Расставляя команды по полигону, рекомендуется расположить трактиры на расстоянии не более 10 минут ходу от воды и убедиться, что в округе достаточно дров для нескольких дней постоянной готовки. Если для сюжета игры необходимо, чтобы какое-то место активно посещалось игроками, рекомендуется поместить его недалеко от трактира — в трактир люди ходят всегда.

Задачи трактирщика (капитана трактирной команды)

Первоочередная задача — это опять же подбор людей. Исполнительных, надежных,

выносливых и неконфликтных (четыре–пять дней кормить ораву народа — задача не из легких). На один полноценный трактир требуется 2 повара (один из них, скорее всего, сам трактирщик), 2 помощника (обслуживание посетителей + помощь на кухне), 1–2 вышибалы (поддержание порядка + доставка воды, колка дров и т.д.). Рекомендуется начать с проработки вводных трактирной команды — внутрикомандная игра помогает в работе, а возможность поиграть, в том числе и за пределами трактира, при правильной организации будет у всех. Далее следует: выяснить, как обстоят дела с инвентарем и деньгами — проще говоря, кто что сможет привезти на игру. Проконсультироваться с мастерами относительно транспорта, а если есть возможность, подготовить альтернативный вариант доставки. Составить смету, чтобы представить себе хотя бы порядок расходов, и подтвердить ее у мастеров же. Продукты советую закупать оптом — самим или вместе с мастерами/другими трактирщиками — так намного дешевле. И, наконец, если есть возможность, лучше сделать «пробный» выезд — на пикник, день рождения и т.д. — чтобы проверить, насколько члены команды способны работать друг с другом в полевых условиях.

Оборудование и инвентарь трактира

Минимальная обстановка трактира

Тент, парашют или иное укрытие от дождя, причем закрывающий не только зал для посетителей, но и кухню. Готовить под дождем сложно и противно.

Стойка — деревянный стол шириной не менее полуметра и длиной не менее двух метров, покрытый клеенкой или полиэтиленом. На нее выставляются блюда, меню, по вечерам — свечи и т.д.; под ней хранятся посуда, продукты «первой необходимости» — хлеб и компоненты для бутербродов, печенье и прочие мелочи. По мере возможности к стойке рекомендуется организовать стул/табурет/высокий пенал — трактирщик тоже человек и ноги у него устают.

Зал для посетителей. Минимум: несколько бревен под тентом, максимум — столы и скамьи. Можно обнести зал стенами из деревянных конфертов или ткани, покрыть столы скатертями (клеенчатыми или одноразовыми бумажными — ткань быстро пачкается). По вечерам можно расставлять по столам свечи — это красиво и антуражно. Хорошо организовать костер «для гостей» в зале или рядом — чтобы люди

могли согреться, обсохнуть и не лезли к кухонному костру. Если есть возможность, следует оформить два зала — для «простых» и «благородных» или хотя бы отдельный «кабинет» для высокопоставленных посетителей.

Посуда. Скорее всего одноразовая — с ней меньше возни, но это достаточно дорого. В день уходит около 30 тарелок, 30 ложек и 60–70 стаканов (при условии, что посуду споласкивают). Если есть возможность обеспечить керамическую посуду — это идеальный вариант. Моется она просто, бьется тяжело. На трактир нужно 15–20 мисок и 20–30 кружек.

Минимальная обстановка кухни

Очаг для готовки. Длина костра — не менее метра, костер должен быть окопан, почва вокруг — выровнена (чтобы никто в суете не споткнулся). Очень прочные стойки и костровая палка — в часы пик им придется держать до 30 кг нагрузок. Несколько костровых крючьев разной величины. Костровые рукавицы: асбестовые, брезентовые или прочные кожаные — снимать еду. Хорошо положить у костра сидельное бревно, чтобы повар мог отдышаться в процессе готовки.

Стол для готовки. Не менее

полуметра в ширину, не менее метра в длину, высотой — по пояс главному повару (для удобства работы). В боковину можно вбить несколько гвоздей — для поварешки, костровых рукавиц и т.д. На столе удобно держать «под рукой» соль, пряности, сахар, открытые пакеты чая и т.д. под столом — хранить основные запасы продуктов.

Посуда для готовки: 3–4 ведра или кана, объемом 5–7 литров каждый; небольшой котелок или манерка (быстро кипятить воду/варить соусы); цельнометаллическая сковородка (жарить лук и морковь для заправки супов, делать грибной соус, печь блины и т.д.); «мешалка» — прочная палка с прикрученной ложкой или обшиванием еды в ведрах; поварешки — большая для супа и каши, маленькая — для чая и напитков; ножи — отдельно для хлеба и овощей, плюс запасной; пара столовых ложек; мерная кружка объемом 200 мл; овощечистка; открывашка; доска для резки (можно сделать из подручных материалов), 2–3 миски, дуршлаг или сетка для слива макарон.

Прочее: Для повара передник с несколькими карманами на животе (очень удобно держать там ложку, нож, «обойму» грузинских пряностей типа

«хмели-сунели» и т.д.); пара полотенец для рук; рулон туалетной бумаги или бумажных полотенец. Для «кострового» пара топоров, возможно пила, пара мотков веревки, килограмм гвоздей, моток проволоки, несколько канистр для воды.

Обязательно иметь в команде аптечку: средство от ожогов (пантенол, бальзам «Спасатель» и т.д.), средство от растяжений и ушибов (троксевазин, индовазин и т.д.) пластыри, бинты — обычные и эластичные, йод, марганцовку, обезболивающие (анальгин, спазмалгон, цитрамон), жаропонижающие (аспирин, парацетамол), желудочные (но-шпа, фестал, активированный уголь или другой адсорбент), сердечные (валидол, корвалол), успокоительные (валерьянку, пустырник), тонизирующие (янтраную кислоту, настойку женьшеня или элеутерококка). Хорошо, если кто-то в команде умеет оказывать первую помощь — травмы при работе весьма вероятны.

Продукты и меню

При расчете меню следует учитывать, что в среднем за игровой день в трактире уходит 60–80 порций горячей еды; 30–40 литров чая; 1,5–2 кг сахара; до 10 буханок хлеба; килограмм-полтора бутербродных намазок (консервированные

паштеты, рыба, тушенка, сыр, майонез, сгущенка и т.д.), 2–3 кг сладостей (печенья, конфет и т.д.), 20–25 пачек быстрорастворимых макарон, 15–20 литров слабоалкогольных напитков и сколько сварите кофе.

10 порций **горячей еды** = 1 кг сыпучего (макарон, крупа) + 0,85 кг (2 банки) тушенки или 1 кг (3 банки) рыбы + (на выбор, не обязательно) 0,3 кг лука + 0,3 кг моркови; 0,5 кг майонеза или 0,25 кг кетчупа; 1–2 банки овощных консервов (фасоль, горох, кукуруза); 0,5 кг обжаренных грибов. 1 ведро (7 л) = 25 порций еды.

1 ведро (7 л) **супа** = 3 кг картошки, 0,5 кг моркови, 0,5 кг лука, 1,3 кг (3 банки) тушенки или 1,35 кг (4 банки) рыбы + (на выбор) 1 кг фасоли/гороха; 2 кг грибов; 2 кг капусты (для тушенки) или 1 кг риса (для рыбы) = 30 порций еды. Можно заменить картошку 1,5 кг макарон, в качестве дополнительного компонента используя грибы.

1 ведро (5л) **простого салата** = 3 кг сырой капусты или вареной свеклы, 0,7 кг моркови, 0,5 кг лука, полголовки чеснока, 0,75 кг майонеза или 0,5 л масла.

Блюдо пирожных «картошка» = 1 кг печенья + банка сгущенки + 100 г какао или 2 кг печенья + банка сгущенки + 200 г какао + 100 сливочного масла (печенье измельчить в мелкую

крошку; смешать с подогретым (не растопленным) маслом, какао и сгущенкой; массу вымесить; слепить пирожные нужных форм и размеров; по желанию украсить сгущенкой, изюмом и ягодами).

1 ведро (7 л) **чая** = 0,25 кг чая + 0,5 кг сахара.

1 ведро (5л) **кофе** = 0,25 кг кофе + 0,25 кг сахара.

1 ведро (7л) **слабоалкогольного напитка** = 1л водки или 0,5 л спирта на ведро воды + (на выбор): 0,25 кг чая + 0,7кг сахара; 1,2л (3 банки) сгущенки + 0,1 кг кофе, сахар, корица, кардамон, имбирь, мускат по вкусу; 0,1 кг чая + травы (иван-чай, листья малины, листья земляники, душица, таволга, вереск, немного зверобоя) + 0,7 кг сахара; 0,6 кг (3 кружки) малины + 0,2 кг (1 кружка) земляники, черники или брусники (к чернике или бруснике для вкуса можно добавлять земляничные листья) + 1 лимон (если есть) + 0,7 кг сахара; 5 пакетиков растворимого сока; 2 л обычного сока или негазированного напитка; заменить воду дешевым лимонадом, соблюдая пропорции (крайний и невкусный вариант).

Исходя из предложенной схемы можно произвести расчет продуктов на нужное время и количество народу.

Кроме основных продуктов, потребуются: соль (лучше взять килограмм — лишней не будет),

2–3 головки чеснока, несколько лимонов, бутылка масла, пряности (обязательно лавровый лист, черный и красный перец, «хмели-сунели», «Вегета», прочее по усмотрению повара), пара упаковок бульонных кубиков, 0,3–0,5 кг смеси сухофруктов (чернослив, изюм, курага) — горсть такой смеси улучшит вкус сладкой каши, чая, глинтвейна, а съеденная всухомятку — великолепно поддержит силы, если нет времени нормально поесть.

При наличии денег, желания и фантазии можно помимо основного рациона придумывать какие угодно изыски вплоть до шашлыков и жареных курочек, но советуем учесть следующие вещи:

Деликатесные продукты съедаются **ОЧЕНЬ БЫСТРО**.

Свежее мясо портится за 2–3 дня, особенно при жаркой погоде.

Открытые майонез, молоко, тушенка и прочие скоропортящиеся продукты становятся годными за 8–10 часов.

Колбасы и колбасные изделия (кроме копченых) вообще не рекомендуется брать в лес.

Свежие фрукты, овощи и сыр, закрытые банки майонеза, кетчупа и прочих соусов могут храниться на полигоне до 10 дней.

Избыток соли и изысканных пряностей в еде придется по вкусу далеко не всем.

Из плоских печенюшек, сгущенки и свежих ягод\сухо-

фруктов получаются чудные пирожные.

Крепкие алкогольные напитки в общем меню сделают ваш трактир рассадником неигровухи и, скорее всего, приведут к конфликту с мастерами.

Расходы на деликатесы мастера вам скорее всего не оплатят.

О «подножном корме»

На всякий случай хочется напомнить великий туристский принцип: «не знаешь — не ешь». Все собранные **грибы** обязательно следует перебрать и выкинуть незнакомые или подозрительные. Кстати, ядовитых трубчатых (с изнанкой шляпки похожей на губку) грибов в Подмосковье по-моему нет. Не рекомендуется употреблять в пищу большие старые грибы. Если среди трактирной команды никто не разбирается в грибах — лучше вообще исключить их из рациона.

Съедобные ягоды, по крайней мере в Подмосковье, спутать с ядовитыми сложно, но для вящего спокойствия все, кроме малины и земляники, лучше собирать самим.

Из лекарственных трав рекомендуется употреблять в пищу только общеизвестные (кстати, травник из зверобоя, малины и таволги можно использовать как профилактическое противопро-

следует предупреждать посетителей, что в состав чая или напитка входят травы — достаточно часто у людей встречается аллергия, особенно на зверобой.

Организация и режим работы трактира на игре

Во-первых, следует четко оговорить обязанности каждого члена команды, во избежание конфликтов и споров.

Во-вторых, следует продумать график работы и отдыха команды. Не имея возможности нормально выспаться, люди выдохнутся за пару дней.

В третьих, следует проработать несколько ситуаций ЧП (не приехал\слег на игре кто-то из членов команды, не приехал другой трактир и нагрузка возросла, конфликт\драка в трактире и т.д.).

В четвертых, капитан должен знать о проблемах со здоровьем у членов команды и учитывать их в работе (так, например, человеку с экземой лучше не мыть посуду в холодной воде, а астматика не следует целый день дышать дымом).

Режим работы

Все время работы трактира рекомендуется держать под рукой ведро горячей воды — заварить чай, залить порцию

сухих макарон, сполоснуть посуду и т.д.

Начинать работу следует в десять–одиннадцать часов утра — раньше народ не встает. Объявлять подъем в команде рекомендуется за час–полтора до начала работы, причем дежурный поднимется первым, разводит костер, готовит завтрак на команду и только после этого будит остальных.

Первая порция горячей еды должна быть готова к одиннадцати–половине двенадцатого. С одиннадцати до часу — первый «час пик» — люди проснулись и желают жрать.

В течение дня можно обойтись бутербодами\сладостями\сухими макаронами. Если позволяют финансы, хорошо в качестве аварийного варианта еды держать несколько пакетов растворимого картофельного пюре.

Вторая горячая еда должна быть готова часам к пяти — люди набегаются и проголодаются.

Третью горячую еду следует сделать часам к восьми, причем лучше сварить два ведра супа\каши — в темноте готовить будут подходить до полуночи, а у костра еда долго не стынет. С десяти до двенадцати — второй «час пик» — господу игроки вспомнили, когда и как они завтракали и

завтракали ли вообще.

Кофе варить (если варить ведрами) лучше дважды в день — к одиннадцати–двенадцати утра и к девяти–десяти вечера.

Активную готовку лучше завершить до захода солнца, закрывать трактир рекомендуется к часу–двум ночи, причем после одиннадцати достаточно одного–двух человек obsługi.

Дрова и воду с утра лучше заготовить самим, а в течение дня направлять на эту работу безденежных донов, желающих кушать. Строптивым объяснять: нет воды — не будет обеда. «Особо отличившихся» — не кормить (проверено на «Томе и Джилл» — работает). Относительно несоблюдения игровых реалий: если у благородного сеньора нет денег на трактир и не хватает обаяния\власти для открытия кредита — так ему и надо.

Относительно торговли «за реальные деньги» — по моему скромному мнению это нарушает один из основных принципов ролевых игр — равноправие вне зависимости от положения в «цивильном обществе» и обеспеченности игроков. Плюс введение в игру реальных денег может спровоцировать ненужные конфликты, особенно если у кого-то эти реальные деньги пропадут. Но это уже личное дело конкретной игры и конкретного трактира.



Взаимодействие трактира с игрой Экономика

Когда трактирщик богаче короля — это смешно и глупо. Бороться с этим можно двумя способами — монетами разного номинала, причем в игру будет запущено достаточное количество меди/серебра, а цены в трактирах будут разумными, и регулярным сбором налогов с трактиров — это обеспечит круговорот денег. Самим же трактирщикам, дабы не создавать инфляцию, рекомендуется не кормить игроков бесплатно и не принимать деньги выше определенного номинала. При чиповой экономике можно также заставить трактиры покупать чипы продуктов и/или запустить мастерский караван, где можно будет приобрести кофе, сигареты и прочие мелочи. И, наконец, трактирщика можно сделать ростовщиком, но для этого у игроков должна возникнуть потребность в деньгах — не только для оплаты еды в том же трактире.

Социальная сфера

Рекомендуется завязать вводные персонажей трактирной команды не только внутри трактира, но и «в мир». Чтобы люди могли поиграть, каждый член команды в течение дня получает несколько часов «отпуска» — при численности команды в 6 человек, одного всегда можно

отпустить без ущерба для дела. Кстати, с вероятностью кто-то захочет наняться в трактир «по игре», что уменьшит нагрузку на команду. Хорошо попросить у мастеров завязки, например, на местных разбойников, известного волшебника или менестреля — это украсит игру команды. Забавно устроить конкуренцию между трактирами — где лучше кормят, или собрать гильдию трактирщиков. Весело (но небезопасно) пойти на конфликт с высокопоставленной особой (предпочтительно не из ближнего поселения). Вариантов море — в хорошем трактире не заскучаешь.

Отдых и развлечения

Естественно, что трактиры облюбовали менестрели. С одной стороны, это здорово и приятно, с другой — иной певец скорее разгонит клиентов, чем соберет. Поэтому безголосых и занудливых бардов следует безжалостно гнать. Красоту и шарм заведения придадут танцовщицы, музыканты и фокусники (последних, если готовиться к игре за полгода, можно вырастить в своем коллективе). Если поблизости от трактира есть ровная площадка, можно по вечерам устраивать танцы под живую музыку или магнитофон, смею заверить, желающие найдутся. Следует поощрять азартные игры — это захватывает и развлекает.

Можно «прикормить» в трактире свою гадалку, писца, лекаря, солдата-наемника, купца, вообще если есть возможность — привезти запасную палатку и сделать что-то типа гостиницы при заведении. А вот традиционных трактирных шлюх рекомендую гнать поганой метлой. Очень мало кто сможет корректно сыграть фэнтезийную/средневековую проститутку, а иначе выходит стес и все та же неигровуха. По возможности советуем с первого дня завести в трактире «свою клиентуру» и «завсегдаев» — добавит колорита и реалистичности, заведение будет выглядеть обжитым.

Игротехника

Трактир — место сбора и распространения информации и плох тот мастер, который это не использует. Через трактирщика и прислугу можно запускать в игру сплетни, карты, манускрипты, шпионские донесения, письма, пасквили, клевету... Трактирщик может выполнять функции посредника и по мере надобности оповещать мастерятника о происходящем на игре.

Трактир — как ни смешно — место, где неигровуху и пьянство устраивать танцы под живую музыку или магнитофон, смею заверить, желающие найдутся. Следует поощрять азартные игры — это захватывает и развлекает.



тире не бранятся, объявив нарушителей правил одержимым/сумасшедшими или просто попросив покинуть помещение. Трактирное «спиртное» веселит и придает сил, но всерьез опьянеть от него почти невозможно. Одиночного пришедшего пьяницу легко утихомирить «по игре» силами вышибал. А пьяная орава — это ЧП, на которое следует вызывать полигонную командуслужбу безопасности. До прихода помощи лучше эвакуировать из трактира прочих посетителей и слабых членов команды, не вступая в споры с дебоширами. Причем уговаривать и успокаивать следует не самих пьяных, а их потенциальные жертвы. В такой ситуации самое главное — не спровоцировать пожизненную драку.

Вообще порядок в трактире сильно зависит от чувства собственности. Если трактирщик и трактирная команда ощущают себя хозяевами в трактире, воспротившись им достаточно сложно. Кстати, требование оставлять оружие у входа зачастую воспримается персонажами как оскорбительное и не соответствующее игровым реалиям. Корректнее прерывать начинающиеся конфликты и просить благородных донов выяснять отношения за пределами трактира.

Еще среди посетителей нередко оказываются заболевшие, «переехавшиеся» или просто

очень усталые люди. И задача трактирной команды — по мере сил привести их в себя. В легких случаях достаточно кружки горячего напитка с парой теплых слов (лучше от представителя противоположного пола). Зачастую следует дать человеку выговориться — и ему станет легче. Если человек очевидно нездоров, нужно осторожно выяснить, что с ним и по мере надобности выдать лекарства из аптечки или связаться с полигонным врачом. В случае истерики/нервного срыва лучше связаться с полигонным врачом/психологом, а до его прибытия напоить человека водой, предложить ему корвалол/вальерьянку/пустырник и не предпринимать ничего более серьезного.

С вероятностью трактирная команда столкнется и с пожизненными травмами — как среди своих, так и среди посетителей. Как было написано выше, хорошо, если кто-нибудь из команды будет уметь оказывать первую помощь. Остановить кровь, перевязать рану или ожог, сделать искусственное дыхание, помочь при эпилептическом или истерическом припадке, знать правила переноски больных и раненых. Иногда жизнь человека можно спасти/потерять за считанные минуты.

Декорации и антураж

Во-первых, трактир начина-

ется с вывески. Название надо подобрать яркое, запоминающееся, но не стебное, т.е. не дающее отсылку к неигровым реалиям. Вывеску лучше всего написать водостойкими красками на прочной ткани или фанере. Красиво, когда у трактирной команды есть «униформа» — одинаковые костюмы или детали костюмов. Полезно придумать несколько «фирменных» блюд и напитков, пару традиций/правил трактира, может быть несколько забавных историй из недавнего прошлого. Как упоминалось выше, очень красиво освещать трактир свечами по вечерам, можно жесть благоволия (если это соответствует игровым реалиям), расставлять на столах цветы, повесить на стены звериную шкуру, рога, бутафорское оружие, завести «фирменные» стандартные кружки. Колорит конкретного трактира сильно зависит от игрового мира и расположения трактира (ресторан в центре Парижа и кабачок у Двора Чудес интересны по-разному).

Уфффф... Вроде все. В заключение могу заверить, что методики, раскладки продуктов и т.д. проверены на собственном опыте работы.

© Вероника Батхен,
2001,
Москва



Программа обмена. Ри-пресса: "Маршрут-29", г. Алмата

Магические штучки



Предположим, намечается игра. И вы решили пойти на нее магом. Хорошо подумайте, каким магом вы собираетесь быть. Можно рулить массами, ни разу не вступив в бой, плести интриги и так далее. Тогда все, что вам нужно – балахон и хитрость. Не-которым нравятся такие маги, которые чего-то там бормочут потихоньку, слоняются по полигону, и в бой не лезут. Если вам по нраву такая игра – вперед, и да

поможет вам Локи. Ну, а если вы решили устроить что-нибудь эдакое, страшное и красивое одновременно... Быть не просто интриганом, а Магом, причем по меньшей мере Великим... Тогда послушайте пару советов мага простого.

Первое, что нужно сделать – пойти к мастеру и спросить, как он представляет магию на игре. Довольно смутно, как правило. У мастера других забот хватает.

Окажите ему посильную помощь в составлении магической боевки. Это даст вам шанс сделать магию на игре более сбалансированной и удобной для отыгрывания. Вы будете раньше и лучше всех знать, какие спеллы доступны магам на данной игре.

Теперь пришло время подготовить эти самые спеллы и прочую оснастку. Сначала небольшое предупреждение: Помните про безопасность – не применяйте в боевых спеллах взрывчатые вещества, не используйте в качестве метательных тяжелые и твердые предметы и т.д. Мастер при допуске должен в первую очередь обращать на это внимание.

Практически на каждой игре маг может кастовать защитное поле. Встройте эту функцию в свой плащ. Сделайте одну сторону из обычной ткани (белой, серой или черной), а другую – из зеркальной. Кастуете защитное поле – одеваете плащ другой стороной. Балахон тоже надо шить с умом. Он не должен путаться в ногах при ходьбе, сильно шуршать и быстро намокать. Капюшон не должен постоянно налезать на глаза – мало того, что мешает видеть, так еще и делает вас похожим на ку-клукс-клановца. Рукава сделайте широкими, чтобы можно было пря-тать в них всякую всячину. Обя-

зательно сшейте пару мешочков, которые будете носить на поясе. Если вы не берете с собой меч, то в качестве пояса лучше взять веревку или плетеный шнур. Используя простейшую технику макраме, можно за 3–4 часа сделать превосходный пояс. Поищите красивые сапоги, маг в берцах – это маразм.

Файрбол. Куда же без него. Для создания файрбола вам потребуется: мячик из пористой резины, десять – пятнадцать красных светодиодов, многожильный медный провод с тонкой изоляцией, блестящий пакетик из-под чая, скотч, две пальчиковые батарейки и кнопочный выключатель. У светодиодов обкусываем выводы на длину сантиметр-полтора. Берем два провода и протыкаем их шилом. В отверстия вставляем выводы светодиода. На некотором расстоянии от него делаем еще отверстия и вставляем следующий. Только сразу определитесь, какой провод будет плюсом, а какой минусом, и втыкайте светодиоды соответственно. В результате должна получится гирлянда из параллельно соединенных светодиодов. Их выводы будут торчать из проводов – не обрежьте, они еще пригодятся. Припаиваем выключатель и батарейки. Проверяем, как работает гирлянда. Засовываем батарейки в мячик, предварительно вырезав там место для них. Батарейки

должны сидеть в мячике глубоко и плотно – это требование безопасности. Теперь равномерно обматываем гирляндой мячик, втыкая светодиоды выводами в резину. Выключатель крепится на клей в небольшую выемку. Между светодиодами распределите кусочки блестящего пакетика от чая (пакетик лучше брать такой, который не проводит ток, например от чая "Принцесса Ява"). Обмотайте конструкцию прозрачным скотчем. Файрбол готов. Включите его и покидайте немного, только не изо всех сил. Не развалился? Удивительно. Шутка :) Такая конструкция, будучи надлежащим образом изготовлена, выдерживает много неслабых бросков и может гореть несколько часов непрерывно. Безопасна (если не кидать в лицо), и ОЧЕНЬ эффектно выглядит ночью. Забросьте кому-нибудь в палатку – убедитесь.

Айсбол (заморозка) делается по тому же принципу – только берите синие или фиолетовые светодиоды, а мячик обклейте сверху белым новогодним блеском.

Для постановки защитного поля вокруг лагеря я бы порекомендовал что-то типа гирлянды, только возьмите провода попрочнее, и вообще постарайтесь сделать позаметнее и пострашнее. На всякий случай протяните за проводами толстую нитку с колокольчиками от закидов –

вдруг кто решит прокрасться незамеченным. Леску не используйте – об нее можно порезаться.

Дымовую завесу применять не советую – во-первых пожароопасно, а во вторых неприятно, если ветер в вашу сторону.

В магической литературе довольно редко встречаются упоминания, что маги превращали кого-либо в животных, растения и т.д. Гораздо чаще маги превращались сами. Для отыгрывания превращения вспомните первобытных предков, надевавших шкуру и подражавших животным, чтобы подкрасться к ним на охоте. Дерево отыграть еще проще – одеваете камуфляж под плащ, в многочисленные карманы насовываете мелкие веточки, парочку покрупнее можно прикрепить к поясу под плащом. Остается только сбросить плащ в нужный момент и растопорщиться. Вы можете сказать, что так ходить неудобно, а с электрическими прибабасами много возни и расходов. А кто сказал, что магом быть легко? Хотите больше спеллов – будет больше работы. Почитайте книжки по фокусам и занимательной физике, проявите фантазию, и о вас пойдут легенды.

Но помните, это все лишь вспомогательные технические навороты. Главное на игре – играть.

Ра (Роман Окоченников),
Алмата

Живая игра

WarCraft-4: Мятёж – Регион Хаоса

Это не репортаж об игре в обычном понимании этого слова. Это даже не подведение итогов игры. Это уже выводы из итогов игры.

А выводы Warcraft'a, к сожалению, типичны для великого множества игр

Можно ли делать выводы?

Можно ли делать обобщающие выводы на основании пусть крупной, но всего одной игры? Можно ли учесть все разнообразие взглядов и мнений, возрастные категории и жизненный опыт, а так же опыт игровой? Статистика утверждает, что для получения достоверной оценки о жителях всей России (уровень жизни, образования, состояние здоровья и проч.) достаточно сделать случайную выборку всего лишь из 1500 человек. С этой точки зрения Warcraft-4 можно считать такой случайной выборкой.

В целом фэнтезийная игра самим своим названием подразумевает активное боевое взаимодействие. Этим она, кроме любителей фэнтези (или попросту толкинистов) привлекла значительное число чисто бойцовских команд. Здесь были люди кажется всех воз-

растов, и с разным игровым опытом – кто-то ехал на свою вторую или даже первую игру, а кто-то играл всю жизнь с раннего детства.

За основу для разработки сюжета изначально были взяты унаследованная от предыдущих игр интрига по мотивам произведений Шекспира и компьютерный Warcraft-2. Ради достижения (наконец-то) чистоты игры был декларирован принцип "4 основных расы и никого больше". Ну, по классу бонусовых персонажей для каждой расы. Ну, десяток натуран...

Кроме того, была обещана Игра – именно Игра, и из тех, с кем мне довелось общаться (а это Темный Блок + кое-кто из светлых, например все Благо-растворение), все с самого начала собирались в первую очередь именно поиграть.

Организатор: ТГКРИИ (Тверской городской клуб ролевых и исторических игр), главмастер ЗБ
Размах игры: участок леса размером 2x2 км рядом со ст."Кулицкая" под Тверью, на котором в течении недели собирались 1260 человек из 39 городов со всей России

Дата: с 18 по 24 августа

Сайт игры: roles.ru , сайт Темного Блока: goblin.msk.ru

С порядковым номером нынешней игры живого сериала связан забавный казус. В видеосюжете, показанном по телеканалу НТВ, по ошибке журналиста было сказано: "...по мотивам компьютерной игры Warcraft-4..."

Введенных в заблуждение этим сюжетом просьба не волноваться

Вот о чем я хочу сказать или Тезисы

1. Боевая система

1.1 Хитовая система должна быть отвергнута

1.2 Хотя я против хитовой системы, но кое что разумное предложить могу

1.3 Что касается любой боевой системы:

Наручи и ножи – полезное снаряжение, но неподдерживается правилами

Самовынос – правило порождающее споры

Чистые бойцы и ролевики
Стрелы – гуманизаторы

2. Крепости

2.1 Одна штурмовая стена + конверты – неприемлемо

2.2 Высокие стены делают штурм бессмысленным по игре

и беспощадным по жизни

3. Боевая магия почти недопустима

4. Еще несколько полезных мыслей

4.1 Мертвятник

4.2 Как персонажу заработать?

4.3 Питание

4.4 Сайт игры

4.5 Полигон

4.6 Сертификаты

4.7 Неизменность правил

5. Любой мастерской группе нужен не номинальный главный мастер, а настоящий координатор

1. Боевая система

1.1 Хитовая система должна быть отвергнута

Хиты – это условные раны, которые персонаж способен вынести. Они знакомы всем по компьютерным играм. И их применение в живой игре столь же просто как в компьютерной: каждому игроку сообщается сколько на нем хитов и сколько снимает каждое из его оружий (ведь у некоторых с собой не-большой арсенал). И "каждый считает свои хиты сам".

В реальности это значит, что нанесший удачный удар должен еще как-то сообщить своему оппоненту сколько он с него снял – и это в горячке боя, когда все вокруг орут, ляг доспехов и стук оружия, а цель стояла спиной, удар сквозь панцирь не

чувствует и не слышит через шлем с подшлемником.

На Warcraft'e декларировалась упрощенная хитовая система: все расы имеют одинаковую базу хитов, доспех на оппоненте определяется визуально. Но ведь двуручное оружие должно наносить большее повреждение (а то игроки не поймут). Да вот эльфийские луки должны иметь большую силу, чем обычные. А куда отнести алебарду? К двуручному оружию? А почему не к копьям (которые традиционно оцениваются слабее). Копья ведь бывают и с режущей боковой кромкой. И как под шлемом разглядеть эльфийские уши (чтобы узнать сколько сняла стрела)?

Рекомендовалось красить стрелы – но в бою стреляют и подобранными. А ведь боевые тычки в ствол массовой игре не начинаются со "стоп-тайм", а теперь, ребята, расскажите друг другу свои ТТХ"

Вот еще один показательный случай для размышления (хотя, как я думаю, вы и сами можете привести массу подобных). Орм, играя Черного Орка при последнем штурме объединенными силами Темного бастиона, сталкивается в бою с латником. На Орме неполный доспех, получилось так, что бедра открыты. Противник удар за ударом наносит именно в

незащищенное доспехом бедро, причём каждый следующий все сильнее, и не отвлекается на проходящие по его латам удары. Орм человек крепкий, однако ж, наконец обращается к противнику: "Что ты делаешь? По тебе уже прошло больше ударов, чем может быть хитов" На что получает ответ: "А в правилах сказано что каждый сам считает свои хиты, вот ты и считай свои"

И надзирающие за порядком мастера просто физически не могут разобраться в граде ударов, кто кого и сколько раз. Идет тупое мясо, в котором того, кого не могут победить честно просто затапывают (так Родю, игравшего телохранителя великого шамана, в полном доспехе не просто столкнули в заполненный до краев водой ров, но еще и протоптались по нему). А ведь надо еще успеть отследить раненых и потерю хитов от неперевязанных ран (конечно, будем надеяться, что сознательные игроки сами будут проверять по часам сколько "крови" из них "вытекло").

Хиты почти незаменимы при моделировании мира D&D. Судите сами: сколько hit dice по настольным правилам, столько и хитов на персонаже живой игры. И игроки знают чего им ожидать от монстров. Но то-то и оно, что такая игра рассчитана на хорошо знакомых с игрой

настойной. И желающих при-
менить свои познания настоль-
ной механики в поле.

Заметьте, что оригинальная
D&D не предполагает массовых
сражений. Как следствие, боль-
шинство боев можно распреде-
лить на относительно легко от-
слеживаемые поединки. И все
же это игра на честность

Но и это не все. Задумыва-
лись ли вы когда-нибудь на-
сколько велико искушение для
игрока попросить всего лишь 1
лишний хит (на оружие или до-
спех) или для мастера дать бо-
нус понравившемуся игроку?
Ведь чего проще – всего 1 хит,
какая мелочь.

Не кажется ли вам, что уж
лучше носить на себе всего 1
хит со всеми доспехами, чем
хоть пять минут доказывать,
что "меня таким мастер пропу-
стил" и ощущать, что тебя счи-
тают бесчестным читером и на-
верное будут бить по жизни?

"Но как же тогда с бонуса-
ми?" – что интересно, в бесхи-
товой системе бонусы не толь-
ко возможны, но и более инте-
ресны, да и, пожалуй, сильнее.

Я могу утверждать это уже
хотя бы потому, что все свои
игры проводил без хитов.

Поэтому когда изначально,
еще зимой, главмастером ЗБ
было постановлено, что ника-
кой магии или артефактов типа
"+хит" хоть на доспех, хоть на
оружие не будет, для меня не

составляло труда подобрать
полезные бонусы для особых
персонажей.

Как пример, уместно приве-
сти Черных Орков, списанных с
Warhammer'овских. Там Чер-
ные орки – это элита армии,
высокодисциплинированная и
обладающая высокой защитой.
Это бойцы, способные при не-
обходимости командовать под-
разделениями обычных орков
и пресекать беспорядки в них.

На WarCraft-4 персонажи
называвшиеся Черными Орка-
ми обладали следующими спо-
собностями и ограничениями:

1. Неуязвимость для стрел
2. Может быть командиром
подразделения (как берсерк)
или даже отряда орков, но не
считается боссом (соответст-
венно, никогда не может стать
Большим Боссом)

3. Может быть только бой-
цом (никакого стрелкового или
метательного оружия)

Кроме того, стать Черным
Орком было очень непросто – в
лучшем случае требовалось
сразить в боях не менее 14 про-
тивников. Таким образом, про-
исходил естественный отбор ре-
альных бойцов. Ибо глупо наве-
шивать бонусы на того, кто не
сможет ими воспользоваться.

Добавлю также, что только
один единственный игрок (Ди-
ма-Хаос) был введен в игру
Черным Орком со старта, да и
то прежде чем он впервые уча-

ствовал в бою, где ему потре-
бовались его способности, он
успел вполне заслужить свое
звание (добавлю так же, что он
исполнял обязанности игротех-
ника, поэтому Черным Орком
его надо было сделать для сво-
боды действий – чтобы быть
индивидуальным персонажем,
не обязанным подчиняться
боссам). Позже вторым Чер-
ным Орком стал Орм – к тому
моменту босс полностью унич-
тоженного в непрерывных бо-
ях клана, потерявший шамана,
но сохранивший тотемы (т.е. не
прогнававший духов и даже
порадовавший их своей живу-
честью). Для него произведе-
ние в Черные Орки было даже
небольшим понижением. Соб-
ственно в тот день только 3 ор-
ка сумели пройти через все бои
(которые волнами сменяли
один другой, практически без
передышки) ни разу не умерев.
Думаю, это достижение, кото-
рое заслуживало награды.

И это была намного более
полезная награда, чем пресло-
вутые "+хит" или даже "+6 хи-
тов" (3 хита снимала 1 эльфий-
ская стрела, группа эльфий-
ских лучников легко могла сде-
лать два попадания – и все, орк
остался при своих). Совсем
иное неуязвимость к стрелам.
Она позволяет этому бойцу –
заметьте, именно бойцу, кото-
рого порою очень раздражает
если его выносят дистанцион-

но, а не в честной рубке – поз-
воляет подойти к врагу для
этой самой честной рубки, не
отвлекаясь на стрелы.

Рассказ Димы Хаоса

*"Штурм крепости "Красного
Дракона". Дональбайновские
все стоят. Я подскакиваю к Са-
ше Алтуфьевскому (он же
Князь, а на игре проповедник
колянизма), говорю ему: "У
меня неуязвимость к стрелам!
Чего надо сделать?" Оказалось
нужно было выкинуть дымовую
шашку (дым обладал парали-
зующим свойством). Выбежал,
подхватил, кинул в ров... под-
нимаю глаза и вижу десяток
стрел... затыкали как ежика. Но
ничего, стою. Неуязвимость!"*

*Позже один только Дима
Хаос и мог забрасывать ров,
что он собственно и сделал.
Кроме того, благодаря своей
неуязвимости он спас двоих
подхватил и отдернул, когда
тот еще стоял на краю, другого
вытащил уже из рва)*

*Если бы даже он имел вдвое
больше хитов чем разрешалось
по правилам самому сильному
монстру то не пережил бы и
первого залпа. Вот вам еще
один довод – хиты не панацея*

Можно возразить, что если
так подходить к раздаче бону-
сов, то можно получить черес-
чур сильных, прямо-таки не-
выносимых персонажей. Ответ
один: невыносимые персонажи

это вина не системы, а мастера,
который их впускает в игру. Ра-
ди чего он бы их не впускал.

Хотя бы даже и ради мифи-
ческого баланса. Так, например,
ради баланса в ходе игры из
мертвятника стали выпускать
все более и более крутых персо-
нажей. Типичный пример
WarCraft'a – хрупкая девушка со
следующим свойством: "В ноч-
ное время суккуб, 10 хитов,..."
Дальше можно не читать.

Рассудим логически: суккуб
это соблазнительница; она
сильна именно этим своим
свойством, но в бой лезть ей
нет смысла; так зачем ей
столько хитов? Чтоб случайно
не убили? Так ведь случайно и
не будут.

А еще подумаем о честном и
удачливом бойце, который до-
жил до середины игры все тем
же персонажем (например,
Диму Хаоса – знаменитого са-
мого первого Черного Орка
WarCraft'a – убили только в по-
следний день, когда раскатали
абсолютно всех клановых ор-
ков, пытавшихся оказать по-
мощь Темному Бастиону) и
имеет только свои изначаль-
ные 2 или 3 хита. И вот он
встречает такое... Причем по-
лучившее бонус лишь за то, что
умерло (чего ж ради наш боец
старался выжить?). Разве это
тот баланс который мы все хо-
тим видеть на игре?

1.2 Хотя я против хитовой

**системы, но кое что разумное
предложить могу**

В общих чертах: никак не бо-
лее 3 хитов (со всеми бонусами
– впрочем, чем меньше бону-
сов тем больше порядка). На-
хитовка для всех одинакова
(будь хоть эльф, хоть орк – под
доспехами ушей или грима не
разглядишь; кроме разве что
уникальных монстров, а рядо-
вые монстры идут как все). И
все оружие снимает одинаково

Теперь подробнее.

Нахитовка персонажа опти-
мальна следующая:

1 личный нательный хит
(дается каждому)

+1 неполный доспех

+2 полный доспех (защита
корпуса и всех конечностей)

Итого: максимум 3 хита

Обратите внимание: не "лег-
кий или тяжелый" (не вес нам
важен), а "полный" или "непол-
ный"

И никаких +хит за антураж.
Хиты нужны для боя. Сколько
хитов, столько раз стукнут
(возможно больно). А вот анту-
раж в бою никак не спасает.
Антураж можно премировать
игровыми деньгами при старте,
званием или титулом повыша-
ющим социальный статус пер-
сонажа. Что это дает? В своей
последней игре я ввел правила
по которым сами персонажи
могли разрешать (и разреша-
ли) споры между собой. Важ-
ным элементом как раз являл-

ся социальный статус (подробности на моем сайте goblin.msk.ru).

Возражением против таких правил на разрешение споров является пресловутое "люди не поймут, сложно". Но ведь понимают! А бойцам, которые едут только сражаться эти правила не помеха, они касаются их минимально. Вот политикам – да, нужно будет вникнуть, но для них вникнуть труда не составляет.

Оружие (любое) снимает по 1 хиту. Конечно, найдутся спорщики, утверждающие что "двуруч разрубает напополам" и т.д. Но у каждого оружия при правильном, умелом обращении с ним уже есть бонусы – у длинного оружия это его длина, у кистеня возможность поразить противника даже через щит, у арбалета точность стрельбы и меньше проблем со стрелами (более короткие заметно удобнее таскать с собой, чем длинные стрелы луков). Что же до того, что "ножом доспех не пробьешь" то если человек с ножом прорвался до вооруженного (как правило щитом и мечом) доспешника и зарезал – сам доспешник и виноват.

Что получается, если начать давать какому-либо оружию большую убойность показывающую боевые правила WarCraft-4. Изначально задуманная как иг-

ра по хитовой системе, она фактически во многих случаях свелась к бесхитовке – эльфийские луки и арбалеты снимали рыцаря в латах с одного попадания. Ну а когда пошло обкастованное оружие...

Если все же очень хочется дать какому-то оружию большую убойность, то можно дать 2 хита арбалетам (их короткие стрелы легко отличить от стрел луков) и уже упомянутому двуручному оружию (ведь с ним в пару ничего, даже щит, не возьмешь). Но тут сразу начнутся проблемы: копьё тоже нередко держатся в двух руках; если даже копьё не усиливать, то где провести границу между двуручным топором и алебардой (которой можно пользоваться и как копьем, да и она уже имеет преимущество длины); шипованный шар кистеня типа "Утренней Звезды" в умелых руках мог наносить и более тяжелые повреждения, чем заточенный клинок (последний режет, тогда как первый дробит – рана тяжелее); наконец, арбалеты бывают разных конструкций.

Последний довод: как в бою определить чем попали в спину? Вроде удар был, а вот сколько сняли кто его знает. Кричать "-2 хита!" не помогает (сам сколько раз замечал), потому что кричат все и непонятно кто кому и что кричит. Результат – споры и обиды, озлобленность

Волшебный госпиталь
Началось с различий в описанной игре игроков, а закончилось тем, что во время субботнего штурма Темного Бастиона мертвые бойцы со стороны атакующих могли совершенно по правилам возвращаться в строй через 5 минут. И никакой некромантии. Получалось это так: там пользовались той трактовкой правил, что состояние тяжелораненого (0 хитов) есть, а "-хиты" не бывают (раз в правилах о них не написано, то это вам любой мастер скажет, что их нет). Соответственно мертвых (т.е. по их версии тяжелораненных) они переносили в полевой госпиталь (10 минут на преодоление 50 метров вполне хватало), там раненого перевязывали и накладывали шов, после чего он как положено лежал на пенке выздоровляющая. Только скорость выздоровления в этом чудо-госпитале была зачипована 5 минут за хит, вместо обычных 15! И далее правила трактовались так, что достаточно заживить всего 1 хит и можно возвращаться в строй.

Справедливости ради замечу, что зачипован так был стационарный городской госпиталь. Но в сертификате то не указано было какой именно, вот игроки и схитрили чуток, столкнував все в наиболее благоприятном для себя вклю-

че. Вкупе с другими хитростями, а так же мастерской добротой (вплоть до случаев оживления павших) это дало решающий перевес против темных, которые играли по правилам

И никаких "0 хитов – тяжелораненный"

Первое: В субботу, на штурме Темного Бастиона Дональбайна у атакующих был прямо таки волшебный госпиталь

Второе: никто в здравом уме не отыгрывает посреди поля боя раненого – там людей в доспехах стаскивали в ров с водой и топтались по ним, что уж говорить о тех, кому не грозила опасность захлебнуться.

Если хитов больше нет – в мертвятник

Против хитовой системы (кроме того, что можно прочесть на моем сайте <http://goblin.msk.ru>):

– чем больше хитов, тем больше ударов, тем больше человек заводится, причем заводится уже не по игре.

– чем больше хитов, тем длиннее стычка, люди устают и хуже контролируют движения

– наконец, больше возможностей для обмана – кто знает, сколько хитов оставалось после предыдущего боя и были ли излечены раны?

В общем, чем меньше хитов тем лучше. 3 – уже очень хорошая рубка. Но бесхитовка отслеживается мастером гораздо

легче, да и люди не успевают разозлиться. Опять же меньше хитов – меньше возможности для жульничества.

А бонусы даже уникальным персонажам вполне можно давать не в виде +хитов (и кстати полезнее будут чем эти хиты)

1.3 Что касается любой боевой системы

1.3.1 Наручи и поножи – непоражаемая зона (попадание в них не приводит к снятию хита)

Нет, речь здесь вовсе не о пресловутом самовыносе – о нем далее. Начну с примера из WarCraft-4

За 3 дня до игры Локи (Хозяин арены) предложил (хотя на игре это не действовало) считать минимальным доспехом комплект из шлема, наручей и поножей. Не касаясь сейчас роли шлема, хочу заметить, что наручи и поножи действительно полезная, _очень_ полезная вещь для предохранения именно тех зон которые попадают под удар чаще всего (на руки соскальзывают удары с клинка, а по ногам подсекают щитников).

Тем не менее большинство бойцов обзаводится сначала кольчугой, а затем только наручами и под конец уже поножами (да и то редко). Потому что уж кольчугу точно на любой игре за доспех засчитают. Ну а даже полный комплект из наручей и поножей – это редкость

чтоб его засчитали как доспех. К тому же бывает и так, что у человека только один наруч на ведущей руке – значит он бесполезен? Если да, то человек лишний груз с собой не повезет.

Так вот, чтобы людей поощрить себя же самих обезопасить и предлагается считать наруч или понож непоражаемой зоной. Т.е. попадание по наручу или поножу не приводит к снятию хита.

Да, это открывает возможность парировать оружие противника тем же наручем. Но получит ли в этом случае владелец наруча какое то нечестное преимущество?

Ведь мы допускаем щитовиков – а уж площадь щита намного больше площади наруча.

1.3.2 Мое мнение насчет самовыноса – не должно его быть

Трудно реализуем в отношении стрелков, как правило они неспециально по головам попадают. Или вот стоит стенка щитников – бойцы спрашивают куда их поражать, как не в голову? Конечно, можно пытаться объяснять людям, что древнегреческие фаланги просто упирались друг в друга копьями и дальше кто кого передавит, а потери были минимальные, если только одна из сторон не обращалась в бегство (тогда резня). Но думаю у меня есть решение попроще – в следующем пункте

1.3.3 Надо отделить бойцов (так называемых чистых файтеров или "реконструкторов") от ролевиков (или толкинистов)

Не секрет, что такие бойцы едут ради "мяса" и хиты считают неохотно, а уж если считают, то никак не символическое прикосновение, а исключительно "вы меня бейте, чтоб я почувствовал". Вооружение типичного бойца – доспех, щит и клинок, разумеется шлем. Вообще без шлема брать щит крупнее баклера (диаметром в локоть) нельзя. Да и шлем к щиту нужен такой, чтоб все лицо защищал твердой конструкцией (никак не сова с кольчужной бармицей – челюсть только так снесут по щиту двинув). Боец едет чтобы бить по головам, но и сам готов (по турнирной привычке) не жаловаться на удары по своей голове. Столкновение "Моргиль" – "Баярд" тому подтверждение (оно, как и его последствия, получило огласку лишь случайно).

Ролевик же прежде всего думает над антуражем и отыгрышем. Лицо (эльфийские уши, гномья борода или орочий грим) в этом случае важный элемент. Лезть ролевика в гущу бойцов – порою граничащая с самоубийством затея.

Просто попытаться заявить, что по голове без шлема бить нельзя – да кто в толпе потом разберет кто кого ударил и

преднамеренно или на шлем другого замахнулся, а этот свою голову сам под удар подставил.

Разумнее разделить эти две категории игроков – бойцов и ролевиков – в разные рода войск, так сказать. Бойцы это тяжелая бронепехота, им правилами предписывается сражаться только с такой же бронепехотой противника. Быть может даже они сражаются по своим правилам.

Ролевики действуют своими отрядами, в принципе могут изображать кого угодно, но столкновений с бойцовой тяжелой бронепехотой должны избегать. Оптимальными родами войск видятся легкие стрелки, осыпающие с дистанции вражескую бронепехоту стрелами, и рассыпающиеся в стороны при ее приближении. Можно создать и свою ролевую бронепехоту, но без щитов!

Ибо если у человека в руках щит, его случайно (или намеренно) ударят по голове.

Отличие бойцов от ролевиков очевидное – первые обязательно в настоящих шлемах, вторые либо без шлемов, либо в декоративных (по красоте, но не по прочности, разумеется!).

Если отряд бойцовой тяжелой бронепехоты настигает отряд ролевиков, последний автоматически считается полностью уничтоженным. Бойцы

будут довольны и глядишь не будут уже избивать втроем клинками бездеспешных лучников, как это случалось на WarCraft'e. Ну а ролевики – они примут условность игры. Небольшая в общем уступка ради собственного здоровья. Ну а кто не желает – пусть идет в ряды бойцовой бронепехоты и там получает по голове.

Кроме того это должно способствовать формированию по родам войск отрядов – их действия легче отслеживать мастерам да и игра идет логичнее

1.3.4 Гуманизация стрел

Эта тема актуальна для лютбой – хоть хитовой, хоть бесхитовой – боевой системы.

Диаметр гуманизатора (несжимаемого основания) минимум 33мм. Это средний диаметр глазницы. Вообще не должно быть метательных снарядов меньшего диаметра. Несоблюдение этого привело на WarCraft-4 к выбитому стрелой глазу, в отчете главномастера ЗБ тактично упомянутому как, цитирую: "Травма глаза – штурм Весла. Выстрел сделан в стоп тайме(сразу за этим последовали гематомы по лучнику – в обоих случаях – обошлось...)". А в предыдущий день я сам стал свидетелем как стрела влетела в глазницу шлема одному из орков (по счастью только проскользнула по щеке). Конечно играла роль и мощь луков (по

факту до 35кг, при разрешенном правилами 15кг – впрочем натяжение не проверялось вообще никак). Значит тем более надо думать о диаметре гуманизатора.

Самый технологичный в домашних условиях способ изготовления – из пробки от пластиковой бутылки. Ее диаметр 30мм, но после обмотки пороном конечный диаметр получается даже больше минимально необходимого. Что же касается пресловутой мягкости – для необходимой мягкости – для необходимой мягкости надо очень много (десятки сантиметров) слоев поролона, а даже 5–7см не спасут глаз при малом диаметре гуманизатора – единственное спасение оставка стрелы о глазницу. На маленьком старом химкинском полигоне, при числе игроков от 30 до 50, точно в глаз попадали в среднем раз в год, но спасал именно размер гуманизатора, за которым я строго следил не взирая на "да я не буду стрелять в голову" – пуля – дура, да и стрела не умнее.

2 Крепости

2.1 Моделирование крепостей в виде одной штурмовой стены + конверты вместо нештурмовых стен – отвратительно.

2.1.1 Вот конкретный пример: штурм крепости Красного Дракона (самый реальный штурм в хорошем смысле этого

слова). Атакующие были вынуждены снять осаду только потому, что через заднюю дверь в крепость вошло подкрепление.

Теперь подумаем как в реальности подкрепление могло бы войти в осажденную крепость? Ах, все силы штурмующих были с одной стороны, сами виноваты что проворонили. На самом же деле понять, что это задняя дверь которую можно штурмовать было сложно, никто об этом не предупреждал даже игротехников. А предупредил бы – пошли бы споры по букве правил. Там было сказано, что штурмовая стена протяженностью менее 12м может быть подожжена. Разумеется задняя дверь не имела при себе никакой штурмовой стены.

Добавлю так же, что мои орки, во избежание подобных противоречий, когда приходили на помощь своим осажденным, то не пользовались задним лазом в пещеру (который я им разрешил), а выходили сразу в поле. Несли потери конечно ощутимые (латников было мало, да и полноценных отрядов уже не осталось к тому времени), но все честно.

2.1.2 По правилам обстрел территории крепости был возможен не только со стороны штурмовой стены, но и через нештурмовые стены. Однако в последнем случае только наве-

сом. Если добавить, что за исключением Темного Бастиона принца Дональбайна все крепости стояли в лесу (даже Красный Дракон, но к ее штурмовой стене хоть подход был с поля), то стрельба навесом это закидывание стрел в ветви деревьев.

Зачем нужен обстрел с флангов? Это принцип вобановских параллелей и рикошетных батарей – я конечно понимаю, что подход не средневековый, а более поздний, но зато эффективный и реалистичный. И в игре вполне применимый... если б не глупое ограничение на одну штурмовую стену.

Конечно, могут возразить, что игроки больше построят не успеют (да, вероятно не успеют) – но дело ли это игроков? Или, может, все-таки организаторов? Заодно и вопросов не будет насчет "а вот крепко ли прибито вон то бревно?" (а если не крепко, то ясно будет с кого спросить – впрочем, об этом дальше)

2.1.3 Штурм ограниченного фронта штурмовой стены не позволяет штурмующему использовать преимущество численности, затягивает штурм, заставляет людей тупо торчать под стенами (а кого-то это злобит). Между тем достаточно всего одного защитника на 3–5 метров стены, чтобы сдержи-



вать попытки взобраться на ее гребень. Значит 3 защитника могут контролировать всю протяженность 12метровой штурмовой стены. В конце штурма так и невзятой крепости Красного Дракона на стене оставалось 6 эльфов да еще три латника у ворот. Атакующие за это время потеряли чуть ли не половину личного состава, сумев всего лишь завалить ров перед воротами (да и то, по большей части, силами одного Черного Орка – к стрелам неуязвимого).

Если бы была возможность вести штурм с разных сторон, Дональбайн мог бы выделить резерв и бросить его в прорыв на необороняемый участок стены, оставленный защитниками без внимания. Например, ту же заднюю дверь, если было бы ясно, что она в игре.

Замечу, что введение двух несвязанных штурмовых стен – задней и передней – конечно уже интереснее, однако не позволяет использовать атакующему принцип рикошетных батарей, а обороняющемуся не позволяет организовать эффективный маневр силой для поддержки угрожаемого участка.

Не надо ратовать за "реализм" – а то и играть надо год, вместо дня. Год строить, затем год осаждать. А если очень хочется поставить реальную игру с реальными штурмами, то работа организаторов обеспечить

заранее отстроенные крепости и... лестницы. Это лишь кажется мелочью, которую сами игроки могут изготовить, да только практика (тот же штурм "Красного Дракона") показывает иное – нет заранее запасенных лестниц, нет и штурма (стояние под стрелами это не штурм). А как только организаторы сами озаботятся изготовлением лестниц, они быстро придут к выводу о стандартности высоты стен, причем в пользу ее уменьшения.

Пока же организаторы скромно сваливают все заботы на игроков – возникает вопрос "за что же собирается игровой взнос"?

Решение (за исключением полностью штурмовой со всех фронтов крепости) видится пока одно: построение штурмового бастиона.

Бастион в реальности имеет единственную нештурмовую зону – так называемую горжу, обращенную к крепости. Точно таким же должен быть и бастион игровой крепости. Это сильное защитное сооружение, в которое свободно имеется доступ из игрового города. Город не может быть взят, пока не падет бастион. Снабжать его воротами не обязательно. Лишь бы стены не были выше 2.5 метров да рвы шире 1.5 метров.

Вот тут могут сказать "Ну это

для детей высота, а нам, взрослым людям, реальные стены подавай!". Практика же показывает, что даже на два с половиной метра залезть в условиях игрового боя почти невозможно.

Вообще же высота определяется только тем сможет ли игрок спрыгнуть (даже не упасть когда столкнут, а сознательно спрыгнуть) без вреда, особенно при условии что одет в доспехи. С этой точки зрения и два с половиной очень серьезная высота

2.2 Высокие стены делают штурм бессмысленным по игре и бесплощадным по жизни

В понедельник вечером, по приезду на полигон одним из первых встречаю Озри(играл роль мятежного принца Дональбайна). Отправляемся в Темный Бастион. Там, с огромным трудом и риском для собственной жизни (одного из строителей чуть не зашибло бревном, которое не смогли удержать – позже это бревно было названо в его честь бревном имени Князя Алтуфьевского) возводят стену из вертикально стоящих 8-метровых бревен. Вкапывают сантиметров на 70, чтоб держались прибавляют 150мм гвоздями (длиннее не было) к поперечине диаметром 10см. Поперечина проходит только изнутри.

Первый день настоящего



строительства и Озри еще настроен решительно, да и пыл остальных строителей силен. Но уже к вечеру следующего дня, еще раз взглянув на плоды своих рук (Озри, хоть и командир, но таскал бревна вместе со всеми), принц пришел к очень простому выводу – кто ж в здравом уме полезет на такую стену? А если и полезет, то надо останавливать игру и не пущать – либо сам с лестницы свалится либо бревно не выдержав нагрузки выпадет из стены и задавит всех, кто не успеет отскочить (а в сутолоке боя не смогут отскочить многие). Так какой смысл в такой стене – уж проще конвертами огородить и сразу заявить, что это нештурмовые стены. Какой смысл строить крепость, если ее штурм просто невозможен? Только зря лес переводить. Все поставленные бревна были дополнительно укреплены, и дальше стену стали понижать.

На другом конце Драконьей Пустоши располагалась крепость Красного Дракона (первоначально называвшаяся баронством Немезида). Здесь стены были построены довольно грамотно и наверное были самыми низкими на полигоне – метра под 3 с половиной. Гарнизон невелик – 15 человек, да на помощь к ним поутру пришло с десятком эльфов. Говорят, барон, принимая свои вла-

дения, оценил ситуацию следующим образом: "Если мы будем сопротивляться, нас вынесут за 2 секунды. Если сразу побежим, то за 10 – им еще потребуется время чтобы догнать нас". На практике, штурм застыл со всеми, принц пришел к очень простому выводу – кто ж в здравом уме полезет на такую стену? А если и полезет, то надо останавливать игру и не пущать – либо сам с лестницы свалится либо бревно не выдержав нагрузки выпадет из стены и задавит всех, кто не успеет отскочить (а в сутолоке боя не смогут отскочить многие). Так какой смысл в такой стене – уж проще конвертами огородить и сразу заявить, что это нештурмовые стены. Какой смысл строить крепость, если ее штурм просто невозможен? Только зря лес переводить. Все поставленные бревна были дополнительно укреплены, и дальше стену стали понижать.

Это был самый реальный штурм из всех. Здесь хотя бы теоретически у штурмующих имелась возможность попытаться взять крепость. Хотя она была защищена довольно емким рвом, его можно было забросать валявшимися на вырубке бревнами и ветками (что, собственно, и было сделано). Если бы штурм был спланирован заранее, то лестницы 4-метровой длины можно было бы изготовить из подручного материала. В конечном счете "за" говорит и соотношение потерь – очень многие штурмующие отправились в мертвятик.

А вот довод против – в реальности, столь грамотно под-

веденные к стенам черепахи щитовиков должны были бы как минимум оседлать стену – то есть пройти до, собственно, штурма. На практике, люди были лишены этой возможности не столько неожиданной (и иногда чрезмерно сильной) алхимией обороняющихся, сколько элементарным отсутствием времени на подготовку и... гвоздей.

Судите сами: что вы предпочтете – укрепить свою крепость за счет ограниченного количества гвоздей и веревок, что удалось привезти с собой и купить на месте, или соорудить парочку штурмовых лестниц? А на то и другое сразу ресурсов (да и времени) у вас не хватит. Вот и получаются бессмысленные штурмы.

Мы беремся моделировать мир, и хотим, чтобы все было "реально". Ведь в реальности брали и не такие стены. Ну а мы что же хуже? Но строительство крепости отнимало не пару дней, да и подготовка штурма требовала усилий массы людей и значительных вложений. По существу назначение крепости сводилось зачастую к тому, чтобы заставить противника потратить на ее взятие больше средств, чем стоимость крепости. Война это еще (и даже в наибольшей степени) и экономика.

На игре мы не можем обес-

печить игрокам возможности реально отстроится и даже реально подготовиться к штурму. Мы сжимаем страны и даже целые континенты до нескольких сотен метров. Подкрепление из-за моря придет максимум через полчаса после отправки гонца. А сколько длился реальный штурм? Не ожидавшая татаро-монгольского нашествия Старая Рязань в 1237 году была взята 5-дневным непрерывным штурмом как минимум десятикратно превосходящими силами.

Вы все еще настаиваете на обязательном "реализме"? Хорошо, тогда снова обратимся к суровой реальности. После начала штурма город знал, что пощады не будет, поэтому на защиту стен вставали все от мала до велика. Штурмующие отвечали на это еще более яростным натиском. Стенобитные машины работали без перерыва, в ров летели не только фашины, но и тела мертвых товарищей, лишь бы быстрее добраться до защитников на стенах, лестницы отталкивали вместе с людьми, в прямом смысле шагали по трупам и еще живым...

Теперь подумайте о самом обычном игровом столкновении. Персонаж убит, но игрок то жив. И мы, не желая травмировать его по жизни, зачастую аккуратно обходим беднягу.

Если игрока выводят из игры на штурмовой лестнице, он не прыгает вниз в доспехах (такой трюк под силу далеко не каждому – поверьте, что просто носить доспех на себе даже целый день или один раз спрыгнуть с высоты в пару метров – это небывалая разница), а осторожно слезает, и все задние тоже спускаются, чтобы пропустить его.

Затем подумайте, часто ли на играх разрешают действительно ломать стены? Обычно все сходится на том, что труд людей, которые не поленились их отстроить, жалко, да и на разрушении игра и закончится – даже если никто не пострадает, то все равно для продолжения игры нужно будет все отстраивать заново – а это много дней труда, которые убиваются за какой-нибудь час (ломать не строить)

Получается, что в игровом штурме защитники имеют совершенно необоснованные преимущества – им дозволяются фактически настоящие препятствия против заведомо игровых методов воздействия на них. То же самое, что перешибать плетью обух.

И когда после удачно отбитого штурма защитники хвастаются, что победили это не делает им чести, разве что вызывает озлобление со стороны оппонентов и игра все больше

скатывается к обыкновенной драке без правил.

Если в игру вводятся такие объекты как крепости, у игроков должна быть возможность честного взятия их исключительно игровыми методами, без мастерского произвола или сверхестественных игровых обстоятельств, типа разнообразной магии. Стена даже в полтора метра высотой очень серьезное препятствие, если его оборонять – проверено многократно. Ров, даже шириной в метр, делает такую стену почти неприступной для штурма с ходу (причем без всяких запретов на перепрыгивание). И в то же время штурмующий видит, что в принципе стену взять можно, он не чувствует себя загнанным (злыми врагами, несуразными правилами и мастерами...) в дурацкое и безвыходное положение. Это честный бой и его можно выигрывать.

Ведь мы все хотим честной игры, не так ли?

Окончание следует

Rex
мастер темного блока

<http://goblin.msk.ru>

здесь, в том числе, можно найти другие материалы по игре WarCraft-4

Катехизис...

Доброе имя ролевиков

Господа! В качестве Вступления публикую текст, который подвиг меня на создание Катехизиса – Малого типового набора для ответов на вопрос "Зачем ты едешь на игры и что это такое?". Те, кто желают сразу получить варианты ответов, благоволят немедленно перейти к самому Катехизису.

Вступление

Доброе имя ролевиков

— Чем хомячок отличается от крысы?

— У него пиар лучше!

(эпиграф)

Ну вот опять очередная бездарная статья о ролевиках. Очередной укол нашему самолюбию. Очередной автор, не удосужившийся разобраться в теме.

И очередной хай наших ролевиков в сторону прессы вообще и журналистов в частности.

Пошла цитата из откликов на статью:

>По крайней мере те люди, кого я знаю хорошо и давно стремятся НЕ афишировать свое хобби. Незачем. К тому же мы в первую очередь где-то работаем, а уж потом развлека-

емся, ездя на игры. И очень часто может возникнуть ситуация, что у нас обламывается возможность попасть на более престижную, высокооплачиваемую, да в конце концов более интересную работу только из-за вот такой вот "статеечки". Которую написали "Чтобы интересно было".

Законопослушней не связываться вообще. Потому как иначе быть нам всем оболганными, опущенными в, простите, дерьмо и выставленными на всеобщее обозрение."

Так ли это?

Действительно ли все настолько безнадежно и печально?

Дело в том, что мы – интересные. Мы заняты. Мы экзотичны. И с этим ничего не делаешь. Журналисты, которых экзотика манит, пишут о нас не потому что интересно ИМ, а потому что интересно ОБЩЕСТВУ. Общество интересуется нами безусловно – хотим мы этого или нет. Этот интерес НЕИЗБЕЖЕН. И считать, что если мы уйдем в леса, спрячем шпаги в чехол из старых джинсов и аккуратно постримемся, то никто ничего и не узнает про ролевые игры – то это вполне страусиная позиция. Журналисты нарыли эту тему и никогда не забудут ее. Ужас не

в том, что о нас будут писать. А в том, ЧТО ИМЕННО они будут писать.

Догадаетесь, ЧТО, если встречаются они исключительно с самой безбашенной и беспонтовой частью нашей тусовки – с "дивными", которые шляются по улицам в игровухе, которые не делают вид, будто у них за спиной – лапата, а не меч, которые направо и налево трезвонят о своей принадлежности к РИ.

А те, кто в жизни желает выглядеть серьезно и быть успешным напротив – решительно скрывает от всех свое увлечение. Это опасно признавать.

А почему?

Потому что имидж у нас, у ролевиков, скверный.

А почему?

Да потому, что его создают журналисты, с которыми встречаются только безбашенные "дивные", которые ... (см. выше).

Вот такой нехитрый замкнутый круг, господа! Мы скрываемся потому что о нас плохо думают. а плохо думают о нас потому, что мы хорошо скрываемся.

Мне повезло в этом смысле. Я работаю в таком месте, где мои увлечения через каких-то семь лет стали уважать. Мне

тоже непросто было объявить себя "неформалом" в среде взрослых людей. Однако я успешна. Меня уважают и ценят. Меня награждает Союз журналистов России. И потому народ в редакции постепенно привык к мысли о том, что те самые "эскаписты-дивноки" есть лишь пена РД, а вообще-то это вполне достойное увлечение. Не хуже горных лыж (один наш уважаемый автор), походов в Саяны и Альпы (тоже нехилый дядька), ловля тайменя (двое маньяков-рыболовов), коллекционирование собачек (ведущая рубрики о зверях) или дачные посадки (тоже несколько человек). Газета "Комок" теперь никогда не напечатает ничего дурного о ролевых играх – здесь убедились, что "взрослость" и РИ – вещи совместимые.

Не все способны доходчиво объяснять смысл Игры. Не у всех есть такое желание.

Но те, кто на это способен по-моему непременно должны заниматься распространением ДОБРОКАЧЕСТВЕННОЙ И ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ инфы о нас, любимых.

Меня волнует этот вопрос. По той причине, что мои дети тоже ролевика. И мне хотелось бы, чтобы к тому времени, как они пойдут на работу, к ним относились лучше, чем к сектантам и психам – как иногда

относятся к нам сейчас.

Ведь сто пудов, в этой Нарымке от журналистки все приличные люди шарахались, а жужжала ей в уши всякая шушера, которая завидует успешным людям и полагает, что она-то и есть цвет игрового движения. Ребята! Мне жаль. что о нас плохо пишут и плохо говорят. Мое святое убеждение – то, что надо, надо свестись. Надо создавать "положительный образ ролевика в общественном сознании"

Для себя я давно ответила на эти вопросы и у меня есть подбор клишированных фраз, которыми я вполне логично оперирую. Этими фразами оперируют и мои друзья, которые иной раз попадают "в телевизор" или в газеты. И это действует благотворно.

Давайте поймем, что чем дольше мы будем прятаться, тем жестче нас будут считать "сектой". Чем глубже успешные по жизни ребята спрячут свои мечи, тем тверже будет мнение о полной неуспешности ВСЕХ ролевиков. И если вы скажете: "Какое мне дело до того, как о нас думает общество, я скажу: вам БУДЕТ до этого дело тогда, когда принадлежность к РД закроет вам двери в престижную фирму, в компанию, в тусовку. Обратите внимание на ваше положение в обществе, пока общество не

ткнуло вас носом в это самое положение. Научитесь без напруга отвечать на вопросы людей — им ведь иногда просто интересно, а вы не умеете объяснить. Будьте проще – и люди к вам потянутся.

И потому Вашему вниманию предлагается

Катехизис

Малый Типовой Набор ответов на вопрос "Зачем ты едешь на игры и что это такое?"

Это не "FAQ" — "Часто задаваемые вопросы" — по той причине, что в FAQах ответы даются широко, развернуто и точно. Этот текст можно называть коллекцией "отмазов": как быстро и дешево ответить знакомому/незнакомому человеку, что такое игры, почему в них играют и зачем это делается конкретно ты. Понятно, что ответы должны быть разными, если ты разговариваешь на эту тему с друзьями-толкинистами (тут советов давать не будем. Сами выкручивайтесь), с начальством, с представителями прессы (отдельно – с представителями желтой прессы) или с совсем левым чуваком из-за соседнего стола (парты, компа, горада).

Итак

Вопрос:
— Что такое ролевые игры? Зачем ты в них играешь?

Ответ N 1.

Для совсем "левых"

— Расслабляюсь я так, что ли не ясно. Расслабляюсь.

(Этим людям пофиг на вас, они спрашивают из праздного любопытства, поэтому читать лекции им незачем, но и не отвечать тоже плохо – решат, что вы чокнутый)

Вариант Расширенный:

— Каждому свое. Ты на рыбалке травленную рыбуловишь, он на лыжах на горныхноги ломает, тетка моя кактусы разводит, а я по приколу в лес езжу с друзьями на природе клево потусоваться.

При Расширенном варианте неплохо бы знать, на что тратит свое свободное время Собеседник. Хорошо если на компьютерные игры – тогда можно использовать

Вариант Компьютерный

— Ну, я так расслабляюсь. Ты вон на экране монстров мочишь, а я в лесу – за те же деньги, кстати.

Разговор плавно переходит в обсуждение цен на новые игры и с опасной тропы убираться.

Главная Мысль: Это времяпровождение не хуже прочих и вполне обыкновенное, так что о

нем можно поговорить, а можно и нет.

Отдельно для нариков ответы не нужны. Они, козлы, иного способа расслабухи не понимают, и хрен с ними.

Ответ N2

Для начальства

— Видите ли, ролевые игры – это вариант так называемого активного отдыха. Вроде горных лыж, но несколько разнообразнее. Я отдыхаю, набираю сил для работы, проветриваю мозги и выплескиваю лишнюю энергию. Да и контингент там вполне достойный, дебилов нет. Напротив, все больше интеллектуальные ребята, вполне успешные. На Западе это направление давно уже в моде. И хотя это удовольствие не из дешевых, средний класс согласен платить. Полагаю, у нас это вскоре тоже будет нормальным элитным развлечением.

Главная Мысль: РИ – хобби успешных людей, активный отдых, который ДОРОГО СТОИТ. (Все дорогое невольно внушает уважение).

Ответ N 3

Для учителей и мам

— В ролевых играх мы учимся многому, полезному в

жизни. Это тренировка мозгов, проверка на прочность. Мы учимся строить взаимоотношения с коллективом, с социумом. Я учусь хорошо играть социальную роль – это шаг к успешности в будущем. В ролевом движении много активных ребят. Они хотят необычных ощущений. И хорошо, что есть ролевые игры, иначе многие черпали бы их в наркотиках. А мне они дают возможность набраться сил перед учебной и побывать на природе, подышать свежим воздухом.

(Почему мамы так клюют на фразы про "свежий воздух" я не знаю. Но это бесспорно).

Главная Мысль: РИ полезны, способствуют умственному и физическому совершенствованию, успешной социализации.

(Для преподавателей побольше умных слов. Они на это западают).

Ответ N 4

Для милиции

— Это не оружие, это историческая модель. Ну, как модели машинок, только в натуральную величину. Оно деревянное (вариант: пластиковое; текстолитовое; титановое, но незаточеное). Я везу его на тренировку исторического клуба. Мы занимаемся там историческим фехтованием, вроде как рыцари или мушкетеры. Наш

клуб располагается по адресу – (неплохо выучить адрес местных реконструкторов. Даже если вы с ними и не дружите, они вас все равно выручат – им это выгоднее, чем отмазываться от вас). Его руководителем является – (Имя знатного реконструктора). Он мастер спорта по средневековому фехтованию и кандидат исторических наук. Данная модель исторического вооружения оружием не является, это любой эксперт скажет, нам уже говорили....

(Говорить уверенно, короткими понятными фразами – а то не поймут. Держаться спокойно – а то заподозрят. Иметь какие-ни-то документы в кармане)

Главная Мысль: Это спорт. Это разрешено. У этого есть документы.

Ответ N 5

Для журналистов

— Ролевые игры – это некая субкультура, сформировавшаяся не так давно и объединившая в себе самую пассионарную часть современной молодежи. Здесь собираются люди, которые слишком интеллигентны для простых дворовых разборок, но и активные больше, чем требуется для войны с компьютерными тварями. Это не уход от жизни, это дополнение к ней. Мы получаем адреналин, которого в обычной

жизни, к счастью, не так много – если ты не служишь в Чечне, конечно, и не занимаешься рэкетом.

Досуние мысли о том, что ролевое движение является сектой просто смешно – у нас нет ни общего руководства, ни иерархической структуры, ни оформленной идеологии. Напротив, ролевики как правило представляют из себя конгломерат ярких индивидуальностей, которые органически неспособны быть толпой (и, соответственно, бить толпой).

Вообще ролевые игры чрезвычайно благотворно действуют на подрастающее поколение. Здесь неосознанно редуцируются те вечные ценности, которые в нынешних условиях отошли на второй план. В ролевых играх существует и приветствуется понятие Честь, Отвага, культ Прекрасной Дамы. Не правда ли, это один из самых удачных вариантов времяпровождения для беспокойных мальчишек, которые в силу своей неопытности легко могут стать добычей наркомафии.

В то же время молодые люди как бы пробуют "на зуб" умение вести интригу, умение управлять, умение вести за собой. Пройдет немного времени и они станут успешными профессионалами с хорошим опытом общения с людьми. Впрочем, среди ролевиков уже сей-

час немало высокооплачиваемых специалистов – компьютерщиков, журналистов, психологов, политехнологов, экономистов, бухгалтеров, юристов. Так что можно со всей очевидностью сказать: РОЛЕВЫЕ ИГРЫ – ХОББИ УСПЕШНЫХ ЛЮДЕЙ.

Главная Мысль: Мы не хуже ваших умеем умные слова говорить. Мы нормальные и не сколько не экзотичны.

Вариант N6

Для журналист

— Ролевики – это обычная тусовка, вроде рокеров, рэпперов, хиппи. Смешно считать нас такими же кретинами как сатанисты и скинхэды потому что у нас нет ни определенной идеологии, ни руководства, ни публичных акций. Мы сами по себе и сами для себя, а психи, к сожалению, есть везде. Про чокнутых филателистов слышали? Или про двинутых кришнаитов? Мы – то потусовались в клевых прикидах, пофехтовали на классных мечях – и разошлись. А эти кришнаиты или РНЕ – вот те действительно на всю голову убитые.

Наши ребята просто любят активный отдых – причем на природе. И воздухом подышать, и потренироваться, и песни под гитарку попеть, и выпить – чего скрывать. Хорошая компания умных людей,

которые хотят и умеют разнообразить жизнь. Адреналин опять же гораздо сильнее, чем с компьютерными монстрами воевать, потому что компьютер – железка, а с людьми сражаться гораздо прикольнее. А потом — доспех надеть или меч в руки взять каждому мужику приятно – знаете, как в наших кольчугах пацаны и мужики фотографироваться любят! Да и красиво это – особенно когда девицы все в декольте, а парни в реальных таких доспехах металлических.

А наши ветераны – они уже все по жизни успешные и в политехнологах, в компьютерных фирмах, и в психологии. Уже и ваших коллег – журналистов в ролевом движении хватает. Так что вы лучше про нас плохо не пишите – своих же обгадите.

Главная Мысль: Мы клевые и любим потусоваться. Мы как все остальные неформалы, только лучше.

Вариант N xxx

Для врача-психиатра призывной комиссии из военкомата.

— Да! Я эльф по жизни. Моя мама была эльфом, только я затерялся в глубинах времени-пространства, а на самом деле я родился в Валиноре – (далее следует пересказ Сильмариллиона)...

Фразы, которые всегда могут пригодиться.

Их надо знать наизусть:

Ролевые игры – хобби успешных людей.

Лучше на игре, чем на игле

Ролевые игры – вид активного спорта. Просто им еще меньше лет, чем альпинизму.

Мы не убегаем от жизни, а дополняем ее.

У каждого свои увлечения – кто крестиком вышивает, кто на экране монстров мочит, кто меч себе делает. Скучно было бы, если бы все были одинаковыми.

На Западе за это платят большие деньги.

Это красиво и полезно.

Игры учат не просто жить, а ставить цель, достигать и побеждать.

Если к вам пристал, требуя продолжения и задавая Вопрос N2

("Что такое Ролевая Игра?") не теряйтесь. Объясните:

— Это действие, в котором мы играем каждый свою роль. Но не по сценарию Вот пред-ставить, что от "Отелло" остался

только список ролей и начальная ситуация. Актеры наряжаются в костюмы, строят крепости. Режиссер, которого у нас называют Мастером, говорит: "Поехали!" и все начинают играть исходя из собственного представления о своем герое и о том, что ему следовало бы делать. Понятно, что конец будет совсем не такой как в книжке. И в этом кайф. От моей активности, от моих действий зависит мир. И пускай он маленький, но удовольствие – то большое.

Далее можно вставить байку про Сергея Толмачева:

— Один наш политехнолог – Серега — работал на выборах в Законодательное собрание города в штабе одного кандидата. Тот выиграл, устроил пьянку. Серега подпил маленько и вот что сказал: "Подумаешь, депутат! Я четырежды королем был!" – и это правда здорово. Потому что сделать так, чтобы тебе повиновались совсем не просто даже в игре. Неслучайно наши ребята вполне успешны в реальной жизни.

Пожалуйста, напишите буквально два-три слова по поводу данного текста. Дополнения, возражения, идеи

Жду.

Еля Карева,
Новосибирск
Kareva@imperium.ru

Кто стучится в дверь ко мне?

Практическое пособие для цивил

Гостям рады дважды: первый раз – когда приходят, второй, когда уходят.

Приход в гости ролевиков для человека, не принадлежащего к системе (цивила) всегда является серьезной стрессовой ситуацией. Последствие воздействия на психику непредсказуемо. Данная статья содержит описание основных этапов прихода гостей

Итак. Вы имели неосторожность пригласить несколько ролевиков “на чашечку чая”, скажем, в четверг в 19.00. Можете смело планировать на данное время серьезные деловые или личные встречи, т.к. ролевики НИКОГДА не придут вовремя. По моему горькому опыту время их опоздания варьирует в пределах от одного до трех часов (в среднем полтора часа). Встречались индивидуумы, которые умудрялись опаздывать на шесть и более часов. Официальная причина опоздания: блуждание по вашему району в поисках дома, подъезда, квартиры или понаучному “топографический кретинизм”.

ВЫВОД □ 1. Ролевики не опаздывают, они заблуждаются.

Но вот в прихожей все-таки залился трелью долгожданный



Кто стучится...

звонок. Здесь вас ожидает еще один сюрприз. Количество людей, которые были приглашены, будет сильно отличаться от количества стоящих у вашего порога. Рассчитывайте, что каждому официально приглашенному “упадут на хвост” еще как минимум двое. Для упрощения процесса знакомства советуем заблаговременно перечитать Толкина и заучить десяток имен главных героев типа Арагорн, Боромир, Гил-галад, Галадриэль или Эовин. В толпе

пришедшего народа обязательно будут люди с такими именами.

Равномерно распределите вошедших по квартире, предвительно раздав тапочки. Если тапок не хватает, можете использовать медицинские бахилы (цена – 5 рублей в любой аптеке). С их помощью вы не только сохраните свои ковры в чистоте, но и избежите специфического “туристического” запаха. Основную массу народа сосредоточьте на кухне. Подайте естественное желание приготовить свой фирменный кулинарный рецепт. Наверняка у половины на ЭТО блюдо аллергия, идиосинкразия (извращение вкуса), или просто отвращение. Поэтому самый простой выход поставить на стол какой-нибудь простенький торт, печенье и указать страждущим на холодильник. Если трапеза включает кофе, то будьте готовы, что за вечер уйдет ваш месячный запас. То же самое касается запасов продовольствия в холодильнике.

ВЫВОД □ 2. У ролевика желудок с наперсток. Зато съесть он может больше, чем весит!

Теперь о беседе за столом. Половина из сказанного будет

вам не понятна из-за специфических выражений, например: “и тут я кастанул на кендера рулесный фаерболл”. Делайте вид, что внимательно слушаете. Рекомендуется периодически вставлять в разговор нейтральные фразы по типу: “Последняя игрушка – отстой?” (как вариант “последние ХИ”), “Мастера – козлы”. Особо популярна тема: “гопники уже всех достали” (вариант для Питера: “А что натворили Грибные вместе с Моргилем на последней игре?”). Каждая такая фраза обеспечит минимум час бурного обсуждения и споров.

После того как споры немного поутихнут, наступает мучительная пауза. Петать ролевика в основном не умеют, но ОЧЕНЬ любят. Перед тем как начать петать каждый певец выполняет своеобразный ритуал: “настраивает”, или лучше сказать “расстраивает” гитару под свой голос. Отсутствия слуха и голоса компенсируется гром-

костью исполнения, и длиною песни. Для сохранения душевного равновесия думайте о чем-нибудь приятном. Например, что все когда-нибудь кончается. Даже ЭТО.

ВЫВОД □ 3 (почти по Крылову): Как не сажайте ролевиков за столом, петать они лучше от этого не станут.

За окном начинает смеркаться. И тут вас поджидает еще один “приятный” сюрприз: половина гостей останутся у вас на ночь под предлогом позднего времени, разведенных мостов и отсутствия денег на последний трамвай. Так что, советуем заблаговременно набросать в угол пару одеял, которые потом будет не жалко отвезти на дачу. Расположите на них уставших и сонных ролевиков. Как показывает практика, бодрствовать на кухне остаются самые зрелые и интересные собеседники. Ради них и стоит затевать вечеринку.

Пейте с ними до утра кофе, обсуждайте проблемы местного и мирового масштаба, спорьте до хрипоты и наслаждайтесь общением.

ВЫВОД □ 4 В бочке дегтя всегда можно найти ложку меда.

Ранним утром растолкайте сонных и бурчащих ролевиков, напоите их остатками кофе и проводите до лифта. Тщательно осмотрите квартиру в поисках случайно оставшихся. Попутно прикидывайте силы и средства необходимые для приведения квартиры в нормальный вид. Съядьте на кухню. Выпейте стакан водки. Успокойтесь. Все страшное позади.

Самое интересное заключается в том, что через определенное время все повторится вновь.

Тихмянов Андрей "Юрич",
Юбилейный



Кто стучится...

Музыка в ролевых Играх

Я бы хотел поговорить о музыке в ролевых играх, а точнее, о музыке, как о части игры. Я имею в виду не те песни, которые могут услышать игроки, а скорее о том, с чем персонажи могут столкнуться в их приключении.

Естественно, ваш выбор музыки будет варьироваться в зависимости от нескольких причин: жанр, эпоха, доступные музыкальные формы и, естественно, предпочтения мастеров и/или игроков.

Средневековые и Фэнтези

Большинство людей, думая о ролевых играх на средневековые темы, тут же вспоминают музыку эпохи Возрождения. Лютни, мандолины, арфы и все такое прочее. Вся та музыка, которую обычно можно услышать на "средневековых" ярмарках (хотя всегда найдется один гад с "Металликой", ревушей из его "волшебного музыкального ящика"). Все это можно считать частью "средневековой атмосферы".

Но ведь можно использовать и другие музыкальные жанры. Не только оркестровые произведения, но и любые сольные пьесы с аккомпанементом или без. Вокальная музы-

ка: от баллад и песен до религиозных хоровых песнопений – все это и многое другое может найти свой путь в игру с мечами и магией.

Кстати, присутствие магии дает возможность и для других областей музыки. У заклинаний могут быть свои особые звуки или мелодии, даже выходящие за рамки временных ограничений. *(Видимо, тут автор намекает на более современных композиторов вроде Стравинского и т.д. МР).*

Далее приводятся примеры из разных групп, главным образом всевозможный *mainstream* и *power-metal*, использующих средневековые элементы в своем творчестве.

Со своей стороны скажу, что масса готических и окологотических европейских команд могут предоставить массу чудесной атмосферной музыки для любой игры.

Между прочим, а кто сказал, что нельзя добавлять в игру музыкальные анахронизмы? Кто у нас мастер? В фильме "История Рыцаря" рок 80-х использовался, чтобы добавить в средневековый сюжет современного аромата. Не всем это понравилось, но это был интересный жанровый эксперимент.

Киберпанк и Фантастика

При слове киберпанк, мы сразу представляем себе музыку в стиле техно или технотранс: гипнотизирующие ритмы, электронные тембры, повторяющиеся звуки. И все это прекрасно подходит к миру киберпанка. Но одна из главных составляющих киберпанка – это концепция протеста против корпоративного мира. И мрачная правда о тайных правительствах и заговорах может быть открыта в песне. Под концепцию подходит, к примеру, Rage against the Machine, хотя далеко не всем их творчество покажется киберпанком.

Музыка киберпанка часто очень насыщена и тяжела для восприятия. Если добавить песни протеста или музыку "заговора", то персонажам станет яснее, что они слушают. Подобную музыку легко найти в Интернете.

Вовсе не обязательно брать такую музыку из песен к фильмам вроде Johnny Mnemonic или Matrix. Существует и масса других подходящих жанров, форм и групп. И не всегда они должны подходить друг к другу.

Пример. Игра человек на 50. Кто-то слушает радиостанцию с музыкой 40-х годов, кто-то

слушает кантри, другие рэп или что-то еще. Одна из самых жутких идей киберпанка состоит в том, что все мы, по сути, слушаем одно и то же.

Другие жанры

Я думаю, вы поняли, о чем идет речь. Если ваша игра привязана к определенному времени, изучение предмета поможет вам выяснить, какую музыку тогда слушали.

На Диком Западе, к примеру, это будут салунные песенки, пьесы для банджо, индейские барабаны. Но и оперная музыка, негритянская музыка и т.п.

Музыка может варьироваться, в зависимости от присутствия в игре разных народностей. Волинки в кельтских средневековых игрищах или австралийских аборигенах.

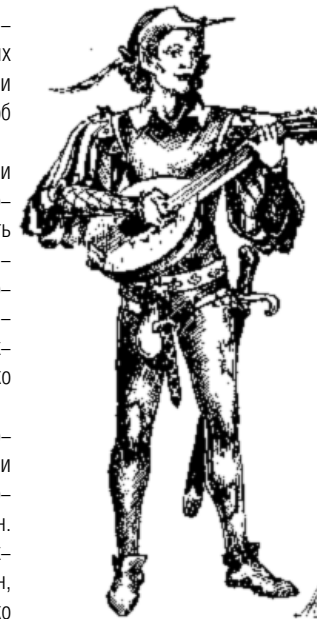
В игре, в которой место и время не столь важны, вы можете экспериментировать сколько угодно, оставаясь верными выбранному жанру. Почему, например, хакер в киберпанке не может играть на аккордеоне? Это может только обогатить игру.

Вся идея в том, чтобы обогатить вашу игру. Изнутри и снаружи. Вы можете использовать музыку только, как фон. Или же она может играть активную роль в игре (дракон, которого можно убить, только

пропев ему некую песню). В любом случае об этом стоит подумать и игра только выиграет от дополнительного культурного элемента.

Несколько слов от переводчика.

Вопрос с музыкой в РИ я пережевываю довольно давно. Поэтому, собственно, я и взялся за перевод этой статьи. Большинство того, о чем упомянул автор довольно очевидно, но Ролевые Игры известны тем, что мы частенько пропускаем очевидное. В общем, я надеюсь, что статья кому-нибудь да пригодится.



Меня использование музыки интересует в двух случаях:

1. Как один из инструментов, с помощью которых Мастер может попытаться передать игрокам собственное "ощущение игры". Нам далеко не всегда удается выразить главную идею (атмосферу, настроение) посредством текстов вводных и иных печатных материалов. Мне кажется, одним из выходов мог бы стать некий "мультимедийный" диск, на котором кроме игровых документов и прочих печатных материалов были бы также "soundtrack" игры и соответствующая графика ("concert art"). Воздействовать, так сказать, на разные органы "чувств".

2. Ну, и конечно, для создания в игре нужной Мастеру атмосферы. Полигонные игры, это, естественно, не Диснейленд и мы не в состоянии повесить динамики на каждую сосну (да этого и не нужно). Но в определенных точках музыка будет весьма и весьма кстати – кабаки, храмы, тронные залы и прочее. В павильонных играх, как мне кажется, без соответствующего звукового сопровождения вообще нельзя обойтись.

Хммм... Вроде все.

Майкл Эрб.
перевод Михаила Русина



Программа обмена. Ри-пресса: "Палантир", г. С.-Петербург

О мифе меча и оружию Хранителей

Посмотрев недавно фильм Питера Джексона, я снова обратил внимание на любопытную деталь, замеченную еще при первом прочтении книги "Властелин колец". А именно, на то, как неподходяще вооружены Хранители для путешествия сквозь ненаселенную, кишасущую врагами и диким зверьем местность. Цитируя книгу: "Соратники взяли с собой мало оружия, поскольку надеялись не столько на воинскую силу, сколько на скрытность. Арагорн не взял никакого другого оружия, кроме Андурилья, и отправился в дорогу, одетый в обычную одежду следопыта, в бурозеленое и коричневое (rusty green and brown). У Боромира был длинный меч, похожий на Андуриль, но не такой древний и знаменитый, и еще Боромир взял с собой щит и рог. ... Один лишь гном Гимли надел поверх одежды короткую стальную кольчугу, – гномы привычны к тяжести, – и повесил на пояс топор. Леголас взял лук и колчан со стрелами, на поясе его был длинный белый нож. Молодые хоббиты вооружились мечами из могольника, Фродо взял Жало, – а кольчугу, как и желал того

Бильбо, Фродо скрыл. У Гэндальфа был его посох, а на боку, на перевязи висел эльфийский меч Гламдринг ..." (ВК кн.2 гл.3, (перевод мой (Д.М.)).

Итак, согласно книге, Арагорн, следопыт, – то есть, специалист по выживанию в безлюдной местности, не берет с собой не только лука, но даже копья (которое очень бы пригодилось, например, против напавших на Хранителей в Острине волколаков). С мечом же довольно трудно охотиться. Более того, меч едва ли можно назвать оружием скрытности. Боромир, проделавший очень длинный путь от Гондора на север, – неужели он питался в пути только тем, что вез с собой? А ведь он отправился из Гондора один. И не взял с собой в поход к Мордору ни лука, ни копья. Вооружение Гимли также приспособлено лишь для одного – для открытого боя. Но, по книге, Гимли не берет с собой ни жизненно важного для боя топором (тем более топором коротким – по книге, Гимли вешает его на пояс) щита, ни шлема. Шлемом и щитом его снабжают гораздо позже, в Роханской Марке. Только Леголас берет с собой лук, – тра-

диционное оружие эльфов. Вместе с тем, хоббиты, специалисты по метанию и швырянию, как о том специально упоминается в прологе к "Властелину колец", не берут с собой даже пращи, а берут кинжалы, которыми едва ли умеют владеть. У Гэндальфа – посох и меч, причем в схватках, описанных в книге, он действует, главным образом, вторым. Посох же – скорее, магический инструмент, чем оружие.

Оружие Хранителей не слишком приспособлено ни для охоты, ни для боя из засады, ни для открытой схватки с организованно нападающим противником.

Создатели фильма пытались как-то обойти эту несообразность. Так, у Арагорна, вопреки книге, появляется лук, появляется пригодный для метания и парирования кинжал – равно как и у Боромира. В Мории, в бою с горным троллем, под руку Арагорну вдруг подворачивается длинная рогаatina, как нельзя более подходящая для того, чтобы остановить тролля. Заметим, подворачивается под руку в бывшей цитадели гномов, существ довольно низкорослых для поль-



зования копыями длиною в два арагорновых роста, – тем более, в пещерной тесноте. Гимли из фильма носит на голове шлем, на руках – латные рукавицы, поножи на ногах – он полностью, за исключением разве что щита, экипирован для боя. И кольчугу его (как и его топор) короткой не назывешь, – разве что принимая во внимание гномский рост.

В чем же тут дело? Почему оксфордскому профессору Толкиену, квалифицированному историку средневековья, и весьма здравомыслящему человеку, не были очевидны вещи, заметные любому из нас, заметные создателям фильма, пытавшимися примирить текст с реальностью, и довооружившими экранных героев? Почему он вооружил героев-людей (и хоббитов – ведь они, в общем и целом, люди) прежде всего и единственно – мечами?

Ответ на это вопрос мне кажется далеко не простым. И находится он там, откуда вырос "Властелин колец" – в старогерманском и кельтском эпосе, в средневековых мифах и легендах, и, прежде всего, в оставленной нам средневековым легенде меча.

Для начала попытаемся очертить реальное, не легендарное место, которое средневековый меч занимал среди современного ему оружия. Как

это не парадоксально звучит, в данном случае полезнее всего глянуть не на средневековую Европу, а совсем в другую сторону, на общество, сравнительно недавно вышедшее из средневековья, заботливо хранящее и оберегающее средневековые традиции, – на Японию. В средневековом японском обществе существовал (а многие считают, что существовал и по сей день) культ меча. Лучшие мастера-оружейники окружались чуть ли не священным почитанием, мечи их работы стоили (и стоят) состояния. Разрушительная мощь таких мечей огромна. Лучшие катаны способны рассечь человека пополам, резать металл, а после – рассечь пушинку на лету. Сейчас японское государство платит стипендии мастерам-оружейникам, и самым умелым присваивает звание "человек-сокровище", человек – культурная ценность. Средневековые мастера-фехтовальщики, такие как Мусаши Миямото и Цукахару Бокудэн, стали легендарными, их книги по сей день изучают студенты кен-до. Изучение владения мечом – не просто набор уроков, тренирующих навыки. Это именно "путь" – жизненный путь, дорога к совершенству и, одновременно судьба. Меч, – это несравненно больше, чем отточенный кусок хорошей ста-

ли. Меч – в большей степени символ, чем материальный объект: и символ благородного, самурайского статуса, и символ власти над своей жизнью и смертью, единственная верная опора, продолжение тела, более долговечное, чем оно само.

Меч – универсален. Он может служить и для защиты, и для нападения. Он – непременный спутник воина, его двойник.

Вместе с тем, японский меч – оружие, далеко не первостепенное на поле боя. В сражении самураи пользовались, главным образом, луками, алебардами – "нагината" и копиями – "яри". Почему? Потому, что традиционная катана, имея лезвие сравнительно толстое, плохо приспособлена для того, чтобы прорубать слои доспехов, тем более, доспехов японских, зачастую сделавшихся из закаленной стали, не уступавшей по качеству материалу катаны. Да еще сконструированных так, чтобы амортизировать удар – в японских доспехах стальные пластины закреплялись витыми шелковыми шнурами. Для пробивания брони гораздо больше подходит колющее острие: например, наконечник копья или алебарды. Острие же катаны скруглено, и не приспособлено для колющего удара. Так почему японские мастера не усовершенствовали катану, приспособив ее

для пробивания доспехов? Ответ – потому, что в этом не было нужды¹.

Катана – оружие поединка, дуэли, единоборства между двумя равными, способное, конечно же, в умелых руках прекрасно послужить и на поле боя, особенно в бою вплотную, в свалке, хаосе, когда каждый сам по себе. Но прежде всего она – оружие-личность, знак, зримое воплощение силы, социальной связи, права, места в обществе. Если в реальности, на поле боя, алебарда оказывается полезнее катаны, то в пространстве культурном меч – безусловно главенствует. Средневековье – это мир воинов. Воин, благородный – это носящий меч. Прочее оружие есть просто функциональный придаток, инструмент, причем, как правило, куда более дешевый, доступный, простой в использовании, чем меч².

Насколько можно судить по дошедшим до нас источникам, роль меча в европейском средневековье поразительно схожа с его ролью в средневековье японском. У германцев, принесших Европе культ воина, культ силы и верности, который, обогатившись латинской культурой и христианством, стал культом рыцарства, бытовал культ меча, легендарной "спаты", оружия свободных, оружия героев и вождей.

На мече клялись, с ним жили и умирали, мечом посвящали рыцари, право носить меч было синонимом благородства. Меч – главный символ, главное оружие героического средневековья. По крайней мере, главное оружие легенд о нем. "Песнь о Роланде", "Смерть Артура", "Песня о Нибелунгах", "Песнь о моем Сиде". Знаменитые "Дюрандаль", "Эскалибур", "Жуайез", "Грам", "Коланда". Мечи, губившие легионы врагов, неразрушимые, разговаривавшие с героем-владельцем, умиравшие вместе с ним, чтобы не достаться никому. Чтобы купить обычный, далеко не выдающийся меч, франки продавали усадьбы и родовые земли. Жили и умирали в полном смысле этих слова – ради меча.

А вот цитата из "Книги меча" знаменитого Ричарда Бартона, авантюриста, шпиона, полиглота, историка и фехтовальщика, написавшего, помимо прочего, руководство по сабельному бою для британской армии: "... у германцев долго бытовала поговорка: "Одно копьё стоит двух мечей"". Именно у германцев, боготворивших меч. Почему?

Европейский меч был более функционален, чем японский, сильнее менялся, лучше приспособившись к меняющимся с течением времени условиям

боя. Мечи позднего средневековья, времени, когда развитие доспехов достигло апогея, напоминают тонкое, упругое шило, приспособленное для продавливания сквозь доспехи. Европейский меч – постоянно развивавшееся, приспособляющееся к противостоящим ему доспехам оружие. Но вместе с тем, он, как и меч японский – далеко не доминирует на поле боя. В раннесредневековой Скандинавии, в эпоху викингов, излюбленное оружие боя – копьё. Первостепенное оружие конного рыцаря – копьё. Оружие пехотинца, особенно пехотинца, которому необходимо противостоять коннице, – копьё либо алебарда. Более того, алебарда была и одним из самых распространенных видов рыцарского турнирного оружия, и поединки на алебардах были не менее частыми, чем поединки на мечах. Алебарда – на поле боя, в строю, оружие куда более полезное, чем меч. Меч же – оружие тесной рукопашной, оружие поединка, оружие одиночки, действующего на свой страх и риск. Главное оружие легенды о воине. Неотделимое от образа воина.

Возникновение легенды меча хорошо исследовано. Необыкновенная сложность изготовления, – лучшие раннесредневековые мечи делали из

полос и прутьев железа, многократно проковываемых и перекраиваемых, так что клинок имел слоистую структуру, чередовал твердые и мягкие слои, – неконтролируемость, таинственность процесса, – секретности стали и закалки еще не знали, все то, что позволяло делать хорошие мечи, было догадкой, опытом, хранимым как священное знание, – необыкновенная разрушительная мощь, – легенды говорят о рассеченных шерстинках, увлекательных течением реки, и, одновременно, о разрубленных наковальнях, – огромная ценность, красота (дамаскутура, великолепный "змеиный узор" на клинке), наконец, пренебрежение древними германцами защитой и воинской дисциплиной, превозношение одного, яростного, презирающего смерть героя, всегда сражавшегося так, будто он один, и полагавшегося только на себя, – все это сложилось в легенду о мече.

Легенда, обожествление меча пришли к германцам от иранских народов, приносивших коней в жертву воткнутому в землю мечу, почитавших бога войны в образе стального воина, сросшегося с мечом настолько, что и сам он – меч. Оттуда же пришел обычай делать пирушественную чашу из черепа поверженного врага.

Присягать на мече. Все это вошло в плоть и кровь западноевропейского эпоса, как нечто незыблемое, неоспоримое, священное. Меч главенствует и в легендарном европейском средневековье как атрибут, привилегия, право и alter ego воина.

Представление о могуществе меча существовало рядом, и в какой-то мере даже независимо от функциональной полезности меча на поле сражений. Меч – символ и средство мощи одного воина, а не слитного строя, оцетинившегося острями. Копье же, – дешевое, практичное, далеко достоящее оружие, способное сдерживать и наскакивающего вепря, и атакующего рыцаря, пригодное против всех опасностей. Копье – оружие здравого смысла, прагматика, призывающего воевать крестьянина, озабоченного не тем, чтобы героически погибнуть, а чтобы выжить и победить, – это, по сути, и утверждает простоциничная поговорка, цитируемая Бартоном.

Тут следует заметить, что копьё тоже обладало сакральным статусом. Так, священное копьё считалось символом королевской власти у лангобардов. Копье – оружие Одина, Всеотца, Повелителя повешенных, Вождя Мертвых, главного бога древнескандинавского

пантеона. Бога вождей, конунгов и ярлов. Бросая копьё во вражеское войско перед началом битвы, викинги посвящали убитых врагов Отцу Побед, Одиному. Копье Одина, Гунгнир, считалось могущественнее любых мечей, даже дарованных самим Одином, могущественнее меча отца Зигфрида, Зигмунда, вытаскившего этот меч из мирового древа, Иддрагсила. Считалось, что Один может посылать свое копьё тем вождям, которым желает даровать победу. Но сакральность копья диаметрально противоположна сакральности меча. Можно даже говорить о противопоставлении ролей копья и меча в германской мифологии. Копье – оружие валькирий, дев-воительниц из свиты Одина. Копье – священное оружие жречества, то, чем извлекается жертвенная кровь, дающая земле плодородие. То есть, символика копья отчетливо женственна. Сам Один, Отец Воинов, обладает многими женскими качествами. Владеет магией "сейф" (seithr), – женским умением. Знать эту магию для мужчины – позорно. Одно из имен-атрибутов, образов Одина, его "хейти" – это Женоподобный. Другое – Изменчивый, Предающий.

Толкиен не случайно вооружил своих героев. Он дал им знаковое оружие. Они – воины,

должны сокрушить зло в единорстве не только физическом, но и прежде всего, – духовном. Их оружие – скорее символ их статуса воинов, знак их долга, способности, – чем средство преодоления материальных опасностей. Оно – то наиважнейшее, что обязательно должно быть с ними. И не случайно говорится о древности меча Боромира. И не случайно подчеркивается его меньшая древность по сравнению с мечом Арагорна, ведь Арагорн – король и потомок королей, а Боромир принадлежит к роду наместников, то есть меньшему, менее древнему. Древность, – а значит, естественность, "вжитость" в мироздание, в средневековой мифологической вселенной, – и в толкиеновском Средиземье, – необходимое условие величия и силы. Древностью доказывают право на владение и существование. Хоббиты также получают древние мечи, – конечно же, не просто так, а после инициации, посвящения в воины, тяжелого испытания в страшных Могильниках. Не случайно они оказываются под землей, и спасены из могилы сверхъестественной властью Тома Бомбадила. Они заново рождены на свет, потеряв прежние одежды, обличья, связывавшие их с прошлой жизнью, – они становятся вои-

нами, рыцарями, принявшими на себя долг, соединившими прошлое с настоящим, соединившимися со всеми теми, кто до них держал их клинки, исполняя воинский долг. И гномы вооружены знаковым оружием, символами статуса воинов у своих народов – секирой и луком. Гимли, сын народа гномов, детей Ауле, бога-кузнеца, даровавшего гномам власть над металлом, носит еще и кольчугу – и это не менее важно, чем топор в его руках. Гэндальф же, фигура амбивалентная, вооружен и мечом, и посохом, – одно уравновешивает другое. Он воин и мудрец. Он – меняющий обличья, восстающий из мертвых, ведущий во тьме. Меч на его боку как бы искупает женственность, изощренность его мудрости, – наследство Одина.

Впрочем, эпизод с вооружением Хранителей, – один из немногих во "Властелине колец" примеров того, как реальное, здравосмысленное уступает легендарному. Средиземье Толкиена – мир на удивление рациональный и естественный, и потому живой. Но как раз потому и интересно то, в чем эта здравосмысленность уступает высшему смыслу, легендарному, мифологическому – тому, что породило Средиземье, и питало его. А теперь

уже, благодаря толкиеновскому гению, питается им.

Литература:

1. J. R. R. Tolkien "The Lord of the Rings", HarperCollins Publishers, New-York, 1995.

2. R. Barton, "The book of the sword", Dover Publications, Inc., New-York, 1987.

3. Ф. Кардини "Истоки средневекового рыцарства", М. "Прогресс", 1987.

1. Справедливости ради, здесь стоит упомянуть о консервативности японского общества. Вооружение там менялось гораздо менее динамично, чем в Европе. Тем не менее, оно всегда соответствовало насущным потребностям.

2. Здесь также можно упомянуть длинный составной лук, оружие исключительно мощное и требовавшее длительного обучения. На Востоке лук также считался кастовым оружием благородных воинов. "Говорить правду и хорошо стрелять из лука" – добродетель ария, благородного. Но мы здесь имеем в виду, прежде всего, традицию европейскую. В ней, как и в японской, победил меч.

Дмитрий Могилевцев,
Минск

Арбалеты

I. История

Это оружие является потомком античных метательных машин. Прямым европейским предком арбалета может считаться гастрарет, состоявший из деревянного ложа с направляющим лотком для стрелы и упором на обратном конце, к которому был прикреплен металлический лук. На римских изображениях конца эпохи античности, датированных III–IV вв. н.э., уже встречаются арбалеты с их характерными конструктивными признаками. Но свое повсеместное распространение арбалет получил только в XI в. В 1190 г. арбалеты состоят на вооружении войск английского короля Ричарда I Львиное Сердце и французского короля Филиппа-Августа. Примерно в это же время появляются отряды и конных арбалетчиков. А уже с XIII в. арбалеты стали широко применять и на охоте. Арбалет представлял собой лук, укрепленный на торце деревянной ложи, снабженной спусковым устройством. Арбалетные луки изготавливались из дерева, металла и роговых пластин. Арбалетная стрела пробивала латы только с очень близкого расстояния и только тогда, когда угол встречи ее с преградой равнялся 90 градусам, в про-

тивном случае стрела просто соскальзывала. (Средней силы арбалет пробивал латы на дистанции до 100 м; 2,5-сантиметровую дубовую доску – на в двое более далеком расстоянии, а при стрельбе в упор пробивал доску 9 см толщиной.) Самострельный болт (на Руси арбалеты называли самострелами) с двухсот метров валил с коня всадника и легко пробивал железную кольчугу. Конструкция спускового механизма чаще всего он был устроен так: в специальном вырезе на ложе, выполненном на расстоянии, соответствующем длине отхода тетивы, размещалась толстая костяная или металлическая шайба, свободно совершавшая вращательные движения вокруг своей поперечной оси. Эта шайба, называвшаяся "орехом", снабжалась в своей верхней части зацепом для тетивы с вырезом для пятки стрелы, а в нижней – зарубкой для фиксирования шайбы спусковым рычагом. Чтобы орех не смещался относительно ложи, его либо утапливали так, что он выступал над поверхностью ложи менее чем наполовину, поэтому мог совершать лишь вращательные движения, либо фиксировали с помощью проходящей сквозь него и ложу оси. Спуск представлял собой

двулучевой рычаг, свободно поворачивающийся на оси. Когда арбалет взводился, короткое плечо рычага упиралось в зарубку на орехе, не давая ему возможности повернуться под действием натянутой тетивы. При нажатии на длинное плечо орех освобождался. После пуска стрелы арбалетчик устанавливал орех в исходное положение, надавливая на спусковой рычаг, пока его выступ вновь не заскакивал в зарубку на орехе. В XVI в. спусковые механизмы арбалетов снабдили также промежуточным спусковым рычагом, благодаря которому, пуск стрелы осуществлялся более плавно, что намного увеличивало метательные движения тетивы без каких бы то ни было механических приспособлений. За простейшим способом последовало натягивание специальными поясными крюками. Такой способ намного облегчил процесс натягивания арбалета, что дало возможность увеличить его силу натяжения (доходившую до 100–120 кг) и соответственно мощность. Примерно в начале XIV в. для натягивания тетивы применяли так называемые козьи ножки или козья нога (goat foot lever) – рычаг с зацепами для тетивы. При натягивании

рычаг упирался в специальные поперечные выступы по бокам ложи, тетива захватывалась зацепами, и рычаг тянули к себе. С конца XIV в. появились и механические натягивающие приспособления – вороты. Они условно подразделяются на два основных вида: немецкий и английский. Английский ворот, названный так по месту своего первого применения, представлял собой не что иное, как обыкновенный полиспаг с двумя-тремя блоками, через которые проходил натяжной трос, наматывавшийся на лебедку. Такой ворот применяли в основном для натягивания тяжелых крепостных арбалетов, сила натяжения которых иной раз доходила до 500 кг. Куда более практичным оказался немецкий ворот. Это была зубчатая рейка, на конце которой находились крюки для зацепления за тетиву, приводившаяся в поступательное движение с помощью системы шестерен, заключенных в металлическом корпусе. Ворот при натягивании фиксировался на арбалете с помощью прочной петли из скрученных в жгут пеньковых нитей, которая упиралась в специальные поперечные штифты на ложе. Крючья на рейке зацеплялись за тетиву, после чего стрелок приводил шестерни в движе-

нием вращением рукоятки. Рейка отходила назад и тянула за собой тетиву. Таким воротом можно было натянуть тетиву арбалета с усилием до 300 кг. Чтобы стрела при наклоне арбалета не выпадала, ее прижимали к ложе с помощью особого пластинчатого зажима, расположенного позади ореха. На расстоянии 400–450 м хороший стрелок мог попасть в человека и сразить его. Сила натяжения среднего арбалета, стреляющего с рук (т. е. не станкового) и снабженного натяжным механизмом, составляла около 250 кг. Уникальные образцы бывали мощностью до 600 кг.

Интересен факт: Арбалет, как оружие, было запрещено церковью. (29-й канон Лютеранского собора 1139 г., запретил применение арбалетов против христиан.)

II. Виды арбалетов.

1. Баллистр (ballestre) – арбалет, предназначенный для стрельбы пулями. Ложа баллистр делалась изогнутой, а тетива – двойной, с небольшим кармашком для пули. Баллистры использовались в основном для охоты на мелкую дичь

2. Гастрарфет – вариант архаичного арбалета, тетива которого натягивалась руками;

приклад при этом упирался в живот.

3. Дублетер – разновидность арбалета с двумя параллельно расположенными тетивами из металлических пластинок. Такой арбалет может производить два выстрела одновременно.

4. Иси-юми – японский арбалет.

5. Ну – китайский арбалет.

6. Тур – разновидность арбалета, натяжение тетивы которого осуществляется с помощью подъемного механизма, крючка и стремени.

III. Приспособления и термины.

1. Болт – арбалетная стрела, с массивным наконечником и коротким, толстым древком.

2. Карро – короткая толстая стрела с четырехгранным металлическим наконечником.

3. Крочет – двойной крюк на поясе, предназначенный для натягивания тетивы арбалета.

4. Поясной крюк (belt hook) – крюк, крепившейся на пояс арбалетчика. Одно из самых первых приспособлений для натяжения тетивы арбалета.

5. Раучкочер – деревянный или металлический покрытый мехом колчан для болтов.

Юрий Колобаев,
Москва



Программа обмена. Ри-пресса: “Маршрут-29”, г. Алмата

Лук, который не растет на грядке

... Деревянный меч

да фанерный щит.

Кровь не будет течь,

кость не затрещит...

Из песни о ролевиках.

Глядя на состояние оружия и другой экипировки наших соотечественников я несколько усомнился в правдивости этих строк. Сидит рыцарь у дороги, деревянный меч в руках, а кому какое дело, если гарда на болтах?! Сразу живо представляешь себе как ржавый кусок стали с резьбой разрывает нежную податливую плоть, обнажая суставы до этого выбитые концом бревна, которое едва прикрыв концом хлипкой резины, гордо назвали копьём. А чего стоят щиты, которые, извините за смелое предположение, должны быть выпилены двуручной пилой (вероятно для ускорения производства). Почему-то не очень хочется заниматься фехтованием с человеком, у которого в руках клинок похож на оцетинившегося дикобраза.

Господа воины (позвольте мне вас так называть), мне по простоте душевной казалось, что человек, претендующий на



это звание, должен уважать себя и своего противника. Тем более, что он все-таки ваш товарищ, с которым вы недавно делили хлеб и рассказывали друг другу веселые истории. Возможно, все сказанное выше слишком пропитано гневными нотками, но согласитесь, проблема – налицо. Несмотря на уже богатый опыт создания тренировочного оружия, защитного снаряжения и игрового реквизита, на уже существующие довольно сносные образцы экипировки, люди продолжают делать одни и те же

ошибки. По идее, опыт в этой области должен накапливаться и предаваться, а у нас наоборот – намечается тенденция ухудшения экипировки. Остается надеяться, что это происходит лишь от отсутствия мастерства и знаний. Так что, открывая эту рубрику, я попытаюсь помочь всем желающим советами по изготовлению качественной экипировки. Смеею надеяться, что это положительно повлияет на культуру производства и использования игрового реквизита. И что однажды, поднявшись на Бутаковку (“место встречи” алматинских ролевиков. – Прим. ред.), я не увижу, как кто-то взяв в руки чужой, с немалым трудом и старанием изготовленный меч, оставит его, воткнув где-нибудь под деревом. Так что первым делом хочу воскликнуть: “Люди!!! Прошу, уважайте себя и окружающих, а также вещи, хотя бы чужие!”

А теперь к делу. Вначале я планировал произвести небольшой экскурс по материалам, пригодным для изготовления игровой экипировки, но очевидно, сделаю это позже, так как в преддверии лучшего

турнира хотелось бы поведать об орудиях этих соревнований и дать несколько рекомендаций.

Итак, лук – оружие для метания стрел, одно из самых древних, впервые появился еще в 17 в. до н.э. Основной характеристикой для его основных частей является упругость. Для чего подойдет любой материал, способный выдержать значительную нагрузку при изгибе, когда эта нагрузка исчезает. Эта могут быть определенные сорта дерева, металла или пластика.

Металл – сложен в обработке. Да и в истории подобное редко встречается. Но в Клубе были примеры использования коротких луков из лезвий спортивных рапир.

Дерево, удовлетворяющее всем требованиям, достать в городе очень сложно, а то, что доступно требует длительной и сложной предварительной подготовки, что отнимает много времени и сил. Можно, правда, использовать лыжи (такое уже было, кстати, неплохо получается) или крупный сухой бамбук. Из пиломатериалов ничего хорошего не получится. Но даже если вам удастся найти хорошую природную заготовку, например ольху, ива, ясень, раньше чем через год нормальный лук все равно не получится. Секреты производства

настоящих луков в точности нам неизвестны, но вот кое-что. Сначала нужно около 2–4 лет сушить заготовку в коре, в тени в сухом месте. Потом как-то образом ее вымачивают и опять сушат, но уже в специальной форме. А уже потом только обрабатывают и покрывают специальным лаком.

А вот пластик, такой как стеклотекстолит, на мой взгляд, идеально подходящий для луков материал (простой текстолит со временем размягчается и теряет упругость). Был бы очень признателен за совет о каком-нибудь другом материале с подобными свойствами, если вдруг кто знает.

Но вне зависимости от используемых материалов структура лука остается единой для всех (рис 1).

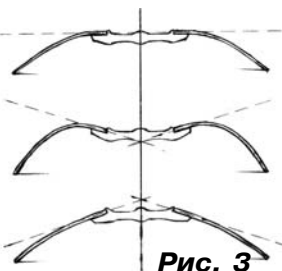
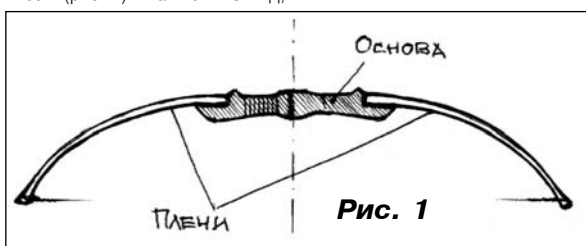


Рис. 3

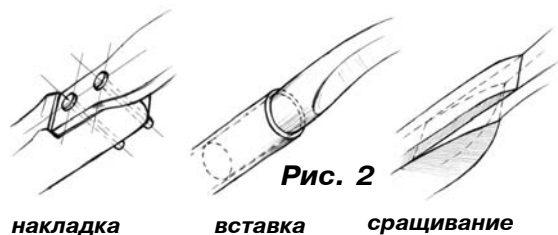


Рис. 2

эффективной сделать композитный (составной), лук, то есть состоящий из нескольких частей – основы (базы) и двух плеч. При этом для плеч используется упругий материал, основа может быть из любого прочного желативно легкого в обработке материала. Крепление плеч к основе может быть различным, в зависимости от ситуации (рис 2).

Далее показаны варианты крепления плеч с различными

углами относительно основы (рис 3).

а) Прямой. Простой в изготовлении, так сказать "усредненный" вариант.

б) Жесткий. Увеличивает силу Лука, но спуск тетивы при этом становится жестким, происходит удар, так как даже в момент распрямления тетивы плечи все еще находятся в довольно сильном напряжении. Такую схему можно использовать если материал у плеч слишком мягкий и при прямом варианте крепления не дает нужной мощности.

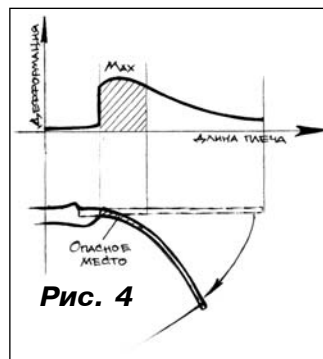


Рис. 4

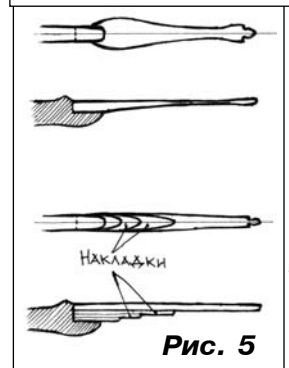


Рис. 5

в) Мягкий. Рекомендую для луков длиной менее 1,3 метра. При хорошо подобранных материалах и размерах – оптимальный вариант. Лук получается достаточно сильный и в отличие от варианта "б" спуск происходит мягко.

Так как нагрузка при натяжении на плечи распределяется неравномерно, то ближе к середине деформация выше (рис 4). Поэтому существует определенный риск перелома плеча у сноления, следовательно, при использовании "жесткой" основы такой риск выше. Этого мож-

но избежать, сделав плечо в "опасном месте" шире или усилив его при помощи накладок с внутренней стороны (рис 5).

Еще один немаловажный момент – полочка, направляющая стрелу. Она должна находиться в центре лука (рис 6), чтобы стрела не отклонялась в сторону.

На данный момент мы ограничимся этим кратким обзором относительно устройства самого лука, но в будущем я думаю более подробно остановиться на этой теме.

Теперь о тетиве. Ее лучше

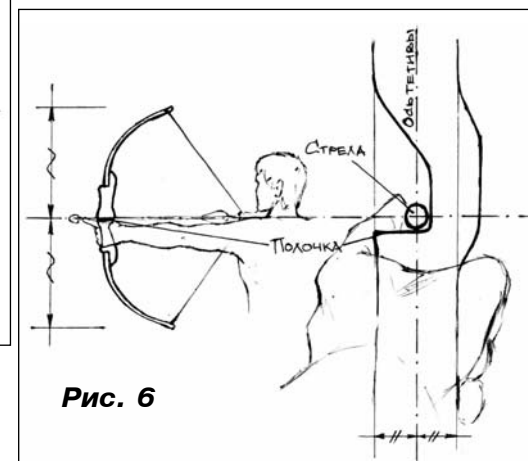


Рис. 6

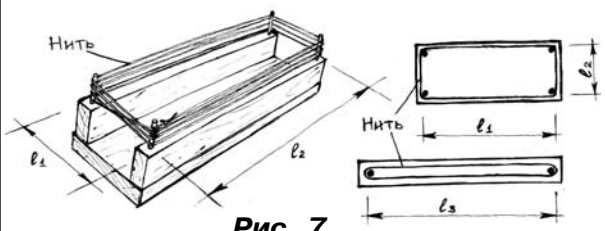


Рис. 7

всего делать из нескольких нитей, а не из одного шнура, как это принято делать в Клубе. Для тетивы лучше всего подойдут нити из крепких искусственных волокон, таких как кевлар (очень крепкий, но и дорогой), капрон, лавсан, подойдет и шелк. Неплохая тетива получается из тонкого рыболовного шнура в катушках (не лески, а именно шнура, советую заглянуть в "Робинзон"). Главное, чтобы нить не растягивалась и была очень крепкой и устойчивой к перетиранию. Толщина нитей особого значения не имеет, просто в зависимости от этого будет меняться количество витков.

Изготавливается тетива следующим образом.

Шаг 1. Для начала необходимо изготовить "станок для намотки" (рис 7), то есть простое приспособление с двумя или четырьмя штырьками, куда тетива и будет наматываться. L3 (длина тетивы) = L1 + L2, причем L1 = 15–20 см.

Но есть выход попроще – наматывать нить на ножки табуретки (рис 8). Различными вариантами намотки можно добиться практически любой длины, хотя она может ока-

заться немного неточной.

Концы нити связываются ахиллесовым узлом.

Шаг 2. На ушках тетивы, то есть в том месте, где она надевается на лук, необходимо сделать защитную обмотку. Это предотвратит истирание. Для этого удобный вариант с четырьмя штырьками. Ну а в других случаях можно использовать распорку. Наматывать нужно туго, витки укладывать как можно плотнее друг к другу (рис 9). Обмотка делается с обоих концов тетивы, примерно по 15 см. Причем с одной стороны витки начинаются так, чтобы скрыть узел, получившийся после Шага 1.

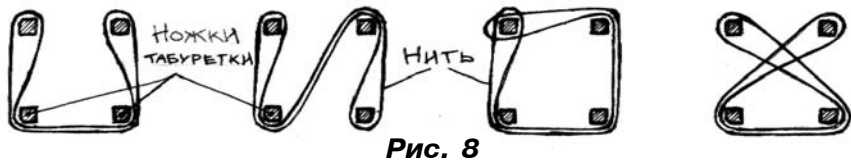
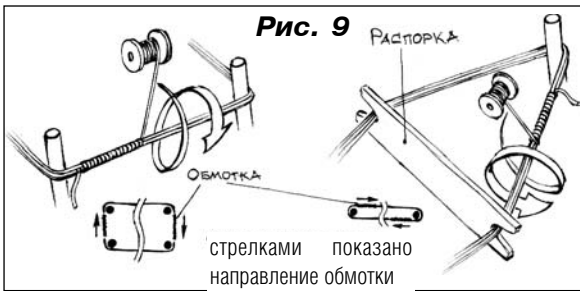
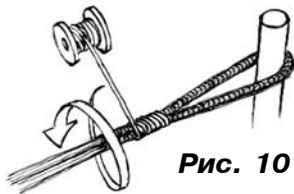
Шаг 3. Теперь делаем петлю-ушко, туго перематывая ее основание (рис 10).

Шаг 4. Далее, примерно посередине тетивы тоже следует сделать обмотку длиной 10–15

см. Это место, куда будут ложиться пальцы. Полезно также сделать "седло" – утолщение под хвостовиком стрелы, чтобы та не съезжала (рис 11).

Тетива готова. Рекомендую сделать еще пару запасных. Так, на всякий случай. Хранить их следует в сухом месте. И старайтесь, чтобы лук долго не находился с натянутой тетивой.

Что же касается стрел – они должны лететь далеко, прямо и не наносить серьезных повреждений (последнее касается только игровых стрел). Длина



стрелы напрямую зависит от длины ваших верхних конечностей и составляет примерно 70–75 см.

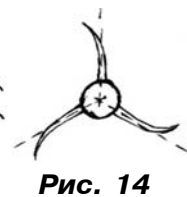
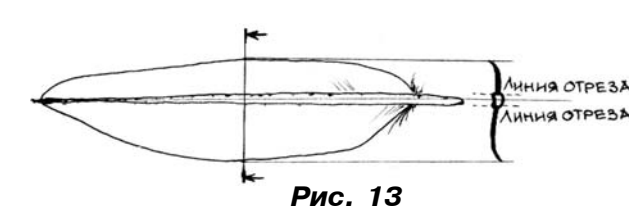
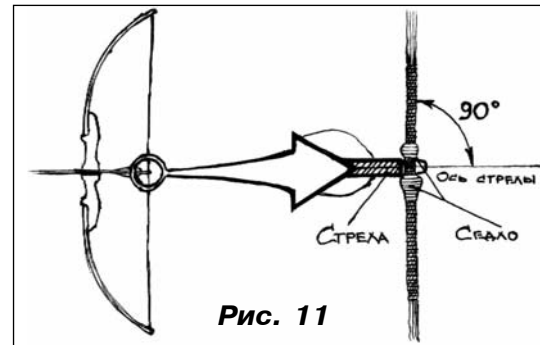
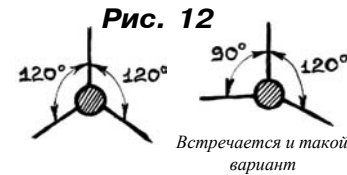
Древко для стрелы можно изготовить из дерева, это проще всего. Рекомендую использовать готовые деревянные рейки квадратного сечения или даже обычный штапик, обработав их до круглого сечения диаметром 8–9 мм. Главное – выбрать рейки максимально прямые и без сучков (и задоринок :). Округлой формы можно добиться, пред-

варительно острогав заготовку острым ножом или рубанком вдоль волокон. Удобнее это делать на верстаке, так как работа достаточно тонкая и требует аккуратности. Далее заготовку нужно зашкурить, сначала крупной, а потом и мелкой наждачной бумагой. Для этого можно использовать дрель на малых оборотах, зажав заготовку в ее патрон. Обратите внимание на то, что чем более ровным получится древко стрелы, тем более точным будет ее полет. А еще лучше, если вам удастся найти уже готовые рейки круглого сечения. Например, используемые для чопиков (деревянные гвозди) в столярных работах.

Оперение стрелы – это стабилизаторы, которые заставляют ее не отклоняться от цели в полете. Два пера не справляются с этой задачей, так как любая неровность их плоскости ведет как раз к обратному. Свидетели "противостояния" на Падении Севера могли наблюдать, как стрелы выпущенные лучниками неожиданно меняли направление полета, буквально облетая противников. Это не магия, это – аэродинамика. Поэтому стабилизаторов должно быть как минимум три, как у многих современных ракет (рис 12).

Их можно изготовить из маховых или хвостовых птичьих перьев, желателно водоплавающих (утки, гуся), так как их перья жестче. Разрезав ствол пера вдоль, получаете две половинки – верхнюю и нижнюю (рис 13). На оперение каждой стрелы нужно брать идентичные (например, только нижние) половинки одинаковых перьев, так чтобы их изгиб был в одну сторону (рис 14).

Из полученных заготовок вырезаете стабилизаторы (рис 15). К древку стабилизаторы нужно крепко прикрутить при



помощи тонких, прочных (шелк, капрон и т. д.) ниток (рис 16). Предварительно их можно еще приклеить. Классно, если сможете посадить стабилизаторы по небольшой спирали. Это придаст стреле дополнительное вращение в полете.

Можно оперить стрелы при помощи скотча (рис 17). Также были попытки использовать в качестве стабилизаторов жесткую бумагу, кожу (оперение на болтах) или даже пластик от бутылки. Но это все в качестве запасного варианта. Так лучшим остается способ, придуманный еще нашими далекими предками. Проверено веками.

Стрела почти готова, осталось только сделать хвостовик – ту самую прорезь, при помощи которой стрела удерживается на тетиве. Сначала нужно просверлить в древке отверстие диаметром 2–3 мм., а потом сделать пропилил. Так же рекомендую немного срезать хвостовик так, как показано ниже. Это позволит вам на ощупь определять прорезь, что облегчит быстрое наклеивание стрелы на тетиву (рис 18).

Наконечник стрелы должен хорошо смягчать удар. Здесь я хочу предложить свой вариант

(рис 19). Отрезок резинового газового шланга, срезанный по конусу с двух сторон, одевается на древко и приматывается смазанными клеем нитками, чтобы предотвратить сползание. А уже на него клеится наконечник из мягкой пористой резины (можно использовать продающуюся на строительных рынках города резиновую ленту, имеющую прямоугольное сечение 25x10 мм). Отрезок шланга нужен для того, чтобы при ударе мягкая резина наконечника не разбивалась о конец древка, что намного увеличит срок службы наконечника и дополнительно смягчит удар стрелы по выступающим частям тела вашего товарища.

Ну вот, в принципе, на сегодня все. Напоследок, хочу попросить всех, кто может поделиться знаниями по поводу изготовления игрового оружия, доспехов, одежды и прочего реквизита, отправляйте свои мысли (в письменном или электронном виде) на адрес редакции или обращайтесь ко мне лично. Не

стесняйтесь задавать вопросы, если они возникнут, вместе разберемся.

Призрак,
Алмата

Пишите:
Вестник "Маршрут-29"
route29@ala-rpg.org
Сайт алматинского клуба
ролевых игр
<http://www.ala-rpg.org/>

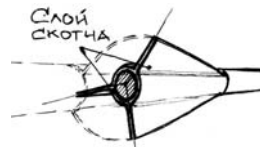


Рис. 17

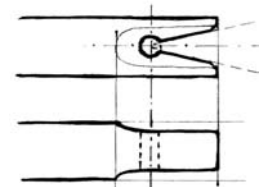


Рис. 18

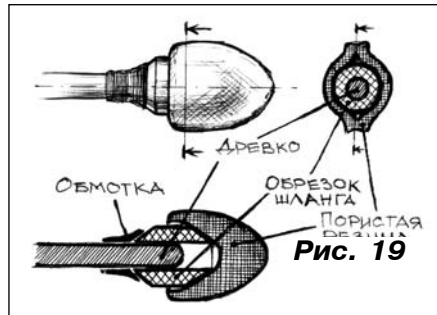


Рис. 19

Рис. 15



Рис. 16

Воспоминания и мастерский отчет с Балканского Сонника



Уважаемый Милорад Павич! Это – небольшой рассказ о том, что же получилось на "Соннике", с точки зрения одного из мастеров. В рождении этого текста виновата совершенно конкретная девушка, иначе его никогда бы не было. Думаю, этот отчет первый и последний, который я написал. Постараюсь быть кратким.

Начало

Начало этой истории лежит в августе 2002, когда я, немного гордый своею первой игрой, понял, что мне интересно и дальше разбираться, как устроены игры. Тогда и состоялся первый разговор с МакДуфом, предложившим мне войти в состав мастерской группы, работавшей над "Сонником". Поскольку идея "Сонника" витала над Санкт-Петербургом с 2000 года, и была мне относительно знакома, да и игры МакДуфа те, кто на них бывали, вспоминали очень тепло, я особо и не раздумывал.

Идеи и подготовка

Прочитав Ваш "Хазарский словарь", который мне очень понравился, я ходил с совершенно отчетливой мыслью:

"Книга, конечно, хорошая, но как по ней играть?". Вот тут и начались долгие беседы с МакДуфом, из которых я сначала не понял ничего, да и теперь понимаю не все, уж очень учено он любит изъясняться. Постепенно я действительно понял, что по Вашим книгам можно играть, и очень интересно, а поняв, смог изложить и сам себе, и окружающим идеи игры.

Итак, аксиомы:

– Игра по Вашим книгам должна быть как можно более малочисленна. В идеале это игра двух-трех людей, а то и игра человека в своем воображении.

– Игра по Вашим книгам очень быстротечна, точнее обстоятельства и мироощущение для игрока меняются очень быстро и часто кардинально. Вразрез с этой аксиомой следующая:

– Счастливый человек по Вашему – цельный человек.

От этих аксиом и плясали все дальнейшие правила и концепты.

Итак, поскольку каждый игрок должен был играть разные роли в очень тесной, однако часто меняющийся

компании, у него должна была быть масса завязок, в идеале на каждого встречного человека. А, поскольку требовалось создать разные мироощущения, проще всего было привязать конкретные ощущения и обстоятельства к какому-то месту полигона.

Из этого родились совершенно не похожие один на другой регионы, и юному, мирскому исламскому блоку было практически не понять чистую и красивую, но совершенно прозрачную Венецию, а венецианцы терялись в кафкианской Австро-Венгрии. По сути, в рамках одной игры, проходило несколько игр, разделенных не только принципиально разным взглядом на мир, но и временем, так как игра параллельно шла в IX, XIV и XX веках.

Разделив все это, необходимо было собрать всю игру обратно, создав якорь. Якорем, объединяющим игру, стал персонаж игрока. Любовь, Рок

и Сны персонажа не имели преград во времени и пространстве, а их переплетение с другими персонажами создавало некую зыбкую сеть, в чем-то передающую ощущения от Ваших книг. Однако зыбкость этих связей не давала прописать четкие взаимодействия игроков, это моментально убило бы ощущения Ваших книг.

Поскольку я больше стремился к пониманию игротехники, то описывать персонажа буду именно с этих позиций:

– Любовь – это условное название чувств персонажа, его способность принимать решения, руководствуясь сердцем, а не головой. В условиях игры Любовь изображалась картинкой, которую каждый игрок привозил с собою. На игре его картинка забиралась, а ему передавалась картинка совершенно случайного (или не совсем случайного) игрока. Таким образом, каждый персонаж имел Любовь и был чьей-то Любовью. После ротации картинок игрок мог делать с ней, что угодно – сжечь, продать, выкинуть, повесить на грудь и т.д. За одним исключением – он не мог оставить ее лежать в палатке. Точно так же могли поступить и с его картинкой, так что шансов встретить свою Любовь на игре у игрока было не больше и не меньше, чем бы-

вает возможностей в жизни встретиться с чувствами, которые его полностью меняют. Если же это все-таки происходило, и игрок видел человека со своей картинкой, то срабатывал своего рода триггер чувств, и, в результате встречи с Любовью, персонаж менялся под действием чувств, зачастую кардинально. Чувства же при такой встрече могли быть совершенно разные: это и любовь, и ненависть, и презрение, и поклонение, да и вообще все что угодно, на усмотрение игрока. Другое дело, что ВС□, что игрок делал со своей Любовью, Роком и Снами (а также со своей ролью Любви, Рока и Сна) засчитывалось ему после смерти.

– Рок, лучше всего передает смысл этой части персонажа. Карта Таро "Смерть" – неизбежные изменения, от которых невозможно отказаться, и которые не зависят от человека. Обозначался Рок маленьким предметом с нанесенным на него указанием на часть Священного Писания, в которое верил персонаж, и которое асцицировалось у него с Роком. Правила игры с предметом Рока были точно такие же, как и с картинкой Любви, а вот встреча с носителем Рока для персонажа становилась поистине роковой. Под воздействием ее персонаж менялся, становясь таким, каким представлял ре-

зультат этих изменений игрок. Вообще разница Рока и Любви по большому счету состояла в том, что при встрече с Любовью персонаж менялся под воздействием внутренних причин, а при встрече с Роком – под воздействием внешних обстоятельств.

– Сны – это просто сны. Такие же, как в жизни, они могли значить очень много, а могли стать очередным "дежавю" персонажа. Все сны были взаимосвязаны и складывались вместе. Это – самая зыбкая связь, но при этом и самая надежная.

Вот, собственно, и все, что держало вместе игру, давая игрокам "зацепки" едва ли не на каждого встречного. Остальные правила, такие как боевка, врачевание, экономика и т.д., исходили из того, чтобы добавить игрокам еще больше завязок и быть как можно более антуражными.

Поскольку я был региональным мастером исламского блока, остановлюсь немного на том, что мне хотелось передать. Я хотел от исламского блока ощущения единства, которое дает эта вера. А поскольку в основном для Турции XIV века турки были еще только на восходе своего могущества, ощущения от Турции в целом – как от подростка, живущего по строгим законам, которые он сам для себя выставляет.

Игра

Игра началась на день позже, чем планировалось, так как мы долго не могли поверить в такой недозаезд, он составил примерно 60%, причем затронул и массовый состав, что самым пагубным образом отразилось на организации игры. Гм, а вот потом оказалось, что вся система игры чрезвычайно устойчива, и те, кто приехали, находят себе игру буквально на каждом шагу. И через какие-то час-два после начала игры, проходя по полигону, я видел, что регионы живут своей жизнью, и что пошли первые игровые эпизоды один на один и т.д. Еще через пару часов игра стала регулировать себя сама, и я очень рад, что и мне удалось поиграть. Чего бы я хотел, так это поехать на "Сонник" просто игроком. Тем не менее, я горевал о Багдаде, скупленном шайтанами, ужасался неизбежности войны и убийству эрцгер-

цога в Вене и радовался сотням свечей и движению масок на Венецианском карнавале. Это было абсолютно иррационально и захватывало полностью!

Мысли, благодарности и мои личные выводы

Я горжусь, что участвовал в создании этой игры. МакДуфф сумел очень точно передать ощущения Ваших книг, их постоянность, их поэзию и логику. После игры я стал значительно лучше понимать Ваше творчество.

Еще я понял свою глобальную ошибку в организации стройотряда, может кому и понадобятся мои советы:

– Всегда сами загадя посетите полигон и морально приготовьтесь к тому, что стечение обстоятельств будет самым неблагоприятным.

– Не надейтесь на тех, кто приехал в стройкоманду отрабатывать взнос. Лучше поехать с

минимальной командой, но зато с добровольцами.

– Не покупайтесь на обещания типа "я приеду на день попозже".

Ну, и наконец, благодарности:

Вам, за Ваши книги.

МакДуффу, за что-то неуловимое, что превратило "Сонник" в ту игру, которая трогает за душу.

Татьяне Голубевой и Валоне за начальную организацию Венеции на полигоне.

Вадиму Шарову, Джулиану и Елене Хаецкой за неподражаемую Вену.

Антону Лустбергу, его дочке и Сауру за Сербию.

Всем, кто был на "Соннике", за воспоминания о встречах на его страницах и за атмосферу раздумья о жизни и Боге.

С Уважением
Игорь Лундышев (Птах),
Санкт-Петербург

Балканский Сонник

Фатима, дочь имама

Предисловие для издателя.
Уважаемый профессор Ф.
Позвольте представить вашему, да и не только вашему, вниманию сей, написанный мной, небольшойopus.

Прошу сильно не смущаться некоторой неточности фактов, допущенной мною исключи-

тельно ради художественной выразительности, либо по слабости и непостоянству памяти. Прошу также великодушно простить присущую творению разнородность стиля, в коей я прозреваю свою неопытность в делах подобного рода. И не слишком огорчаться на наив-

ное стремление к довольно смутным обобщениям, происходящим, по-видимому, из желания "объять необъятное", столь свойственное нашей семье.

Искренне ваша
Фатима Пруткова.

Фатима, дочь имама

Среди сотен русских эмигрантов, наводнивших Стамбул, была безымянная авантюристка Фатима. Вскормленная деньгами коммунистической партии, она мечтала о том дне, когда не сможет вернуться на родину. Фатима выдавала себя за внучку известного русского писателя Козьмы Пруtkова и обожала рассказывать трогательную историю любви своего несуществующего отца к своей несуществующей матери. К тому же, Фатима обладала особенным даром находиться в обществе состоятельных молодых людей, чьи имена она забывала так же быстро, как падала в истории. Но это не могло длиться вечно, и она подумывала о другом, более стабильном источнике дохода. Мысль написать книгу пришла к авантюристке 30 июля 1914 года, когда она заполняла "анкету" на австро-венгерской границе вместе с русским послом, который почему-то не знал немецкого, зато мог сыграть на балалайке, не имея в руках ни одного инструмента.

Это случилось в мире, помешавшемся на странных снах и необычных предметах, в четырнадцатом багдадском веке. Там появилась дочь умершей матери и тишины – Фатима. Отец ее сам не знал – мулла ли

он, имам или кади, а по утрам ему снилось, что он – ночной сторож. Судьба дочери заботила его чуть больше, чем вкус ветра на минарете, и когда тот стал жарким и пряным, как миндаль, а память о матери умерла быстрее сухого листа, Фатима вошла служанкой во дворец забытого султана. Там она встретила Софрония Дреговича и спросила его:

– Что значит "Иов.14:1–2"?

– Это строки Ветхого Завета, но я не помню о них.

– Если ты будешь в Венеции, спроси их богословов, о чем молчит Коран.

Жизнь человеческая короче пламени костра и быстротечней воды, а счастье укладывается всего лишь в три обряда.

Экспресс Стамбул – Венеция с остановкой в Вене: "Вы уже видели самую главную достопримечательность Вены – мена!" (эрцгерцог Фердинанд). Мокрый пол, ажурные занавески, новости телеграфа: "Младотурки волнуются! Ах, как это опасно!" Стамбул ждет восстания, мир – смерти эрцгерцога. Прибытие. Прием у влиятельной особы. Немного ракии, французское шампанское, дыни, перо редкой птицы, а Фатиме снился город, опрокинутый в воду. Громоздкие платья, маски, обжигающие цветом, и де-

вушка в шали, потерявшая имя, которое пахнет морем.

– Мариола! Мариола!

– Что ты здесь делаешь?

– Я хочу, чтобы ты забрала свой сон.

– Почему?

– Я не пасу чужие сны, как не кормлю свои. Если слишком хорошо их возвращать, они превратятся в реальность, а реальность умрет.

– Вот кольцо. Видишь ту женщину с глазами светлой птицы? Она обрадуется тебе, как счастью.

И Фатима подарила той женщине картину, которую с детства носила в душе: деревья в ночной зелени леса, таящие аллею окна.

– Сохранишь ее, как хранила я? Эта картина дорога мне так же, как и тебе. Она напоминает минарет.

– О! Она похожа на наши храмы...

Так ли много неверного на других путях к Аллаху?

Проснувшись, Фатима нашла кольцо на пальце, но не картину в душе, и вышла за сына визиря. Ветер оставлял на языке вкус молока, а муж стремился к власти не меньше жены. Фатима презирала его за это. А еще за то, что он считал деньги при жене, словно она – сестра султана, в которой муж-

ского больше, чем в прочих. Фатима взяла розу, мимолетную, как жизнь матери, и спрятала в ней яд. Но Аллах отвратил ее от греха. Тогда Фатима продала розу шайтану за право взглянуть на собранные им картины и отправилась вместе с мужем в путешествие.

Фатима была уже при ордене и при дворе Фердинанда. На этот раз ее сопровождал человек, "откуда-то доставший миллион" (при этих словах эрцгерцог делал жест, как будто вынимал деньги из воздуха). Спутник этот кутался в мед неба и кормил ос своим страхом. Младотурки одержали головокружительную победу, эрцгерцог получил орден Черного Полумесяца, заключил пакт и роздал награды. Объявили бал. Потом бродячие сербские кукольники представили высочайшему вниманию спектакль "Три смерти Харлампия Опуича". Он определенно не был лишен очарования и обладал некоторым новаторством. Фатима начала задумываться о собственноручном убийстве эрцгерцога, как ожидания мира оправдал некий сербский террорист. Увы! Такая история не родилась! Но можно поступить по другому:

– Этот человек не виновен! Вы отправляете его в тюрьму? Тогда и меня арестуйте тоже! Какая несправедливость!

Запутавшись в трех книгах и не зная отныне, какой путь к Аллаху верный, Фатима оглянулась на принцессу Атех – древнюю хазарскую легенду, познавшую мудрость всех трех религий.

– Мой отец сам не знает, кто он – имам, мулла или кади, хотя для вас он – ночной сторож. Я же никогда не знаю, с кем говорю – отцом или богословом. Обретая одного, я лишуюсь другого. Я хочу знать, верным ли путем иду.

– А не боишься ли ты, что, выйдя из шатра, никогда уже не увидишь отца?

– С тех пор, как Аллах отвратил меня от греха, я не избегаю наказания.

Ты боишься сделать выбор, а не идти по нему. Когда выбирают за нас, мы остаемся неизменными. Когда выбираем мы – меняемся. Для каждого момента времени – своя истина. На все вопросы ты ответишь сама.

Фатима и русский журналист, у которого в улыбке было больше зубов, чем есть на самом деле, бежали из тюрьмы в старинный скит, и именно там она приняла христианство. Крестил ее русский, а крестным отцом стал серб, предпочитавший нож женским объятиям. Нарекли Аленой. Так она вы-

шла из лодки и обрела рай.

Но муж узнал обо всем только в Багдаде. Алена напоила его молчанием, а он сослал ее в Венецию, став Великим визирем. Отца же дочь так и не увидела. Мулла понял, что вкус у ветра всегда разный, кади ушел в хадж, а имама никогда и не было, хоть ему и снился по утрам ночной сторож.

Во время в Багдаде появилось множество венецианцев – молодой султан собирался взять в жены их деву. Пока же она познавала Коран. Алена ждала корабля изгнания. Однажды Алена зашла к избраннице султана и увидела картину, которую тщетно искала в чужих коллекциях. Картина встала ей в душу, как в раму.

– Чья она?

– Мне подарил ее отец, сеньор Висконти. Он прибывает завтра, с утренним ветром, чтобы обрести мою судьбу.

Багдад пал в руки шайтана. Алена увидела город, опрокинутый в воду, но сюда везла ее лодка прежнего имени. Громоздкие платья, маски, обжигающие цветом... Карнавал.

Здесь Алена встретила даже Магду – польскую красавицу, подаренную когда-то во дворец султана, отныне – жену королевича Марко. А у их коня в пасти жили человеческие зубы, поэтому он умел говорить. В

толпе смеялись две смерти – сербская и итальянская. Ни одной из них не было дела до Алены, но женщина с глазами светлой птицы уже отправила кин-

жал, вымоченный в непросыпанной соли, за жизнью синьора Висконти. И когда в ночной толпе Алену нашли слуги, несущие в глазах ответы, счастье ее уло-

жилось в три обряда: крещение, обручение, отпевание.

Файни (Анна Аленченкова), Челябинск

Балканский Сонник

Сны и сказки (вранье по мотивам)

Написано после "Балканского Сонника". Большинство фактов искажено, перевернуто или замолчано, большинство – не специально. Огромное спасибо всем, кого встретила в свои дурацких странствиях (даже если ничего об этом не написала).

Так банально – колеса поезда, стучащие в ночи. Только вот к этому никогда не привыкаешь, и всегда тревожно.

– Знаете, Франц, такое чувство, что этот поезд уезжает из Вены навсегда. И что вообще все уезжают из Вены, разъезжаются в разные стороны. Франц, может быть, всех депортировали?

– Что вы, Павла. Только нас, фрау Экерт и фройляйн кабатчицу.

– А убийцу эрцгерцога так и не нашли... Скажите, ведь войны не будет?

– Не знаю, Павла. Давайте не будем о войне.

– Хорошо...

Темно. Раскатившиеся бузинки огоньков. Я еще не решила, куда отправлюсь дальше. Франц говорит, что лучше всего мне было бы отправиться домой. Он, конечно же, прав, но я в этом не сознаюсь. Бог мой, какое счастье, что матушка не видела венских газет, с фотографией меня на скамье подсудимых. Вот только лицо у меня слишком веселое для обвиняемой – очень уж не верилось в происходящий вокруг фарс.

Утро, солнце слепит глаза. Кофе. Увы, уже не по-венски. Да-да, я помню, мы не будем говорить о войне.

– А для чего вы уехали так далеко от дома, Павла?

– Сложно сказать. Однажды утром проснулась, посмотрела в потолок. Пересчитала небогатые сбережения, собрала вещи и – на поезд. Граница рядом.

– Почему же вы отправились в Стамбул? Для девушки, путешествующей в одиночку,

это по меньшей мере странно.

– Все ездят в Париж, Франц, это модно. Было бы слишком просто поехать в Париж или нечто вроде. А Стамбул – что ж, место не хуже любого другого...

Турки были на удивление учтивы и обходительны. Один из завсегдатаев кофейни, узнав, что я с Украины, объяснил всем, что меня надо именовать "hohlujschka"! Я хохотала до слез. Господин Кемаль принял это за проявление восторга и, с невероятными усилиями выговаривая сложное для него слово, пытался сделать мне приятное. Пока я не объяснила, кого обычно называют хохлушками и почему это вряд ли уместно по отношению ко мне. Господин Кемаль был страшно смущен. Он был очень славный, этот турок средних лет, и мы часто разговаривали, когда встречались в кофейне. Он много говорил о грядущей войне и втайне подозревал, что я одна из "les femmes etapecisees".

В остальном же Стамбул казался абсолютным городом приезжих. Русских было явно больше, чем турок. Попадались весьма интересные персонажи. Меня очень позабавила особа, явно знавшая, как попасть под покровительство богатого молодого человека. Ее очередной, наверняка не первой жертвой был русский посол. Она называла себя Фатима Пруткова и совершенно не скрывала своей авантюрной сущности. Фатима играла так очаровательно, что язык не поворачивался рассказать всем ее доверчивым слушателям, что Козьма Прутков ну совсем не мог умереть и оставить ее бедной сиротой. Хотя бы потому что сам никогда не существовал на свете. Но господин посол, судя по всему, мало разбирался в русской литературе, а на роль духовной дочери этой мистификации Фатима подходила вполне.

– А еще, Франц, мне показали совершенно замечательные развалины!

– Вы интересуетесь археологией, Павла?

– Да. То есть нет. Я интересуюсь археологами, они замечательные сумасшедшие. Мне было интересно разговаривать с человеком, который эти развалины раскапывал.

Он тоже был русским. Студент из Петербурга, Борис Берестов. Очень милый и очень неуклюжий молодой человек. Он поминутно нацеплял на нос огромные очки с толстыми стеклами и тут же снимал, смущаясь. О, как хорошо ничего не знать об археологии и представлять полной дурочкой. Воскликать: "О, неужели эти черепки такие страшно древние?" Или – "Какой кошмар! Я стою на земле, а под ногами куча старинных трупов!".

Впрочем, потом я условились и перестала гордиться и слушала его сон. О сражениях и смерти, и вот об этой крепости, вставшей из развалин.

А еще Борис для чего-то долго разглядывал открытку, которую я купила в одной из лавок на память. Ничего особенного, обычный сувенир. Красная кирпичная башня на темно-синем небе. Кажется, это и называется "минарет".

– А что было потом?

– Ничего не было, Франц. Он раскопал всю крепость по кирпичику и уехал в свой Петербург.

Если что-то и было, то – вот что. Сон его странным образом попадал в унисон с моим, давно потерянным. От него осталось чувство удивления и

тоски. И там тоже были минареты, и луна светила через решетку окна, и то стекло, которое зеркало при чем же здесь зеркало?

– Потом, Франц, мне стали сниться странные сны. О том, что я турецкая пленница, и что меня захватил их турецкий воин и везет в подарок султану! И он такой... такой... Огромный! Страшный!

– О, какой кошмар, Павла!

– Да, самый настоящий кошмар! И у него, – представляете, Франц, – лицо этого петербургского студента. И на носу – его здоровенные очки. И шлем.

Франц неуверенно хмыкает. Может, мой немецкий слишком плохо передает иронию?

– Павла, кажется, вы шутите?..

– Сознаюсь – да. Простите, Франц.

Шлем у студента действительно был. Он его раскопал там, в числе прочих полезных вещей типа черепков, костей и прочего. Только носил его Борис отдельно от головы, в специальной сумке.

Да уж, подумать только – шлем поверх очков. Разумеется, такими глупыми кошмарами я не страдала.

...А вот разобраться с тем

сном действительно хотелось. Как будто я могла ей помочь, той неведомой, захваченной в плен и привезенной во дворец султана. Сами собой придумывались новые детали и подробности, появлялись все новые действующие лица, разворачивался сюжет. Действие шло совсем нелогично (более того – неисторично!), но ведь так и положено во сне.

Из всего этого водоворота лиц и судеб выход напрашивался только один – написать сказку. С хорошим концом.

– Ну хорошо, Павла, может быть, у вас действительно талант в области литературы. Но для чего вам понадобились в вашей, как вы говорите, сказке, – сербы?!

Лицо милейшего Франца кривится в неприязненной гримасе.

– Но ведь не все сербы террористы, Франц! Нет, без сербов никак нельзя. Все-таки нужно выдерживать определенную стилистику. А из сказок я изучала только сербские. Видите ли, мне случилось родиться дочерью Степана Бернацкого. Он был одним из страстных последователей Вука Караджича, – о, не надо такого выражения лица! – да, того самого, который и начал собирать народные сербские песни и предания. Мой отец уверял, что

в нем самом есть сербская кровь, так влюбился во все это. Мне же просто ничего другого не оставалось.

Франц вздыхает.

– Павла...если бы вы честно рассказали на суде о том, чем вы занимаетесь, то вас бы непременно обвинили в связях с сербскими террористами. И не надо такого выражения лица. Возможно, среди сербов и есть не-террористы, но лично мне они не встречались.

– Но moi-то сербы не такие! И вообще это все было очень давно...

– Когда?

– Да какая разница. Давным-давно, как и во всех сказках.

Я очень четко видела все это – сватовство, и свадебный стогвор, и большой праздник...

Пани Магда, лебедь – пани Магда
Ныне дом отцовский покидает.
Ныне так судьба ее судила,
Далеко ее лежит дорога.

Ведь ее отец, пан Калиновский,
Князя-сэрба своим зятем сделал,
И теперь сын Константинов Чеслав
Магдалену ждет в свой дом женою.

Пани Магда, лебедь – пани Магда!

Как же далека твоя дорога,
Дальше, чем ты чувствуешь и видишь.

Но об этом ты пока не знаешь

Князю своему везет невесту
Храбрая Чеславова дружина –
Молодые да шальные парни,
Смех в бездумном сердце,
смех и песни.

Пани Магда, лебедь – пани Магда!

Все они тебе отныне братья,
Каждый за тебя в огонь и в воду,
За тебя на смерть пошел бы смело...

А уж горе-то твое не за горами,
Не за морем, да не за рекою –
Затаилось здесь, за поворотом.
Войско турок сербам повстречалось.

– А вот без этой рубки никак нельзя?

– Нельзя. Непременно должно что-то случиться. В сербских сказках с невестами, которых везут к жениху, всегда что-то случается.

– Турки сами на них напали?

– Если вы о сказке – разумеется, да. Это тоже так полагается. Впрочем, если вспомнить историческую ситуацию того времени – вряд ли. Скорее всего, просто случайно встре-

тились, и болезненная гордость не позволила сербам отступить...

– Странно, Павла, вы уже так заговорили, будто это не сказка, а нечто, случившееся реально.

– Да? Нет, конечно, сказка... Иначе пришлось бы писать исторический роман. А я их с детства терпеть не могу.

Да. Это уже не было похоже на сказку. Сказке не нужны лишние подробности, она компактна, лаконична, с известными сюжетными ходами. Каждый, кто изучал фольклор, это знает.

...Но было так безумно жаль их – этих отчаянных юных сербов, которые перевозносили своего князя и были так горды честью везти его невесту... Они ни о чем глубоко не задумывались, они вкладывались полной душой во все, за что брались, во что верили. Они были так легки и светлы, что прямо с той поляны так и ушли на небо. Все. В живых не осталось никого.

Все вы – милые мне были братья,
Вас любила, как сестра родная.
Позову теперь я Вука – Вуче!
Отчего ж на помощь не приходишь,
Посестру свою не вызволяешь?
Позову теперь я Лазо – Лазарь!

Отчего же ты за честь Чеслава, Князя своего, не заступился? Милоша зову и Милорада, Стефана и Йована покличу, – Только мне никто не отвечает, Даже и во сне мне не приснятся.

Турки порубили всех юнаков, Воронье тела их поклевало, Кости разметал по полю ветер. Милых братьев Бог прибрал на небо.

И теперь зови – не дозовешься, Век теперь кричи – не докричишься... Вечным сном мои уснули братья,
Оттого и мне теперь не снятся.

– Послушайте, Павла! Это уже ни в какие ворота не лезет! Бабушка султана – итальянка?! А для чего вам там понадобился этот болгарин, недобитый богумил?

Я смотрю в пол.
– Он не болгарин. Он серб.
– Странно, что не итальянец! Нет, я была неправа – немецкий язык прекрасно передает сарказм...

– И эмир – серб. Ну, тот, который и захватил полячку.

– Что-о?
– Он бывший гайдук (вот как раз их вы бы и назвали террористами того времени), принявший ислам и с того времени верно служивший султану.

– Павла, это начинает напоминать авантюрную эпопею.

Вы хоть сами-то разбираетесь, кто там кому кем приходится? – Разумеется!

Бабушку султана, великую ханум, звали Франческа. И она действительно была родом из Италии. Из Венеции – города, тающего в воде. В юности захвачена пиратами, выдана замуж, обращена в ислам, ныне живет в почете, роскоши и на жизнь не жалуется. Вот такая история с романтическим началом и неромантическим концом. Странно, конечно. Но убрать оттуда бабушку султана я никак не могу!

И серба-богумила Софрония тоже. Потому что они очень важны для дальнейшего хода событий. Потому что когда Магда выплакала по дружине Константиновичей все слезы, какие могла, она стала задумываться, что с ней будет дальше. На нее не мог не подействовать разговор с великой ханум, которая постаралась показать ей все радости и преимущества ее будущей жизни в Багдаде, называла гостьей и уверяла, что Магда может считать себя свободной. Во дворце. А затем и в городе. Но в сопровождении слуг, конечно.

А с Софронием они долго разговаривали, когда Магда еще ни слова не знала по-турецки. Этот человек был в чем-то похож на нее. Только ей вы-

пало затеряться в пространстве, а ему – в религиях. И оба они не знали, где же теперь дом.

– А по жениху своему она не тосковала?

– Она ж его не видела никогда. Наверно, не тосковала.

– Ну, хорошо. Тогда как же традиционные терзания пленниц в гаремах? Где страдания, жестокий хозяин, обращение в ислам против воли?

Я морщусь, как будто съела целый лимон с кожурой.

– Не было такого. Об этом пусть пишут дамы в своих дамских романах. А у меня в сказке такого не было.

Султан был юн, вечно пропадавал на охоте и ему не было никакого дела до "подарка" эмира. Гости дворца, как деликатно выражалась великая ханум. Так что не было никакого жестокого хозяина. Хозяина, по сути, не было никакого.

Людей вокруг было мало, но все они были очень добры. Слуги дворца, девушки из гарема, конечно, сама ханум. И Софроний. Эмир, зарубивший любимую дружину, изредка справлялся, все ли хорошо у его подопечной, не обижает ли ее кто. И Магда, от безнадежности что-то изменить, почти простила ему ту поляну.

Терзания были. Но не те, о

которых говорил Франц. Никто не принуждал и даже не уговаривал ее принять ислам. Словом. Но то, что происходило вокруг, – убеждало сильнее. Мусульманская община была вся как один огромный организм, где каждый – при своем месте и при своем деле, где все рядом и чувствуют это. Их жизнь увлекала своей общностью, ясностью и понятностью. И очень хотелось тоже стать ее частью.

Кади Багдада Мустафа, очень умный и проницательный человек, рассказывал ей об исламе. И о великой книге мусульман – Коране. Магда, к тому времени уже умевшая немало читать по-арабски, взялась за ее изучение.

– Павла, эта история меня вначале увлекла. Но концовка – фу, как вы могли! Заставить бедную пленницу принять ислам и, конечно же, выйти замуж за того эмира. Да будь он хоть трижды серб! Как вы могли?

– Франц, вы обо мне слышком плохо подумали. И попались! Это еще совсем не конец.

Если бы все закончилось так, как думал Франц, это было бы так же просто, как поехать в Париж. Это было бы слишком просто.

Она читала Коран и восхищалась мудростью людей, создав-

ших его. Но в то же время понимала, все яснее, что выбрав ислам, она потеряла бы что-то очень важное в себе самой. Корабль ее жизни все дальше относился от берега и не прибывало к другому.

– А в сказке нужно будет написать, что пленница оказалась стойкой духом, и не могли сломить ее ни уговоры, ни угрозы.

– Да, Франц, пожалуй. Вполне в духе западнославянских сказок.

Когда ее спрашивали – ты токуешь по родине? – она не знала, что ответить. Она откололась от прошлой жизни, и что-то не давало ей сделаться частью жизни новой. Она тосковала о себе – о той, которая была потеряна, а может, ее и не было никогда, – об этом внутреннем компасе, всегда знающем, куда плыть. Возможно, это и было то, что другие люди называли смыслом жизни. И четкое ощущение необходимости что-то найти.

И я поняла, что не знаю, что будет дальше. Сказка запутывалась все больше и больше, и моя жизнь запутывалась вместе с ней. Борис уехал в Петербург. Стамбул казался все большим недоразумением. Я решила делать все наоборот. И отправилась в Европу.

Я очень смутно помню свои путешествия. Мелькают города, лица. Как будто мне снился один длинный, путаный сон, и я никак не могла проснуться... Венеция таяла в воде и удивленно вглядывалась в свое отражение, забывая о том, какой век на дворе.

– Нет, я не верю. Что, вот просто так взяли и отпустили?

– Да! Понимаете, ее и не держали. Она уже сама не знала, что ей нужно делать и куда отправляться. А потом подвернулся удобный случай – в Венецию отправлялся торговый корабль.

– А дальше?

– Дальше... Был город из сказки, который сам был сказкой. Вы ведь были в Венеции?

Женщины с глазами птиц и змей, тяжелыми одеждами и легким смехом. Настолько легким, что весь город будто парит над водой... Колеблется пламя свечей, плетется кружево неторопливой беседы. Все настолько зыбко и неуловимо, все так призрачно, как бывает только во сне. Но ведь это и есть сон! Кто рядом? – тени, складывающиеся в образы людей, которых нет, нет, нет...

Бокал мартини.

выпить и проснуться обратно

Почему же там не было зер-

кал? Они пришлось бы этому вступать впору. Особенно старые, уже тусклые, от старости зеленые... истаивающие под рукой, лишь роскошная рама – как открытая дверь...

Но их не было там.

Человек, назвавшийся синьором Висконти, долго говорил с ней. У него явно был свой внутренний компас, и от его слов жизнь начинала приобретать если не смысл, то хотя бы какую-то оформленность.

– А потом она отправилась



дальше. В земли сербов. Наверное, хотела вернуться домой, в Польшу.

– Неужели она не хотела разыскать того человека, ну, как вы говорили, – Чеслава?

– Даже не знаю... Он был совершенно нереален. Она никогда его не видела и совсем не знала – где он, жив или убит, добрый он или злой, примет ее или прогонит.

– По закону всех сказок он был обязан ее разыскать и спасти. А потом, естественно, свадьба и все счастливы.

– Ох, Франц! Я бы очень хотела написать так. Но увы, не вышло. Вы же сами меня учили в том, что я сочиняю не сказку, а черт-те-что...

Черт-те-что. Я запуталась совершенно. Я не понимала, что там должно быть дальше, и почему-то от этого было так тоскливо. Еще хуже, чем во время зачитывания решения суда о депортации. Как я уже говорила, весь суд был сплошным фарсом, и там совсем не верилось, что они это всерьез. Обида и тоска пришли потом, на вокзале, в ожидании поезда. Но тут мне встретился Франц, теперь уже не господин прокурор, а такой же высланный, как и я. Видимо, власть предрержавшие решили, что он недостаточно эффективно выполнял свою работу. Я-то, ко-

нечно, считала, что даже слиш-ком эффективно, но тактично об этом молчала, бедному Францу было и так нелегко. А на него зля я не держала.

– Знаете, Франц, она, наверное, даже и домой возвращаться не хотела.

– Так же, как вы сейчас...

Я смотрю на Франца сурово.

– Не вижу связи. Просто Польша и отцовский дом казались такими же нереальными, как и пресловутый Чеслав Константинович. Как и вся прошлая жизнь. Единственно, что существовало реально – Багдад.

– Грустно, Павла. Это очень грустно. Значит, все закончится так, как я и предсказывал. Присмет ислам. Выйдет замуж за эмира. Который на самом деле серб.

Наверное, у меня сейчас исключительно мрачное лицо.

– Эмир уехал из Багдада. На войну. Видимо, навсегда.

– Ну, не важно, еще за кого-нибудь, вы же придумаете. Карьера не хуже, чем у великой ханум.

– Франц, это нечестно... так говорить...

Чувствую, что могу сейчас просто разреваться, поэтому очень поспешно изображаю заинтересованность в законном пейзаже.

– Павла... Я не знаю, почему для вас так важна эта история, но не могу видеть вас такой расстроенной. Давайте попробуем что-нибудь придумать.

– Да что тут придумаете... За окном идет дождь. Скоро будет граница, будет дом, родители и так далее. Ничего больше не будет.

– Но вспомните о том, что изначально – то это была сказка! А в сказках должно быть волшебство. Пусть появится что-то волшебное...

Я смотрю на Франца, как дети на Деда Мороза, – затаив дыхание и открыв рот.

– Да, Франц! Что-то волшебное... или кто-то...

...Потом Магдалена подзревала, что та цыганка была не просто цыганкой, а уж эта девочка – и вовсе не обычным ребенком. Впрочем, цыганки – то все непросты. А вот девочка точно была не девочкой, а горной виллой, своенравным духом воздуха. Вилы, если верить сербским легендам, не то чтобы добрые, но иногда ради своей прихоти помогают людям.

А на вид – то – девочка – подросток. Славяной назвалась.

Караван остановился на отдых, и Магда встретила ее у ручья.

"...Знаю, отчего твои печали, знаю, отчего на сердце тяжело". "Как же знаешь ты мои печали, коли я понять себя не в силах, коль не знаю, что мне сердце гложет?"

"А дано мне, Магда, видеть больше, Оттого и про тебя я знаю, Что тебе судьба твоя судила". "Что же мне судьба моя

судила? Для чего живу на белом свете?

Кто меня, печалась, ожидает?" Улыбнулась девочка – подросток –

Рассмеялась вила в поднебесье.

"Побратим тебя мой ожидает! Он искал тебя по белу свету, Побывал везде – тебя не встретил.

Думал уж, тебя на свете нету..."

"Кто же будет побратим твой, вила?"

Для чего искал меня по свету?" Вила еще звонче рассмеялась: "Побратим – мой королевич Марко!

Брат мой милый, королевич Марко,

Для того искал тебя по свету, Чтоб тебя женой любимой

сделать, Оттого что так судьба судила!"

"...это обстоятельство, вероятно, и послужило побудительным мотивом для созда-

ния первых песен о Марке Королевиче... Чем дальше распространялись песни, тем меньше (или совсем ничего) люди знали об историческом Марке Королевиче и тем больше придумывали об эпическом Марке. Эпическая биография Марка Королевича создавалась веками и по-своему в каждом районе. Певцы, естественно, не могли обойти такой важный ее этап, как женитьба главного героя... Возникло множество схожих лишь темой песен о женитьбе Марка Королевича..."

(из примечаний к сборнику сербских народных песен и сказок)

Марко Королевич. Отважный герой, раздолбай и хулиган. Любимый персонаж сербских певцов и сказителей. Я не придумывала его специально, он просто вдруг появился в этой истории.

...И наконец – то все стало понятно и ясно. Дальше можно даже и не продолжать. Торжествующий возглас Славяны: "Вот! Вот она! Эта, в зеленом платье!" Путаный разговор, кратко отвечая на вопросы и все опуская и опуская глаза.

А когда отважилась поднять голову и взглянуть – тут и слова не нужны стали. Так легко говорить без слов. Все остальное, что не есть этот миг, рас-

плывается в несуществующее. Становится небытием мифический Чеслав, и Польша, и далекий отныне Багдад, и чувство огромной тоски и пустоты внутри. "Так трава пошла от счастья кругом..."

Торжественные слова Марковой клятвы. Ласково улыбается Сербская Смерть, обнимая обоих и обещая, что умрут они не раньше своего срока. Конь королевича прядает ушами и ворчит что-то одобрительное, а глаза у него – явно человеческие.

.... Кажется, Франц расстроган. – Красиво... Очень романтическая история.

Фыркая. – Романтическая история, вот еще!

Но на самом деле мне очень приятно. Чувствую, что улыбка самым глупейшим образом расплзается по всему лицу.

– А почему нет? И хоть это была совсем не сказка, закончилось все как полагается.

– Да... пожалуй. Так, как и должно было быть.

Да, я придумала вот такую странную запутанную сказку. И постаралась, чтобы все закончилось хорошо. Но кажется, пока я занималась такими пустяками, внутри меня самой тоже что-то произошло. Мне по-

ка сложно сказать, что именно. Будто вместе со сказкой расплывалась и моя жизнь, прояснялась и становилось ясно, что там было важно, а что – мелочи. Возможно, здесь будет уместно слово "упорядочить". Внутри, в хаосе и бедламе, начал выстраиваться мир, устроенный разумно и правильно.

И я наконец перестала бояться.

– Франц! Скажите, ведь войны не будет?

– Что вы, Павла. Конечно, нет...

...А конь с человеческими глазами и говорить по-человечески умел, да и ракию пить не хуже самого королевича. Ну совершенно христианская душа.

Так втроем они и отправились куда глаза глядят. Бояться было нечего – к Смерти каждый придет в свой срок, а до того надо было жить и жить. Они были радостны и бездумны, много смеялись и сами не верили своему счастью, огромному, как небо. Они не знали, что будет потом. Все было – сейчас. Сегодня. Может быть, даже завтра.

Тинка (Валентина Гусева), Челябинск



Война
и
Мир



Начало

Матрикс хзз ю!

Это родилось совершенно случайно. За пять минут до парада. Мы даже не успели найти темные очки для хрупкого смуглого нашего отца Антония, так мало похожего на Тринити. Как раз тогда, когда все увлеченно закалывали последние булавки, брат мой Джеймс ушел бриться, мадам Лорини спешно дописывала первый выпуск газеты и привычно на всех шипела... Такими мы вышли на парад – истинные иезуиты: всегда в ногу со временем, всегда на пике славы, бесцеремонно используя последние технологии и не считаясь ни с

чем ради дешевой популярности! Трое сверкнули – остальные безропотно и скромно остались в тени. Милые и замечательные мои иезуиты... Как потом показало время – именно эти святые отцы, один за другим, возглавляли Орден и были опорой для добрых католиков. Генерал Ордена отец Мутиус, провинциал Ордена (ставший им по игре только на второй день) отец Вельф, провинциал Ордена (принявший на себя это бремя на третий день вечером) отец Антоний. Так получилось, Господь сразу указал нам пастырей. Но тогда мы думали, что Генерал, наш экселлянт, наше Преосвященство, останется с нами до конца...

Ночь первая

*Я и моя госпожа
– в интерьере*

Кэтти Стивард, добрая католочка. Она же – Кэтрин Валуа-Стюарт. Правнучка Марии Стюарт и Франциска II Валуа, внучка Валуа и д'Обиньи, дочь Валуа и Гордон-Хантли. Орден иезуитов хорошо поработал, отбирая жен отпрыскам Марии и Франциска. Ни в одном поколении не было мезальянса, права на трон были сохранены... хм... для моего брата-близнеца Джеймса. Ах, какие планы лелеял Орден, какие надежды возлагал на неучтенного историей принца! Но принц, истинный воспитанник господ-иезуитов, получил блестящее

образование, благополучно достиг 17 лет и слинял из-под ласковой опеки Ордена. Тогда ставка была сделана на меня. Меня забрали из родового замка, привезли во Францию и, пока не понадобится, хотели отдать в монастырь.

Вот это они зря! Кипучая натура Стюартов никак не желала быть ограничена стенами даже святой обители, потому в монастырь заключили... мое имя. Матери Агнессе были даны инструкции: леди Кэтрин, важная особа... строгая постница и молитвенница, если спросят – заперта в келии, не разговаривает и не выходит, хлеб передается через дверцу. Мать Агнесса сделала большие глаза и вынуждена была согласиться, ибо Орден был на пике славы и в зените могущества, и мало кто осмеливался перечить Генералу.

Итак, я вышла в ночной Париж в облике прислуги, чья госпожа ушла в монастырь и не оставила средств к существованию. Простая юбка, старомодная, очень скромная по парижским меркам блуза и дергол через плечо – знак принадлежности к моему клану, атрибут, с которым Кэтти никак не хотела расставаться, нося его то так, то этак... Все-таки памяту о горячо любимом дядюшке, сэре Роберте Гордоне, маркизе Хантли, канцлере

Шотландии и шефе Скотланд-Ярда... где-то он теперь?

Заработать на жизнь продажей цветов было весьма сомнительно, и потому Кэтти, уточнив у отца Муция: "Я ведь пока вам не нужна, экселлянтц?", и получив благословение, отправилась заниматься в прислуги.

Говорили, что госпожа де Сен-Симон искала прислугу и была не против, если бы она подрабатывала еще где-нибудь. Итак, я пришла к этой знатной особе и спросила, с кем я могу говорить о найме. Госпожа изволила вести переговоры сама, была мила и проста в обращении. Кэтти ушла, впервые в своей короткой жизни испытывая ни с чем не сравнимое чувство полезности и нужности.

Ночью у Нотр-Дама

Вернулась в еще не открытую Кофейню, где обитали на тот момент господа-иезуиты. "Я нужна вам, мой генерал?" – "Да зачем бы ты могла быть нам нужна? Идите, развлекайтесь, Ваше Высочество!"

Развлекайтесь! Цветы я решила ночью не продавать, потому что наверняка знала, что денег ни у кого в Париже нет. Поэтому я пошла на площадь перед Нотр-Дамом, посмотреть на свадьбу нашего короля Карла I и местной принцессы

Генриетты. Народу было много, и все дворяне, дворяне... Положение Кэтрин было выше многих из них, но Кэтти Стивард решила не мозолить глаза важным господам и заняла место, подходящее ее нынешнему облику.

И тут увидела в толпе двух шотландцев... А они увидели и узнали – ее. Подошли и почти-точно заговорили. И выяснилось, что ее дядюшка, прежде чем покинуть Англию, послал во Францию двух молодых дворян, дабы они присматривали за его племянниками и оберегали леди Кэтрин и лорда Джеймса (буде таковой отыщется) от опасностей и соблазнов. Сэры Дэвид Броган граф Боброу и Малкольм Гордон барон Мэйборн вообще-то, честно говоря, сами были бы не прочь подвергнуться опасностям и соблазнам Парижа, но раз уж они нашли свою принцессу... Тем более, что та живодва воспитала их в духе христианского благочестия, не стесняясь гэльских слов и просторечных выражений, ничуть не хуже дядюшки...

Пока воспитывала, к ним бесшумно подлетело приведение... знаете, семнадцать лет прожила Кэтти в старинном родовом замке и ни разу не видела воочию привидений. Она так испугалась, что забыла перекреститься. И упала в обмо-

рок от значимости момента. Все произошло так внезапно, что граф и барон даже не сразу поняли, что вот уже надо обещать... их-то закаленную психику никакое привидение смутить не могло. Они пожали плечами, сказали привидению "брысь" и оказали своей леди такую медицинскую помощь, что я предпочла поскорее прийти в себя, пока их действия не сочли насильем.

Типография

Когда вернулась в Кофейню, выяснилось, что я наконец-то нужна моему Ордену. Дело в том, что у Ордена была эксклюзивная технология... типография должна была отпечатывать газеты на глицериново-клеевой массе, по двадцать как минимум штук за раз, но в процессе подготовки почти готовая масса погибла, а материала на другую не было. Потому-то и первый выпуск "Искры Божьей", и все остальные были написаны от руки. Мой поклон мадам Лориньи и ее помощнику, немцу Рихарду Штайнеру, художнику, которые сделали все, что было в их силах, для того, чтоб в Париже была-таки свободная пресса. И горжусь тем, что к некоторым экземплярам лапку приложила и я, скромная мещанка Стивард. Помните что в первом выпуске были одни утки. Из головы и

с бухты-барахты. И только в частных объявлениях, которые, не помню, были или нет в первом-то выпуске, могли содер- жаться крупницы истины.

Итак, я нужна Ордену. Рабочих рук не хватало, и воспитанница иезуитов Кэтти Стивард без колебаний разделила непростую участь мадам Лориньи и мсье РихАра, издателей. Она писала статьи и переписывала их от руки на готовые бланки... а новости все поступали. Уже на втором экземпляре я не замечала, кто диктует, третий писала почти по памяти... Хрупкая мадам Лориньи уже не шипит, а орет на все, что движется, тихий Рихард отчаянно трет глаза... четвертый час ночи... "Идите спать, мадам, вы нужны будете Ордену еще и завтра". Мы отправляем спать упирающуюся и сердитую Рене Лориньи и делаем перерыв.

Августейшая сестра Анна

Спать Кэтти отправилась с беспокойным сердцем. Дело в том, что Орден вдруг спешно сменил политику... Делая ставку на Кэтти, Орден предполагал, что сначала они скомпрометируют Ее Величество, благо лиц, желающих скомпрометировать королеву Анну Австрийскую, было хоть отбавляй, и в Англии, и во Франции. Потом донесут королю, и уговорят его

сбагрить неверную супругу в монастырь. Пострадавшей Анне тоже могли от милости Ордена достаться кое-какие пряники, типа побега из монастыря и тайного брака с дворянином по ее выбору и ад майорэзи Дэи глориам, плодитесь и размножайтесь, благо мир велик. Королю тут же должна была быть предложена достойная замена... Принцесса чистых кровей и соответствующего воспитания, добрая католичка, Орден ручается...

Кэтти не особо вертела нос от этого брака, Людовик XIII – мужчина видный, ничуть не хуже остальных монархов... Привыкла, что земля, по которой она ходит – это ее земля, и она за нее в ответе, и она ее полчит, скорее рано, чем поздно.

И вот этим вечером стояла она рядом с королевой, рядом с Фракассом, рядом с экселлянцем, зачем-то потребовавшим ее присутствия, переводила взгляд с одного на другого и не понимала, почему генерал отказывается от их плана... не понимала, почему, если они хотят сменить кардинала... почему это отменяет "сменить королеву"? К концу разговора поняла: пресловутая синица в руке вместо журавля в небе... так нужно Ордену. "Да, мой генерал..."

Ночью, после долгих размышлений, последняя из Валуа смирилась в сердце своем с

решением Ордена. Генералу видней, где она нужнее...

День первый

*Кэтти Стивард –
разносчица газет*

Проснулась Кэтти задолго до половины десятого, но все-таки не раньше, чем мадам Лориньи, которая как раз дописывала в газету вчерашнее опровержение. "Доброе утро, мадам, доброе утро, святой отец"... К госпоже идти было еще рано, и Кэтти успела продать пару экземпляров второго номера "ИБ". Отправляя ее на задание, генерал установил расценки: дворянам за пять ливров, мещанам за три, английским шпионам – даром.

Первый экземпляр – городской страже. Они выложили три монеты не торгуясь.

В квартале Марэ все спали. Кэтти подошла к Бастилии и предложила газету тому, кто появился в дверях.

У доски объявлений выяснилось, что ночной выпуск "Искры Божьей" безбожно устарел. Ибо за ночь были убиты – Рошфор, лейб-медик Сен-Симон и чтоб я помнила, кто еще, но очень много важного народу.

В Кофейню я влетела как метеор... там уже все все знали, история повторялась: "проверить – пишите – в номер!" Корзина с цветами отброшена в

сторону, руки в черной туши... Свежие номера не успевали просохнуть, а безымянный месье (Железная Маска, опаздывающий в Бастилию), тут же продавал их, буквально вырывая из-под пера... Рене, Рихард, бланки газет... "Да, кофе, спасибо, Мари... Мари! тебе же пора замуж!!!"

Чета Кольберов

Николя Кольбер... в прошлом – Жан Мильпардон, опасный убийца и гроза Парижа, пойманный и осужденный на смерть. Орден дал ему новое имя, правдивую легенду, невесту-умницу и кофейню ей в приданое. И сказали – будь готов в любой момент вернуться к своему ремеслу.

Его невеста, девица Мари Пюссор, сирота и воспитанница монастыря кармелиток, готовилась принять постриг, поэтому что в большом мире ей, бесприданнице и найденышу, места не было. Но пришел человек в черном, сказал ей "Идем!" и дал ей жениха и кофейню.

И в час, когда молодожены выйдут из Нотр-Дама и войдут в дом свой, расположенный на втором этаже экзотического заведения, Первая Парижская Кофейня на паях с Его Католическим Величеством Филиппом VI, должна была начать свою работу.

В Кофейне уже вовсю шли приготовления к приему первых посетителей, мэтр Николя в не заправленной в штаны рубаше увлеченно варил первый кофе, Флорисса, кухарка, пекла пончики и, не отрываясь от процесса, муштровала прислугу, девица Мари Пюссор вертелась вокруг издателей, в любой момент готовая услужить... венчаться, кажется, никто не собирался. Кэтти спешно дописывает экземпляр... "Справитесь без меня?" – "Разумеется!"... хватает корзинку с цветами и бежит в Нотр-Дам!

– Отец Доминик! Кольберы! Венчаться!

– Неужто так срочно, дочь моя?

– Ну, вам виднее, святой отец, но пока они не повенчаются, Кофейню открывать нельзя!

Отец Доминик бросает слово на вульгарной латыни и исчезает готовиться к таинству венчания. Кэтти спешно влетает в Нотр-Дам, не прекрестясь и не преклонив колен, надеясь, что добрый Боженка простит ей и этот грех, и спешно украшает храм, изводя на это весь запас роз и лилий.

Увы, до бросания букета мне не суждено было достоинство, подошло время идти будить мою добрую госпожу...

Не последний в Ордене человек

У госпожи было тихо и пусто. Робкая Кэтти поскреблась в двери, потом постучала смелее, потом покричала... Ответа не было. Вернулась в Кофейню и поделилась с Мари сомнениями.

– Да ведь их же ночью вырезали!

– Как, обоих?

– Ну, я точно не знаю...

Проверить информацию я не успеваю, приходит человек шотландец, и спрашивает, кому тут нужны рабочие руки? И решительно некому, кроме мисс Кэтти, решить этот вопрос. Я направляю иностранную рабочую силу строить типографию, ибо мадам Рене уперлась и сказала, что в Кофейне она работать отказывается, и пока ей не сделают отдельный кабинет.

– Цветочница!

Цветочница Кэтти подхватывает корзину и бежит на зов. Между делом продает и доставляет в дом Тремулей букет роз, получая первый свой и последний заработок – десять ливров. Потом мне уже было не того... не до заработка...

Потом оказывается, что совершенно некому приказать моим секьюрити, графу и барону, напилить дров... Родная речь, доходчивый козлогельский, лишают моих дворян всякой надежды на праздное

утро, занятое исключительно дуэлями и поиском невест.

Потом приходят первые посетители в Кофейню, и нужны рабочие руки...

Большая политика. Внутренняя...

Постепенно от дел повседневных Кэтти переходит к большой политике и тайным разговорам...

– Экселлянс, наш человек передает...

– Кэтти, хорошо что ты пришла... мушкетеры просят связного.

Я недоуменно смотрю на моего Генерала: неужели и этот вопрос должна решать я? Мушкетеры – наши союзники, Новая Лига, Католическая партия, и Генерал об этом информирован, и даже ведет с ними какие-то переговоры, и в его распоряжении весь Двор Чудес... чем тут может помочь генералу бедная шотландская девушка?

– Ну так дайте им связного!

– Хорошо, – говорит мой генерал, и заводит разговор о политической ситуации в мире.

Кэтти Стивард мысленно напоминает себе, что генерал не погрешим, и креститься надо, если кажется... а кажется ей, что генерал повел свою игру, забыв об изначальных планах Ордена.

Разговор заходит об агони-

зирующей экономике, разбое на улицах, о том, что Церковь теряет позиции, кто в этом виноват и что делать... Виноватого мы находим сразу, разумеется, это кардинал де Ришелье. А вот что делать – это вопрос неоднозначный и требующий...

– Экселлянс, у тебя в распоряжении Двор Чудес!

– Погоди, дочь моя, не спеши... Ну, убьем мы его и что? Он же вернется...

Кэтти Стивард, несмотря на прозрачность намека, отказывается это понять, а генерал затрудняется объяснить в терминах, доступных для понимания в 17 веке, возвращение мастера из мертвятника в той же роли... У бедняжки Кэтти глаза в пол-лица...

– Мой генерал, уж не хотите ли вы сказать, что кардинал Ришелье одержим... что ему помогает... дьявол?... – шепотом, перекрестясь, завершает Кэтти.

Генерал доволен сообразительностью воспитанницы, буквально благословляет взглядом и мягко произносит: "Не исключено, дочь моя, не исключено..."

...И международная.

Из окна кофейни я вижу отца Варфоломея... и несказанно удивляюсь. Потому что одно время лично вела переговоры с лордом-мэром Лондона о том,

что Ее Величеству королеве Генриетте, во избежание заболевания чахоткой на туманных землях Альбиона, очень нужен врач, владеющий восточными медицинскими традициями. И вот я вижу нашего узкого специалиста, неприкаянно слоняющимся по улицам Парижа. Подбегаю к святому отцу и на правах не последнего в Ордене человека требую объяснений. Оказывается, что в Англии в его услугах не нуждаются...

Вернулась в Кофейню и встретила блудного братца своего, сэра Джеймса, которого в Кофейне все уже знали и любили, и называли не иначе как Милорд. Близнецы уединились, поделились впечатлениями от Англии и Франции и решили, что без их активного участия мир просто пропадет. Джеймс занимался торговлей, имел в своем распоряжении партию вина из Франции и партию пива из Англии.

– Ну и что? И кто у меня это купит? По обоим берегам Ла-Манша одни нищие... Разница в настроениях была налицо. Джеймс опустил руки и сдался, и вознамерился покинуть Европу. И пошли они лесом (да простят мне мой гэльский) его права на престол. Кому интересно бороться за трон гниющих государств? Кэтти уперлась рогом и ощутила ответственность за судьбу хри-

стианского мира.

Трон или замуж!

Убийства на улицах Парижа продолжались. Поговаривали, что вырезали даже дом Тремулей, и слухи эти никто не поверял, поскольку было недосуг. Французские дворяне не могли позволить подарить своей даме букетик самых скромных... даже не роз! Улицы не вымощены, городская стража... Господи, да их самих бы кто защитил – ничего не успевают по причине малочисленности. Поговаривают о том, что для войны с гугенотами король собирает мещанское ополчение... как будто мушкетеров недостаточно! Торговля на нуле, сборщик налогов ходит торгуется ин-формацией... А я, плоть от плоти Валу, не могу защитить мою страну? Я принцесса или где? Я женщина или как? Мать моя королева! Мне же уже восемнадцать лет!!! Через год на меня просто никто не посмотрит!..

Оглядываюсь в поисках святых отцов, интриганов и аморалов, и обнаруживаю, что младшие служители Господа усердно Ему служат, кто дома, а кто уже и в Англии, и Он им в почете! Старшие же... тааак... отец Вельф целый день на конюшне лечит свою серую кобылу... Оторвать его от дела – и не посмотрит, что принцесса (тяжкий вздох) ... Отец-генерал

куда-то пропал, отец Себастиан сразу сказал, что всецело отдан делам богоугодным и не станет размениваться на интриги...Орден не чешется, и оставил меня на произвол судьбы! Моя нетронутая желтько-алая честь и полагающийся мне как наследнице Гордонов-Хантли солидный кус Шотландии тут же оказались в серьезной опасности. Из Кофейни я вышла с твердым намерением вернуться туда, только получив желаемое, мужа или трон, а лучше всего – все вместе и немедленно.

Я предложила Шотландию богатому и предприимчивому мэтру Брией, он сказал, что подумает... предложила себя пригожему и славному немецкому живописцу Рихарду Штайнеру, он сказал, что не против, но я пошла на попятный, сказав, что все-таки хочу иметь хотя бы подобие выбора... Я шла по улицам Парижа, заглядывала в лица встречных мужчин, вспоминала, что я о них слышала, и размышляла, как бы мне найти такого, чтоб все сразу... Идеальным вариантом был Керз, но когда я сказала, "Керз, возьми меня замуж...", он соорил ТАКУЮ рожу, что слова "...и мы завоеем мир!" просто не слетели у меня с языка.

Отец Себастиан пришел в ужас от моей идеи и отвел ме-

ня к Генералу. Мы стояли в двух шагах от входа в Лувр, и я сказала строго:

– Вот что, мой генерал... Я так понимаю, Людовик мне не светит?...

– Честно говоря, дочь моя, нет...

– Так, а трон?...

– Возможно, дочь моя, возможно...

– Я хочу сейчас и немедленно трон или замуж, – заявила я самым капризным голосом. – Что Орден иезуитов сделал для того, чтоб я не осталась старой девой и в нищете? Если вы не можете сделать меня королевой, так и скажите, я выйду замуж и буду счастлива.

– Хорошо, дочь моя, мы завоюем трон Англии, хоть сейчас...

Я не стала спрашивать, как, я сказала:

– Ну – и? Я не могу рассчитывать на этот престол, и вы это прекрасно...

– Но у нас ведь снова есть Джеймс, который может на все рассчитывать...

Я ехидно улыбаюсь, речь пока идет не обо мне...

– ... и мы выдадим тебя замуж за Джеймса.

– Мой генерал, – пытаюсь я терпеливо объяснить отцу Мучию, – я не могу выйти замуж за Джеймса, потому что он мой брат!

Генерал смотрит на меня

снисходительно, как на дурочку, и ласково так говорит:

– А кто об этом знает, дочь моя?

Земля моих предков мягко выплывает из-под ног... Мушкетеры, стоявшие на часах у ворот Лувра насладились неповторимым зрелищем: святые отцы хлопочут над спятившей Кэтти.

Монастырь кармелиток

Встала, пошла... сзади кричали... Бедняжка Кэтти решила, что сошла с ума, потому что генерал непогрешим. По дороге она встретила сначала голого призрака, потом отца Антония, почему-то в зеленом женском платье. Отец Антоний тянул ее за руку и говорил маловразумительное. Мир тихо съезжал с катушек... Потом она обнаружила себя в Кофейне и поймала себя на желании чего-нибудь разбить...

Идея о собственной опасности для общества медленно привела ее к мысли о необходимости изоляции. Явление отца Вельфа, в нормальном облачении и при кресте, в данной ситуации приравнилось к явлению Христа.

– Отец Вельф, я сошла с ума. Меня надо изолировать, – убежденно заявила я ему, и, глядя в его вытягивающееся лицо и округляющиеся глаза, добавила: – Монастырь карме-

литок вполне для этого подойдет.

В монастыре текла неспешная беседа, в которой расстроенная я не сразу смогла принять участие. Потом узнала ту самую Шарлотту, о которой уже второй год бредил наяву мой соотечественник Дэвид Броган.

– Моя родня забыла меня здесь... вот уже сколько времени от них нет вестей...

– Успокойтесь, дочь моя, – утешала ее мать Агнесса, – о вас непременно вспомнят.

– Успокойся, Шарлотта, – добавила и я свой голос в утешения, безразлично созерцая высокое небо над собой, – Вас не забыли, возможно, ваши родные просто поголовно вырезаны...

И недоумеваю, почему Шарлотта тут же захотела, чтоб лучше бы о ней забыли.

Первые удары

Зачем меня вызвали из монастыря, мне не очень-то понятно, потому что конкретных указаний мне никто не давал. Но даже если и затем, чтоб была, это все равно весьма приятно, я тоже успела соскучиться по своему Ордену. Что повело меня в Нотр-Дам? Какое-то дело? Кажется, да... А может, Кэтти направлял перст Божий? Оказавшись на мессе, ощутила она себя в доме Господа своего... Роспись Рихара Штайне-

ра, и фамильная Мадонна, и шелк в исповедальне... одухотворенные лица кармелиток, матери Агнессы и сестры Габриэлы... Внушительная надежная фигура отца Вельфа... знакомые голоса отцов Себастиана и Антония... и слова, которые я узнаю и понимаю... и сожаление, что не исповедалась и потому не могу подойти к причастию...

Выход в большой мир был подобен удару по голове: снова убийства, на этот раз в Кофейне. Пришла городская стража, и им сказали свидетели: "Это сделали люди кардинала". – "Вероятно, это было нужно" – сказала городская стража, развернулась и ушла. Кэтти мысленно записала и это на счет кардинала.

– Рене, а что ты там делала, в Бастилии?

– Ходила на экскурсию, – усмехнулась Рене.

– Зачем?

– Затем, – усмехаясь, пожалала мадам Лориньи хрупкими плечиками, – пришли, позвали на экскурсию, прогуляться... сказали, не надо писать против Кардинала... и первый номер каждого выпуска – сначала ему, а потом показали, как там, в Бастилии. Знаешь, Кэтти... – ехидная усмешка сошла с ее лица, – Я не хочу туда. Я боюсь.

И Кэтти поняла, что смешает с грязью того, кто обидел ма-

ленькую мадам Лориньи. Вот прямо сейчас. Мне не хватило получаса, чтоб найти мушкетеров, союзников, найти и популярно объяснить нехитрую задачу: взять этого Ришелье за жабры и привести на суд короля. А я выставлю обвинения. По пунктам. И если его Величество не сочтет себя вправе и в силах раз и навсегда навести порядок во Франции, то я заявлю о правах на престол и как-то о вальсом (прошу простить мой гэльский!) этот саллический закон. Увы, отпущенное мне время неостановимо истекло, записка для господина де Сьери вернулась, не найдя адресата, и уходящий день успел нанести мне новый удар – наш Генерал завтра на рассвете должен покинуть Францию. Дела-дела...

Ночь вторая

Веселая Святая Инквизиция

Никто не хотел быть серьезным и мрачным, это было противно нашей иезуитской натуре. Но, признаться, я рассчитывала, что святые отцы подготоятся получше. Впрочем, все равно нам есть что весело вспомнить о первой ночи.

Я была привидением молодой женщины, коварно убитой неверным супругом. У меня был вполне живой внучек, не вполне здоровый, правда... поговаривали, что в младенчест-

во он упал с колокольни... но вполне смысленный и милый мальчик. Он жил в обители, служившей застенками инквизиции, а я была при нем. И мне, молодой и любопытной женщине, остро не хватало общения. Потому я радовалась каждому человеку, который меня видел и удостоивал внимания. О, я даже ходила по улицам, когда инквизиция устраивала крестный ход, я шла за ними следом и жадно бросалась на все интересное, часто подвергая своего малолетнего внука риску заблудиться. Главное в этих путешествиях было не попасть под крестное знамение, но никто, кроме святых отцов, не трудился периодически осеменять себя, и я чувствовала себя вполне комфортно на улицах Парижа.

Цыганка

Помню, привели к нам двух еретиков. Одного я запомнила под именем Первый Еретик, вторая была Цыганка. Первый Еретик сразу попал под пристальное внимание отцов-инквизиторов, а цыганка осталась в камере одна... такая красивая, такая необычная... я пришла к цыганке. Я зашла к ней сквозь стену и заговорила, и она увидела меня и не испугалась. Я сочувствовала ей. "Ну, зачем ты побежала, они хватают, как кошки, того, кто бежит... цап! И на костер!"

Первый Еретик

Между тем у стола, где инквизиция допрашивала еретика, было весело. Как потом оказалось, неизвестно было еще, кто кого допрашивал... изрядно причащенные святые отцы мучительно вспоминали, в чем состоят семь смертных грехов. Потом вспоминали десять... или пятнадцать?... нет, все-таки десять, точно... запо- ведей. Радостный вопль секретаря "Четыре!" был встречен дружным хохотом. Не обысканный и вооруженный еретик катался со смеху вместе со святыми отцами.

Потом хватились Библии, но так и не нашли. И когда один из инквизиторов, обычно делавший вид, что не замечает меня, торжественно встал и очень вежливо сказал: "Уважаемое Привидение, ты не знаешь, где наша Библия?", а привидение тоном усталой прислуги снисходительно бросило "Щаз, надьбаю" и пошло искать Библию, нашей Святой Инквизиции уже можно было ставить диагноз.

Поход на кладбище

Где была Библия святой инквизиции, я догадывалась, потому что два брата пошли на кладбище искать катаров и проповедовать им. Справедливо полагая, что они не могли пойтить на это, не взяв Книгу, я

отправилась их искать. На кладбище было тихо. Встреченные там люди прекрасно меня видели и сообщили, что нет, никаких священников здесь не пробегало.

Я пошла обратно. Из лесу на дорогу выступили две мрачных фигуры, настроенные явно недружелюбно. Я сказала им, что они меня не видят, но они уверили меня, что прекрасно видят. Они, собсно, тут разбойничают. Тогда я извинилась, что не боюсь их и ничем не могу быть им полезна, ибо привидение. Они выразили свое сожаление. Тогда я спросила, не пробегали ли тут мимо два священника... с драгоценной для Святой Инквизиции Библией... Бог с ними, со священниками, но если они доставят в обитель Библию, то Инквизиция их не забудет и наверняка проявит снисхождение, если те когда-нибудь попадутся ей в лапы. Разбойники загрузились, выразили желание найти Библию и отбить ее у святых отцов. Но тут я увидела двух наших незадачливых миссионеров, поблагодарила разбойников за приятный вечер, пожелала всего хорошего, и пока те не поняли, что пришел их звездный час и уже можно грабить, подхватила обоих отцов под белы ручки и лично сопроводила в святую обитель.

Директор театра и все-все-все...

Пока я ходила вырывать Библию, в застенках инквизиции произошла смена еретиков. Цыганку выпустили за отсутствием состава преступления, Первого Еретика отправили в Рим на покаяние, зато привели актеров. Ну, уж тут выбрать было непросто... Любопытное Привидение просто разрывалось между рыженькой актрисой, с которой можно было почесать язык о своем, о женском, и директором театра, которого мне доставляло удовольствие сбивать с толку. Опять же, в соседней камере сидела милая женщина, от которой просто веяло святостью и суровой религиозностью. Ей я сочувствовала и робела перед ней. И еще одна – привязанная к столбу. Она так забавно пугалась, когда я жалела ее...

С директором театра привидение развлеклось на полную катушку, сначала ласково так, в присутствии отцов-инквизиторов, проявив сочувствие. Бедный подозреваемый изумился. Я держала актрису в курсе происходящего, и та решила с моей помощью подавать хозяину советы, и я их точно и дословно передавала, не забывая о том, что разговор со следователем уже ушел далеко вперед. Один из следователей заметил неладное:

– С кем это вы говорите?

– Да вот... – растерянно сказал подозреваемый, – Тут что-то шевелится...

– Да? – ядовито удивился Инквизитор, – У меня вот почему-то ничего не шевелится.

– Врет он, – заговорщицки подмигнула я бедняге, – он меня видит...

Святой отец устало сотворил крестное знамение, и мне пришлось спешно прятаться под стол, а потом, отчаянно ругаясь, вылезать под лавкой... До директора театра дошло, с кем он имеет дело. Я поняла, что этот человек сделал выводы, и потеряла к нему интерес.

Зато я душевно поговорила в камере с рыженькой актрисой, выразила сочувствие, запугала муками, обсудила мерзкий характер и личную жизнь каждого из господ инквизиторов, заверила ее, что настоящие еретики-то в Инквизиции и находятся, а мужики они все обманщики, и жалеть их не стоит... ну, сожгут этого, женщины новых наплодят... То ли мне показалось, то ли действительно подопечная моя перестала убиваться по директору театра и задумалась о вечном...

Карнавал

Жечь в эту ночь никого не собирались. Всех отпускали на покаяние. Даже тех, кто был

замечен за разговорами с самим собой, читай – с призраком. Можно было сжечь Совершенную, ту молчаливую катарку, перед которой я так робела... но под стенами инквизиции бушевала толпа, людей не хватало, а потом еще наша доминиканская стража по жизни получила по головам от катаров, и святые отцы сочли разумным прекратить шоу. Совершенная, ведьма и дочь ведьмы, просто вышла под шумок за ворота. Святые отцы сели, причастились и поняли, что трудно быть Святой Инквизицией, особенно в таком режиме. Впереди нас ждали еще две ночи.

День второй

Суровые будни

Проснулась Кэтти с ощущением катастрофы: Генерал – Сегодня – Уедет. Орден будет обезглавлен. Господин генерал, интриган со стажем, наговорил кучу успокаивающих слов, уверил, что мы прекрасно справимся и без него, и отчаждал... В Рим. Как бесконечна была вера моя в нашего генерала, так, вероятно, слепа и бесконечна была его вера в нас. Это нас и подвело.

Когда генерал уехал, Кэтти никак не могла избавиться от состояния оглушенности. Ее связь с большим миром казалась ей неполноценной. И ей

казалось, что никому в Ордене больше нет дела ни до нее, ни до Франции. Иезуиты занимались делами церковными.

Кэтти... что будем делать с газетой?... – Рене чувствует, что без генерала никто ее от Бастилии не защитит, а прогнаться под кардинала не очень-то хочется... – Уже приходили, спрашивали "Искру"...

– Что делать? – воспитанница иезуитов нехорошо усмехается, – А сообщать всем интересующимся, что под давлением кардинала Ришелье выпуск газеты пришлось прекратить.

Кэтти рассчитывала на общественный резонанс, наивная... какой мог быть резонанс в этом логове скуки и разврата!

Мальбрук в поход собрался...

Пока мисс Стивард соображала, что же ей сделать и к кому обратиться, потому что нынешняя Франция была еще хуже прошлогодней, молодые шотландские лорды, присланные ее дядюшкой, сэр Дэвид и сэр Малкольм, собирали воинство. Тоже от скуки. Скучающих авантюристов в Париже было много, Брган поставил под мушкет клан Мак-Лаудов и грузчиков-шотландцев из Пятого квартала. И пришел к своей принцессе.

– Ваше Высочество, вы не против, если мы завоюем вам Англию.

– Против!

– Ну, Ваше Высочество, там также скучно как здесь, и роль никуда не годится... люди готовы...

– Нет, граф, я против.

Ну алкалось ему подвигам, ну хотелось сложить к ногам красавицы Шарлотты что-то большее, чем графский титул... И как я его понимала! Но дать добро на такую войну не могла. Молодой граф походил кругами, помыслил, с кем-то посоветовался...

– Принцесса, – сказал он на так полубившейся всем в Кофейне смеси французского и козлогельского. – На Карла вот-вот нападет Кромвель. Ты что, хочешь, чтоб трон достался ему?

– Кроомвель? – лукаво усмехнулась я, иезуитка и интриганка. – Нет, не хочу. Но надо. А когда трон достанется ему, вот тогда вы придете. Потому что согнать Кромвеля – это правильно, это душевно...

Счастливым граф ринулся поднимать войско. Я пошла следом. Войнство мое напоминало шайку разбойников.

– У вас есть священник? Нет? Найти любого иезуита и привести сюда. Кто у вас командир? – ребята растерянно переглянулись. – Понятно! – Мягко, глядя в шальные глаза: – Дэвид... ты за них отвечаешь. Молодой Броган вытягива-

ется в струночку и просто взрослеет на глазах.

– Перо, бумагу!.. зовите меня Миледи... – отвечая на вопрос. Сама уже пишу, не помню сейчас точно слов... пишу о том, что "в мое отсутствие регентом Англии, Шотландии, Ирландии и Уэльса будет лорд Дэвид Броган, уполномоченный казнить, милловать, награждать... до прибытия в Лондон принцессы..." Слова, все слова, не все ли равно какими словами узаконить его действия! Дата, подпись: Кэтрин Валуа–Стюарт.

Броган салютует мне полуженной бумагой и исчезает вместе с толпой. Помню еще растерянное лицо мальчишки из Мак–Лаудов, он мотает головой и наотрез отказывается идти. Я мысленно одобряю его решение...

Вести из–за моря

Наверное, мне стоило пойти с ними. И разделить участь моего народа, какой бы она ни была. И уберечь от ошибок. Но я осталась во Франции. Потому что еще надеялась, что Орден все-таки управляет какими-то скрытыми механизмами, и дергает за невидимые нити, и – какая же удобная складывается политическая ситуация! – я могу понадобиться в любой момент. И так заманчиво объединить две короны...

Нет, я не помню точно, чем

занималась, вероятно, чем-то полезным, а может быть, и нет. Сердце мое было с ушедшими, душа моя с ними и мысли мои занимало только мое отчаянное воинство, ушедшее за Ламанш... Наверное, я молилась. Или делала глупости... Просто не помню.

И вдруг приходят первые вести: "всех твоих там убили!" – Мне не верится. Что – уже? Кромвель уже захватил Англию? – "Нет, твои люди напали на короля". Оглушенность! Растерянность.

Следующие новости: "убили не всех, некоторые раненные вернулись, грузчики из Пятого квартала. Многих схватили и посадили в Тауэр... Тебя ищут"

Иду к кармелиткам и даю матери Агнессе настоящую рекомендацию не открывать двери монастыря подозрительным людям, а особенно англичанам, а если будут настаивать, посылать всех к кардиналу, а еще лучше в Орден. Никакие умные мысли больше в голову не лезут. Я иду в Нотр–Дам и молюсь. Но и Господь не посылает мне ни одного дельного решения. Нотр–Дам пуст, и просить о помощи мне некого. Я понимаю, что мой Орден оставил меня.

Между тем приходят новые сообщения... ах, как быстро летело время, как медленно я соображала: "Всех заговорщиков казнили.

Последние надежды

Кофейня – шумное людное место, и вместе с тем – тихая гавань. Здесь так часто можно найти отца–иезуита, а если не его, то чашку кофе и пончик, или слова утешения... Уголок мира, защищенный от всякого насилия старой, почти столетней давности, Буллой, свежими договорами с Парижским Дном, репутацией Ордена и мудрым руководством месье Кольбера.

Кэтти горько плачет на кухне. Вспомнилось чье-то давнее предупреждение: "Не боитесь разделить участь вашей прабабки?" и свой гордый ответ "Нет!" Она и теперь не боялась эшафота. Но участь прабабки, она теперь точно это знала – это не смерть под топором, это участь слабой женщины, рожденной быть королевой, это одиночество в бушующем море политики, это бесконечная вина за тех кто умер по твоей прихоти, за тех отчаянных, которые не захотели помотать головой и отступить... Это разговор один на один с Господом, разговор царя земного и Царя Небесного. В тот вечер она уже не вспоминала о покинувшем их генерале.

Шум в кофейне. Бегу в зал. Двор Чудес напал на... великий Боже, да на моих героев! На вернувшихся из Англии и благополучно выздоровевших шотландцев. Взглядами встре-

чаются рассерженная Кэтти и не менее рассерженный на своих же людей Керз. И понимают, что назрел разговор. Керз сурово строит своих бандитов и уединяется с мисс Стивард в вип-комнате, где приносит извинения за недоразумения в Кофейне и заверяет, что впредь они не станут мусорить на территории Ордена.

Требуй чего хочешь, Керз, и давай действовать вместе, у нас ведь по сути один враг...

Миледи имеет в виду кардинала Ришелье?

Да, миледи имеет в виду герцога де Ришелье. Итак, пробуем договориться? Я согласна даже на то, чтоб убить...

Но, говорят, он вернется...

Пусть только попробует!

Хорошо. Да будет так.

Мы выходим из Кофейни и идем в Пятый Квартал, утраивать недоразумения и договариваться об активных действиях. На полпути Керз ненадолго отлучается, вертится вокруг Бастилии, вероятно, получает какие-то новости – и вдруг разворачивается и идет обратно. Кэтти Стивард вприпрыжку бежит за ним: Керз, а как же?..

– Ничего не будет, мисс... – Керз удаляется. Без дальнейших объяснений.

Я остаюсь одна на площади у Нотр–Дама.

Нотр–Дам снова пуст. Говорить с Самим я уже просто бо-

юсь. Мне кажется, я потеряла все: Орден, которому отдала столько сил и который был мне чуть ли не единственной опорой, всех союзников, моих лордов, Дэвида и Малкольма и верных им, а значит и мне, людей. Я потеряла надежду на трон и землю моих предков. И брат мой Джеймс уехал... Правда, у меня еще остался противник... усмехаюсь. Вхожу в Кофейню.

Взгляд мой останавливается на месье Кольбере, штатном убийце Ордена, который получил и жену, и Кофейню только затем, чтоб Орден мог в любой момент прийти к нему и сказать "Голову вот этого, пожалуйста!" Я смотрю на усталого и счастливого Кольбера, отправляющего очередной поднос с кофе и булочками в зал, даже не подозревающего, какой меч занесен над ним... На его жену, улыбающуюся ему Мари... и понимаю, что никакой одержимый дьяволом герцог, никакая погрязшая во грехе Франция, никакие высшие цели не стоят их тихого счастья. Николая Кольбер этого не знает, но в этот момент Орден иезуитов отпустил его из своих цепких лап – с миром!

Окончание следует

Кэтти Стивард,
добрая католичка



СИЛЬМАРИЛЛИОН-ЭКСТРИМ

Воспоминания Галадриэли (окончание)

Финарато вталкивают обратно в темницу, но я не успеваю задать ему ни одного вопроса, потому что орк называет мое имя. Выхожу. Ведут внутрь того самого непонятого, затянутого черным полиэтиленом сооружения. Напротив меня – некто в маске. Пауза, в течение которой он разглядывает меня.

– Я – Голос Мелькора, – нарушает он тишину. – Мой господин будет говорить с тобой через меня.

Ты не голос, думаю я. Ты – он, Черный Враг Моринготто, но тебе удобней, чтобы я считала тебя лишь его голосом. Какая, впрочем, разница?

– Зачем ты пришла сюда?

Первый вопрос, который задают всем. Зачем я пришла сюда?

– Я пришла по велению своего сердца.

– Вот как. Что же тебе нужно?

– То, что тебе не принадлежит, – отвечаю я словами Финарато.

Вопросы, ответы. Что это значит? Ничего не значит, в сущности. Нанизываем бисер слов на нить беседы; он ищет слабинку, я пытаюсь ее скрыть. Балет на льду, ходьба по канату...

– Полагаешь, я отдам вам Сильмарилл?

– Полагаю, да.

Моринготто смеется. Он изучает меня.

– Неужели Камень для тебя дороже всего прочего?

– Нет. Но тебе вряд ли ведомо то, что я имею в виду.

– Ага... Любопытно. Поглядим, что же для тебя дороже... Чувствую, что кто-то в Отряде для тебя дороже прочих...

Моринготто задумывается.

– Твой брат?

Я закрываю глаза, потому что боюсь, что они выдадут меня.

– Чудесно... А может быть, что-то еще?

Мы танцуем по льду, и Моринготто ведет этот танец. Ведет к имени, которое я должна назвать. Нет, нет, нет. Имя Берена не должно прозвучать. Надежда лишь на то, что Враг, оьяненный радостью захвата лорда Третьего дома и его сестры, не обратит особого внима-

ния на неизвестного смертного из Отряда. Берен, пожалуйста, окажись жив. Мне очень хочется надеяться на тебя. Мне очень хочется верить, что ты сумеешь сделать то, ради чего мы здесь.

– Что же еще, кроме твоего брата? Кто?

Я молчу. Внезапное озарение осеняет меня – Враг говорит не о Берене, о Келеборне!.. Я отворачиваюсь, чтобы он не прочел в моем лице своей ошибки.

– Какая гордость, – усмехается Моринготто. – Гордость – это прекрасно. Продолжим позже. Увести!

Опять темница. Все вскидывают глаза на меня, я мрачно опускаюсь на пол.

– Госпожа моя, – шепчет Келеборн, – О чем они спрашивали?

– Лучше об этом не говорить, – Финарато кивает на дальнюю стену. – Нас могут слушать.

Я придвигаюсь к нему и шепчу в самое ухо:

– Ты знаешь что-нибудь о Берене?

Он молча качает головой.

Полог отдергивают.

– Финрод!

Моего брата снова уводят.

Текут минуты. Безнадёжность заплетает двери нашего жилища густой паутиной...

– Галадриэль!

На этот раз меня волокут бе-

зо всякого почтения, выкрутив руки. Вталкивают в тот же зал. Опять Моринготто, с ним еще двое, а напротив меня – Финарато. Он сидит на сколоченной из жердей лавке, лицо застывшее и непроницаемое. Руки связаны за спиной. Мы на миг встречаемся глазами.

– Итак, – нарушает молчание Моринготто, – У меня есть к тебе предложение, гордая дева Нолдр. Я, пожалуй, отпущу того смертного, что явился с вами...

Его слова означали, что Берен жив. Кажется, я вздрогнула. Кажется, Моринготто отметил это.

– Да-да, мне известна ИСТИННАЯ цель вашего нелепого похода, – говорит он. – Мне известно, кто он и зачем он здесь. Это было глупо, очень глупо...

Каждое его слово падает, подобно камню, и последняя надежда умирает в моем сердце, обращается в пепел, в прах... Мы проиграли. Безрасчётно было надеяться на иной исход.

– Но я согласен его отпустить, – неожиданно продолжает Моринготто. – Более того – я согласен отдать ему Сильмарилл! А взамен... ты и твой брат останетесь здесь. Рабами. Мыть котлы в своих прекрасных одеяниях. Выгребать грязь из темниц. Чесать спины моим оркам. Твой брат уже согласен, дело за тобой. Решай!

– Я не верю тебе, Отец Лжи.

Финарато молчит, отвернувшись.

– Твой брат согласен. И если вы, два эльфийских светоча...

– Мой брат не мог согласиться! – Он согласился! Эй, ты – скажи своей сестре! Громче!

Финарато не смотрит мне в глаза. Он смотрит в землю и через силу, с трудом произносит:

– Я готов остаться. Один. Если отпустят всех остальных. И мою сестру.

– Условия здесь ставлю я!

– Финарато! Не верь ему! – потрясенно говорю я. – Это же ловушка!

– Моя судьба не важна, сестра. Важно другое.

– Да пойми же ты, он лжет! Он никого не отпустит.

– Они хотят, чтобы я уговорил тебя, – быстро говорит Финарато. – Я не стану этого делать...

– Молчать! – рявкает Моринготто. – Галадриэль – да или нет?

– Нет!

– Увести!

Меня тащат прочь.

Финарато нет очень долго. Келеборн шепчет мне слова утешения, но я не могу сосредоточиться ни на чем, кроме мысли о моем брате.

Потом в темницу бросают Финарато. Он лежит лицом вниз, неподвижно. Когда мы переворачиваем его, я понимаю, что по лицу его текут слезы.

– Что они сделали?

– Гвиндор... – шепчет он. – Я

не знал, что он еще жив... Был. Они его убили...

Его трясет, мы закутываем его всеми одеялами, какие есть. Говорить Финарато не хочет. Мы тоже молчим, оттого что подавлены до невозможности.

Потом в темницу вталкивают кого-то еще. Юная девочка – Атани.

– Кто ты? – спрашиваю я.

– Меня предназначили в жены Мелькору.

– Что?!

– Наше племя долго думало, отчего Мелькор такой злой. И мы решили, что это потому, что у него нет хорошей жены. Я пришла, чтобы стать ему женой, – говорит девочка.

– Эру Единый! – тихонько присвистывает Келеборн.

– А вы кто? – спрашивает она. – Вы ведь эльфы, правда? А за что вас тут держат?

– Мы пленники Моринготто. – Мелькора? А зачем вы воюете с ним?

– Это долгая история.

– Расскажите!

Финарато, все это время молчавший в углу, вдруг поднимает голову.

– Когда-то, – говорит он, – Далеко-далеко отсюда жил великий мастер. Он создал много прекрасных вещей – потому что он был великим мастером... И однажды он создал то, что стало венцом его творений...

Он рассказывает эту историю, словно сказку. И мы, пе-

Свистит плеть. Рабыня кричит. Во мне взрывается что-то. Я падаю на колени и обнимаю рабыню, и твержу "Прости", потому что не могу сделать того,

что они хотят от меня. Я не стану повелевать. Это тот шаг, после которого уже нельзя будет остановиться, и следующим шагом плеть вложат в мою ладонь и предложат нанести рабыне три удара взамен двадцати – выбор между меньшим злом. Не буду.

Рабыню оттаскивают, я валяюсь на коленях, вцепившись в нее, она плачет.

– Она еще более жестока, чем мы! – восхищенно шипит кто-то.

– Она Жесточайшая!
– Жесточайшая Владычица!
– На колени перед Жесточайшей!

Орки падают на колени.
– Позволь склониться перед тобой, Госпожа!
– Позволь поцеловать край твоих одежд, Госпожа!

Они ползут ко мне, тянутся, шепчут, и я отступаю назад, покуда не упрусь спиной в стену. Бежать некуда. Орки цепляются за полы плаща, хватают за руки. Это ужас, это паника, это пропасть. Меня скручивает приступ дикого омерзения от происходящего.

– Посмотри на нас, Госпожа!
– Прикажи нам, Госпожа!
Тут у меня подкосились ноги, и я плавно съехала по стене на землю.

– Госпоже плохо!

– Мы разгневали ее!
– Мы огорчили ее!
– Мы должны развеселить ее!

Дальнейшее я помню смутно, словно окутанное туманом. Меня куда-то несли на руках, волокли в следующую башню, вокруг вертелся бесконечный хоровод глумливцев, предлагавших все новые и новые способы увеселения Госпожи. Передо мной полосовали рабынь, рубили чьи-то руки и головы, кровь была всюду, в крови было мое лицо, руки, одежда. Я молчала. Это не было гордыней и даже не было упрямством. Я даже не уверена, что вообще была там, где клубился этот жуткий хор, шипящий, взвизгивающий:

– Может быть, Госпожу развеселят танцы на углях?
– Может быть, бои гладиаторов?
– Может быть, Госпожа желает ремней из спины рабов?
Я молчала.
Потом пошел дождь, смывающий кровь с лица.

Время словно остановилось. В какой-то момент я сообразила, что лежу и смотрю в небеса, и кто-то держит меня на руках и шепчет:

– Я недостойн целовать край твоего плаща, Госпожа...
Это был Гортхаур.
Я молча и ожесточенно вырывала у него из рук свой мокрый и грязный плащ. Мы тянули его довольно долго, потом Гортхаур сдался и отпустил.

Потом притащили Келеборна. Тела орков падали передо мной в хлюпающую грязь, образуя алтарь.

– Мы принесем его в жертву твоей жестокости, Госпожа!

Что-то подсказало мне, что сейчас я заору и буду драться смертным боем. Или паду на колени и буду умолять их прекратить. В тот миг я была готова сделать все, что угодно – дать клятву Морготу, выпить крови Келеборна, сплести канкан на столе – лишь бы этот чудовищный фарс прекратился.

Келеборну перерезали горло и поволокли прочь.

Мне сунули кубок с его кровью.

Я отбивалась. Кровь летела во все стороны. Кубок унесли.

Потом мне стало все равно. Я смотрела перед собой и ничего не видела.

– Уведите Госпожу, – сказал кто-то. – Она не станет разговаривать.

Меня повели. Начинало темнеть.

Привели меня в тот зал, где допрашивали впервые. Зал был пуст. Дождь продолжался.

Я села в углу прямо в натекшую с тента лужу. Это было уже все равно. Платье мое промокло до последней нитки, как и одеяло, брошенное орком-стражником. Меня трясло, но холода я не ощущала, и похоже, что я не ощущала вообще ничего.

Не знаю, сколько я просиде-

ла так. Бездна отчаяния разверзлась и поглотила меня. Шло время, я сидела, уткнувшись лбом в собственные колени, потом позорнейшим образом разревелась.

Потом вошел Моринготто и сел напротив, разглядывая меня.

– Ты сама отрезала все пути назад, – сказал он. – Тебя погубила гордыня.

– Нет.

Во мне не было ни капли того, о чем он говорил. Было лишь страшное опустошение и отчаяние.

– У тебя был выбор. Ты отказалась его сделать.

– Я его сделала.

– О, я вижу, – зашипел Моринготто. – Все вы хотите остаться светлыми и незапятнанными. С чистыми руками. В своей глупой гордыне. Вы явились сюда требовать Сильмарилл, и неужели полагали, что вы его получите?

– Я и сейчас так думаю.

Моринготто засмеялся.

– Ты полностью в моей власти. Я сделаю с тобой то, что захочу.

– Ты не властен надо мной. Есть тот, кто стоит выше, и ты – ничто против его замысла. Поэтому что его замысел вмещает в себя все.

Моринготто перекосило.

– Сейчас ты исполняешь мой замысел, – сказал он. – Весь ваш поход был моим замыслом. Я подстроил так, что Берен якобы – ха-ха! – спас лорда Глорфиндейла. Я подст-

роил так, что Глорфиндейл оказался обязан Берену жизнью. Правда, вместо Гондолина этот дурак отчего-то явился за помощью в Нарготронд. Но ничего, и так неплохо вышло. Так у меня в руках оказалось двое эльфийских владык! Берен – лишь орудие. Тупое орудие. Он вас предал!

– Ты лжешь. – сказала я.

– Оставайся со своим упрямством, – Моринготто вышел, хлопнув дверью.

Явился орк-стражник и развел костер. Потом рабыня внесла котелок с едой.

– Послушай, – шепнула я. – Пожалуйста, скажи... Мой брат Финарато – он жив?

– Я не знаю... – растерянно ответила она. – Я постараюсь узнать...

Она ушла и вернулась укорядой через некоторое время.
– Я узнавала... Простите... Вашего брата нет здесь...

Я молча уткнулась в собственные колени. Было очень плохо, не сказать паршиво. Конечно, они все мертвы. Все, кроме меня. В тот миг я мечтала о смерти, как об избавлении.

Действовать. Что-то делать. Все кончено. Все было зря.

Я вскочила и заметалась взад-вперед по залу.

– Думай, Галадриэль. – говорила я сама себе. – Думай. Ты же умная. О нет. Ты полная дура. Дура, дура, дура!..

Я бродила кругами, сжимая кулаки. Я ругала себя последними словами. Потом почувствовала чье-то присутствие и обернулась.

В углу сидел Дух Сильмарилла.

– Что ты сделала? – тихо спросил он. – Почему твоя гордыня оказалась сильнее тебя?

– Это не гордыня, – шепнула я. – Согласиться было просто. Но приказав им один раз, приказав им один раз, приказав и второй.

Дух Сильмарилла вздохнул.

– Если тебя это утешит, – сказал он печально, – Берен вернулся в Нарготронд. В руках его горел свет Сильмарилла. А сам Сильмарилл нынче у короля Тингола.

Потом он вышел, не сказав более ничего.

– Не зря, – пробормотала я. – Что-то было не зря.

Валар Великие, только бы это было правдой. Если это так, то все прочее уже не имеет значения.

Была глухая ночь, когда меня отвели в темницу. Сидя у входа на коленях, я вслепую шарила ладонями по полу, натываясь на какие-то мокрые тряпки. Пол тоже был мокрым. Темнота – абсолютной.

– Кто здесь? – вдруг раздался голос во мраке. И я замерла, боясь поверить, потому что это был голос Финарато.

– Кто здесь? – повторил он.

– Финарато?

– Сестра?

В моей голове словно разорвался ослепительный огненный шар, осветивший все вокруг. Я знала, что такое утрата, и я знала, что такое обретение, но то чувство, которое хлынуло в меня, нельзя было описать. Мы обнимали друг друга и говорили оба, не понимая, что говорим. Впрочем, слова были не важны.

– Галадриэль?

Еще голоса. Финарато был не один. Они тоже были живы – все те, кто разделял с нами этот плен. Потом из угла послышался голос Келеборна, и я вообще перестала понимать, что происходит.

– Келеборн? Ты жив??

– Меня излечили потом...

Сразу, как только вытащили из зала. Они лгали тебе, что я умер. Это был морок...

– Прости меня...

– Тебе не за что просить прощения. Ты поступила правильно.

– Да я просто дура...

– Не говори так, сестра...

– Ты не представляешь, КАК это было...

– Не надо, не говори ничего.

– Я люблю вас всех. Безумно.

– Спасибо, сестра...

Было страшно холодно. Мы лежали, закутавшись в одно общее одеяло, и молчали. О будущем не хотелось ни говорить, ни думать, но это было не важно. Важно было лишь то, что пока мы были вместе.

Вместо сна я провалилась в

какой-то тягучий полубред. Наползали кошмары, бил озноб. Внезапно в полубред вторгся чей-то замогильный голос, монотонно тянувший:

– Галаадриэль... Галаадриэль...

Через некоторое время я осознала, что это не сон. Меня кто-то звал, причем снаружи, из-под полога.

Неужели они придумали что-то еще, с ужасом подумала я. Мысли путались, и сообразала я очень плохо.

– Галаадриэль!

– Кто здесь? – прошептала я.

– Это мы, карлики.

О Эру Великий, какие еще карлики, взмолилась я. Что за бред?!

– Мы пришли за тобой, – заявил голос.

– Убирайтесь прочь, слуги Моринготто! – яростно зашипела я.

– Мы не слуги. Мы карлики. Мы пришли спасти тебя.

– Что?!

– Вала Ауле послал нас спасти тебя, потому что ты нужна там, в Белерианде.

– Вас послал Моринготто!

– Нет, Вала Ауле!

– Убирайтесь!

– Мы выведем тебя тайными карличьими тропами.

Я истерически хихикнула.

– Ты слышишь, Галадриэль?

– Если вы действительно пришли спасти меня – помогите остальным.

– Нет, мы не можем. Мы можем забрать только тебя.

– Я никуда не пойду одна.

– Придется. Ты не можешь сопротивляться, потому что не-оборимая сила уносит тебя.

– Куда уносит? Какая сила? – простонала я. – Вы что, с ума сошли?

– Выходи. Молча. К остальным ты не можешь обратиться. Сопротивляться тоже не можешь. В том тебе слово Вала Ауле.

Я даже не пыталась осмыслить происходящее, воспринимая его как продолжение ночного бреда. Молча, как зомби, я выкарабкалась из палатки и послушно поплелась в указанном направлении. Это сон. Такой бред не имеет права окантовываться правдой.

Мы миновали ворота, которые были пусты. Караульных तो ли не было, то ли они спали. Начинало светать. Было около четырех утра.

Может быть, это все-таки правда, подумала я и с большим трудом удержалась от истерического хохота. Галадриэль украдена из Ангбанда карликами. Молва скажет, что их было семеро. Может быть, даже семеро Праотцов Гномов.

Мысль о том, что я вне Ангбанда, казалась нереальной. Но все было настоящим – раскисшая дорога, мокрый лес, пробуждающиеся птицы. Я шла как во сне, думая об оставшихся в плену. Потом плотину про-

рвало и я начала сбивчиво говорить об Ангбанде, о темнице, о Финарато, о рабах, Духах Сильмариллов и Черном Враге. Вероятно, у меня был слегка дивный вид. Карлики довели меня до своего лагеря, накормили, запахали в палатку, укутали спальником, и я практически мгновенно провалилась в сон, не задавая никаких вопросов.

День 4

Проснувшись, я долго лежала, разглядывая потолок и пытаясь определить, где нахожусь. Не Дориат и не Нарготронд. Похолодела, вспомнив Ангбанд, но это явно не был Ангбанд.

О Эру Единый, я же у карликов, и это не приснилось.

Впоследствии мне пришлось послушать самых разнообразных баек о Галадриэли и карликах, а также о Галадриэли и Семи Праотцах Гномов, и даже о Белоснежке и гномах. Говорили, что карлики, укравшие Галадриэль, решили оставить ее у себя для изготовления гоммукулусов (техническую сторону вопроса оставим на совести рассказчика). Говорили, что карлики были подкуплены Морготом, и он лично выдал им то ли литр, то ли два (мнения расходятся) то ли спирта, то ли портвейна (мнения расходятся), чтобы наконец избавиться от Галадриэль, с кото-

рой уже не знал, что еще сделать. Говорили, что карлики похитили Галадриэль ради ее локонов и теперь будут стричь.

Лично мне карлики заявили, что украли меня по велению Вала Ауле, но это совершенно не отменяет выкупа, и гонцы уже посланы и в Дориат, и в Нарготронд. Тут я остервенела и потребовала, чтобы меня немедленно проводили в Нарготронд, не дожидаясь никаких гонцов, что в итоге и было сделано. Меня препроводили и сдали прямиком на руки брату Ангарато.

В качестве выкупа за Владычицу Галадриэль было уплачено три литра виноградного вина.

Конечно, меня закидали вопросами. Простой вопрос "Что с тобой было?" поверг меня в тупик. Я просто не могла этого объяснить. Слова не давали ничего. Поэтому, боюсь, внятных объяснений Нарготронд так и не получил. Вместо этого я развернулась в контратаку и бросилась жадно расспрашивать о новостях здесь.

Новости были очень смутные. Нарготронд так и не приехали штурмовать (уже сильно впоследствии, расспрашивая очевидцев, я размотала клубок возникновения слуха о возможном штурме, и очень смеялась, поскольку Нарготронд никто и не собирался штурмо-

вать. Просто информация, обращенная к конкретной нарготрондской деде, дошла в виде искаженном и неузнаваемом; впрочем, это более чем логично – самая настоящая ангандская деза).

Говорили, что Лютиэль явилась в Ангбанд за своим любимым, и его отпустили. Говорили, что они вернулись в Дориат и что там отпраздновали свадьбу. Берен не принес Сильмарилл, но его руки сияли светом, в котором за лигу чувствовался свет Сильмарилла. Впрочем, говорили также, что Сильмарилл все-таки добрался до Дориата, и его принесла какая-то девушка. По описанию я узнала девушку-лекаря из нашего отряда. Если все это счастье правдой, то получалось, что поход завершен, и цель исполнена. Мы вошли в Ангбанд, и Моринготто отдал Сильмарилл, и Берен получил свою возлюбленную... но что теперь?..

Я не могу передать, до чего потерянной я ощущала себя. Потерянной в мире, который уже не принадлежал мне; он, словно река, струился мимо, жил своей жизнью и был совершенно непостижим. Я ощущала страшную, чудовищную утрату. Какие-то незримые связи оборвались, и теперь я, будто корабль на мели, могла лишь наблюдать за водным течением, стремящимся прочь.

Мой брат был еще жив. Я

твердо знала это. И это знание сводило меня с ума, потому что я ничем не могла ему помочь. Это знание отравляло меня медленным ядом, от которого не было спасения. Наверное, это ощущение было тождественно тоске по Благословенному краю, но гораздо сильней.

Потом я поняла, что хочу увидеть Берена.

Какой-то незнакомый Атани вызвался проводить меня в Дориат. Мы шли знакомым путем мимо Хитлума, и воспоминания неотступно следовали рядом. Вот здесь я встретила барда, который рассказал мне о Гвиндоре. Вот здесь наш Отряд нагнал Келеборн. Вот здесь строилось наше воинство, когда мы шли на Минас-Тирит.

Здесь, возле Минас Тирита, еще не обращенного в руины, я простилась с Финарато. Здесь он погиб.

Вдруг мне показалось, что время обернулось вспять, и словно расплавленный лед разлился по моим жилам. Потому что на том самом месте, где я простилась с Финарато... где...

Я резко остановилась, будто налетев на незримое препятствие.

Я не понимала, явь ли то, что я вижу.

– Отряд из Ангбанда! – воскликнул Атани. – Надо уходить! Они нас заметили! Скорее! Там сам Гортхаур!

Но я никуда не могла уйти и

стояла на месте, окаменев.

– Какая встреча! – Гортхаур склонился в шутовском поклоне. – Неужели это наша Жесточайшая Госпожа Галадриэль?!

– Леди Галадриэль... Да очнитесь же! Надо бежать! – Атани метался вокруг, пытаясь увести меня прочь.

Нет, никто не собирался нас преследовать. Ангбандский отряд сидел вокруг тела, распростертого на земле, и я поняла, что иначе быть не может. То самое место...

– Жесточайшая! Неужели ты уйдешь? – глумливо вскричал Гортхаур. – Неужели ты даже не хочешь взглянуть на своего брата?

Я шагнула вперед – и помчалась со всех ног.

– На колени перед Жесточайшей! – рывкнул Гортхаур, и орки поползли ко мне на коленях, но я пронеслась мимо, Гортхаур поймал полу моего плаща, я рванулась, сломав застежку, и вырвалась, не видя ничего, кроме своего брата, что лежал навзничь на земле.

Я рухнула перед ним на колени. Он не открыл глаз, но я знала, что он жив. Я упала ему на грудь и услышала, как стучит его сердце. Все смешалось, я смотрела на бледное лицо своего брата и не могла вымолвить ни слова, и мир качался как пьяный, и какие-то зыбкие тени плясали вокруг.

– Жесточайшая, он все еще нужен тебе? – раздался над нами голос Гортхаура. – Мы гото-

вы его отпустить. В обмен на Сильмарилл.

– Сестра, зачем ты здесь? – еле слышно шепнул Финарато. – Не вздумай соглашаться. Моя судьба уже не имеет значения.

– Финарато, я... – мой голос пресекался.

– Уходи, пожалуйста. Иначе... иначе все было зря...

– Жесточайшая! Ты готова обменять своего брата на Сильмарилл? Что для тебя дороже?

– Сестра, я прошу тебя. Он уже говорил мне эти слова. На этом самом месте.

Я подняла глаза и вдруг встретила взглядом с Духом Сильмарилла. Тот сидел рядом с нами и смотрел на меня очень печально и очень серьезно. А потом задал единственный вопрос:

– Если бы у тебя была возможность отдать Сильмарилл за жизнь своего брата, ты согласилась бы? Просто ответ – да или нет?

– Да, – ни секунды не медля, сказала я.

В тот миг я больше всего жалела о том, что у меня в руках нет Сильмарилла. Я отдала бы его, не думая. Я отдала бы и все остальное, что имела, но никто не требовал этого остального.

– Финарато... – шепнула я, склонившись к нему. – Все, что сделано, было не напрасно. Я знаю точно. Ты слышишь? Не напрасно.

– Спасибо, – слегка улыбнулся он. – Иди. Пожалуйста.

Я поднялась на ноги и пошла

прочь. Нетвердыми шагами. Без оглядки. Вслед свистели и улюлюкали, и Гортхаур взывал к Жесточайшей, но я ничего не слышала. Меня догнал Атани, о котором я забыла, и накинул на плечи плащ. Я шла, стискивая кулаки, и пыталась бороться со слезами, но потерпела бесславное поражение.

Атани осторожно взял меня за локоть и повел, потому что я не видела, куда иду.

– ...не понимаю, – очень издали донесся до меня его голос. – Как можно класть на чашу весов жизнь и какой-то камень? Да я бы отдал десять камней, если бы они у меня только были!

– Вы – люди... – прошептала я. – Вы – другие... Но мой брат выбрал вашу людскую судьбу...

Окружающая действительность внезапно стала четкой и ясной. Я пойду в Дориат. Я найду Владычицу Мелиан. Я буду умолять ее. Я буду умолять Тингола. Я соберу войско. Я укрою Сильмарилл. Я не знаю, что сделаю. Кажется, со мной приключился приступ безумия. Того безумия, в котором идут и вызывают Моринготто на поединок, бросая свое государство на произвол судьбы.

Не помню, как мы добрались до Дориата. В какой-то момент я осознала, что стою перед Владыкой Тинголом, а тот трясет меня за плечи, и лицо у него

очень встревоженное.

– Мой брат. Финарато. На поле. Перед Минас-Тиритом. Они требуют за него Сильмарилл. – сказала я безо всякого выражения, глядя ему в глаза. – Что?! – завопил Тингол. – Войско, ко мне!

Меж тем рядом оказалась Владычица Мелиан, которая молча взяла меня за руку и увела прочь.

– Что мне делать, Владычица Мелиан? – простонала я.

– Это очень тяжело, – сказала она, заглядывая своим странным мерцающим взглядом словно внутрь меня, в самую глубину. Откуда-то у меня сложилось ощущение, что она действительно все понимает. Может быть даже, понимает гораздо лучше меня самой.

– Мой брат лежит там, на поле, над ним глумятся орки, у него на шее ошейник с цепью, как на собаке, – заорала я, потому что ярость, искавшая выхода, наконец нашла выход. – Его тащили сюда на цепи, словно пса! А я здесь! И не знаю, что делать!

Мелиан молча положила прохладную ладонь на мою руку, и внезапно я успокоилась.

– Дух Сильмарилла спросил у меня – отдала бы я Сильмарилл за жизнь моего брата? Я не понимаю – он что, издевался надо мной? Я отдала бы все на свете Сильмариллы, но у меня их нет!

– Тингол отдал Сильмарилл феанорингам, – сказала Мели-

ан. – Ты права. Ни один камень не стоит жизни. Иди к феанорингам и обратись к ним. Действуй. Спасай своего брата. Тингол уже повел к Минас-Тириту свое войско.

– Феаноринги никогда не отдадут Камень.

– Любое действие лучше бездействия. А ошибки не совершает лишь тот, кто ничего не делает.

Очевидно, что феаноринги не отдали бы мне Камень. Но Мелиан была права – любое, даже самое глупое, действие лучше бездействия. Я мчалась так, что Атани с трудом поспевал за мной. Я очень боялась не успеть.

Но я успела.

Меня опять вело какое-то предчувствие. Оказавшись перед крепостью феанорингов, я проскочила мимо, не останавливаясь – прямоком на поле Минас-Тирита. Все изменилось, на поле было множество народа, я узнавала их и бежала мимо – к тому месту, где я дважды подряд оставляла Финарато.

А дальше, вероятно, произошло чудо.

Навстречу мне шел мой брат Финарато. Свободный. Живой.

– Сестра! – закричал он и мы рванулись навстречу друг другу.

Что я могу еще рассказать? Мы стояли посреди поля, обнявшись, и смеялись, как бе-

зумные. Я спрашивала: "Как?", он отвечал: "Не знаю!" Мимо шли войска, какие-то знакомые лица, нас приветствовали, о чем-то расспрашивали, но это было бесполезно. В какой-то момент, подняв глаза, я увидела Дух Сильмарилла. Он улыбнулся мне и махнул рукой, прощаясь.

– Финарато, тебя отбили войска?

– Нет, – отвечал он.

– Как же тебя освободили?

– Сам не понимаю!

– Тебя отпустили?

– Кажется, да... Как это вышло, сам не пойму. Я не очень соображал...

Мы шли по полю прочь, по направлению к Нарготронду. Мы были словно пьяны без вина, и рассказывали одновременно, перебивая друг друга.

– Сестра, – говорил он. – Ты не представляешь, какой с утра разразился скандал, когда тебя не нашли! Скажи мне, как ты сбежала?

– Финарато, ты все равно не поверишь. Меня украли карлики!

– Что?!

Он смеялся до изнеможения, слушая историю моего похищения.

– Вот оно что! Стража чуть не сожрала собственные плетки! А ты знаешь, как мы пытались бежать?

– Вы пытались бежать? Расскажи!

– Мы вырыли подкоп. Настоящий подкоп при помощи столовой ложки!

Мы хохочем оба, так, что еда не падает.

– Подкоп столовой ложкой? – кричу я, – Ты все выдумал, признайся! Так не бывает!

– Это чистая правда! Мы рыли по очереди. Землю оттаскивали в другой угол. Потом пролезли в этот подкоп, связали из плаща веревку – ну, знаешь, узлами, – перекинули через стену...

– Вас поймали?

– Да нет. Никто не видел. Мы перелезли через стену, а потом... ха-ха-ха!.. Потом мы решились вернуться обратно!..

– Зачем?!

– Потому что в темнице отстался Рамил, а он же не мог убежать, ему отрубили ноги. Мы вчетвером сбежали, а потом втроем вернулись. Истинные Нолдор!

– Эру Великий!

– Эру Великий, должно быть, хохотал как сумасшедший, если только наблюдал за нами!

– Сумасшедший – ты!

– Да, это точно. Представляешь, мы вернулись и завалили этот подкоп. А Рамил там понадел кукол из свернутых одеял... Стража сломала себе голову, куда могла подеваться та девушка, которая все-таки сбежала... А еще я научился играть на расческе. Звучит потрясающе! Я тебе потом как-нибудь покажу.

– На тебя страшно смотреть! Тобой будто вытирали всю дорожку отсюда и до Ангбанда.

– Как ты догадалась? – Фи-

нарато откидывает голову назад и смеется. – Примерно так и было. Когда мне сказали, что меня обменяют на Сильмарилл, я понял, что сделаю все, чтобы этого не произошло. Меня тащили по земле волоком – бедные, как они замучались! Потом появился какой-то Майар и сказал, что я должен подчиниться его воле. Он сказал встать – я встал. Он сказал идти – я пошел. Прямо в бурелом. Он командовал мной, как кораблем в узком фиорде. Но я уже, в общем, ничего не боялся. Я испугался только, когда появилась ты...

– Если бы я была великим воителем, я разметала бы их войско, как сухие листья!

– Не сомневаюсь!

– Я побежала в Дориат...

– О, я боялся этого!..

– ...и Владычица Мелиан вправила мне мозги...

– Да здравствует Владычица Мелиан!..

– ... а Тингол повел сюда войска...

– Да здравствует Владыка Тингол!..

– ... я была готова украсть этот несчастный Камень, или отнять его, или еще что-нибудь...

– Ну и кто из нас сумасшедший?

– Конечно, ты!

– Я так счастлив тебя видеть.

ЭПИЛОГ

Моя история подходит к концу. История потерь и обретения. История ошибок.

Время, отпущенное моему брату, тоже подходило к концу. Мы никогда не встретимся больше, потому что он избрал для себя человеческую судьбу.

Мы не прощались с ним. Прощание имеет смысл лишь тогда, когда есть надежда встретиться вновь.

Мы не говорили грустных слов. Мы вообще не печалились больше.

Мой брат ушел, как и положено – в наступающий закат. Я уже не знаю о тех путях, которые ожидали его.

Меня же ожидал Нарготронд и предстоящая Война Гнева. Вероятно – в будущем – множество других событий, которые станут судьбой Галадриэли, но уже не моей судьбой. Я не прощались и с Галадриэлью. Она оставила меня тихо и спокойно, и полученный опыт, я надеюсь, даст ей мудрость, которой мне недоставало.

Моя история была завершена, но жизнь продолжалась. Еще приходили посольства, еще гремели штурмы, еще строили плот, на котором люди в последствии отплыли в Валинор. Тремя племенами – людским, эльфийским и гномским – была скована Чаша Надежды, которую понес в Ангбанд король людей Турин. Над миром сиял закат, и неотвратимо, как туча, надвигалась Война Гнева. Оромэ вел объединенные войска, среди которых были и войска Белерианда, и войска Валинора, и люди, и гномы. И король

Финвэ нес знамя, на котором были начертаны имена всех погибших Эльдар. И сами погибшие шли рядом. Только брата моего не было среди них, хотя его имя тоже было начертано на знамени.

И войска прошли сквозь Ангбанд, открывая темницы и освобождая пленников. Пленники, среди которых был и Келеборн, присоединились к нам. Моринготто был свергнут и, как положено, вышвырнут за пределы мира. Явился Манвэ и объявил победу. Хотя Моринготто и тут успел подгадать и перед свержением злорадно сообщил, что семена зла посеяны и рано или поздно прорастут.

А потом игра кончилась. Орки снимали маски и обнимались с эльфами. Да, в общем, уже и не было орков и не было эльфов. Были люди, которые фотографировались вместе и рассказывали друг другу о собственной игре. Меня зазывали остаться в Ангбанде попеть песен, но мне хотелось провести эту ночь в Дориате, по которому я успела стоскаться.

Вечером над миром страшно полыхали зарницы – как и положено Войне Гнева. Зрела гроза, и было полнолуние. Валар бродили по земле Белерианда, смешавшись со смертными. На поляне Минас-Тирита танцевали. А в Дориате играли свадьбу Даэрона и Сильмаризни. Приходили гости отовсюду, в том

числе из Ангбанда. Я была счастлива видеть их без масок. Мы пели песни и говорили тосты о любви.

И вот это уже и было настоящим завершением.

Я благодарна всем, кто принимал в этом участие.

СПАСИБО!

Феанору и Первому Дому – за образ.

Всем Атани – за людей Ангбанда – за черный злодейский Ангбанд.

Окороку – за шоу

Брайну – за Моргота

Моей семье – за то, что она у меня была и за все остальное. Я была счастлива играть с вами.

Гвиндору – за стойкость

Финдуилас – за постоянную поддержку

Карликам – за... э-э... неожиданный поворот моей судьбы

Нарготронду – за сказочный Нарготронд

Дориату – за сказочный Дориат

Мелиан – за мудрость и понимание

Тинголу – за отличную игру и образ

Всем участникам Отряда – за... Простите, не могу придумать слов. Спасибо.

Сильмариллам – за утешение
Всем остальным – за игру.

Йовин (Воробьева Лина),
Москва

Наши распространители

Екатеринбург Жердева Людмила (Кэtti) gamyra@yandex.ru Тел.: (3432) 52-81-75	Санкт-Петербург Лундышев Игорь (Птах) ptahig@narod.ru Тел.: (812) 313-43-09
Кострома Палюлин Антон (Фредерик) anton_p1988@mail.ru Тел.: (0942) 32-71-19	Украина, Киев Клуб "Переплутье", Людмила и Гарольд тоек@pereplut.org.ua
Омск Харитонов Сергей (Warkender) warkender@mail.ru	Хабаровск Швецова Валерия (Йодис) iodis_shym@mail.ru Тел.: (4212) 36-40-44
Петрозаводск Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru Тел.: (814-2) 53-36-36	Ярославль, Рыбинск Стратилатов Борис (Бодхи) bodhij@mailru.com Тел.: (0852) 55-63-00

Наши подписчики

Алматы

– Алматинский клуб ролевых игр, вестник "Маршрут 29"
http://www.ala-rpg.org/
route29@ala-rpg.org

Астрахань

– Абдулманов Сергей (Мильф)
Коммуниктивно-ролевые игры.
milfgard@astranet.ru

Архангельск

– Ипатов Олег purnema@rambler.ru

Белгород

– Лютов Александр (Wulfgar)
Wulfgar@mailru.com

Благовещенск

– Беликов Константин (Исен)
isen@amur.ru

Владивосток

– Захаркова Наталья
– Муссагалиев Николай (Брегалад)
– Неупокоева Лариса (Лоризель)

Волгоград

– Корнейчук Эдвард (Хэдин)
Военно-исторический клуб
"Виктори V" edward1@hotmail.com

Вологда

– Белинская Анна

Геленджик

– Соловьева Юлия (Хельга)

Екатеринбург

– Жердева Людмила (Хильвен)
– Захаренко Степан (Дракон Железных Душ)
– Федотов Артем (Nimalk)
http://english.kulichki.net/

Израиль

– Болотина Ольга (Шагги)
– Литвин Борис (Эльфадмин)
blitvin@netvision.net.il

Казань

– Fangorn Video fvideo@mi.ru

Калининград

– Дурманова Ирина

Калуга

– Леядкова Юлия (Ундин)

Кемерово

– Шагиахметова Анна (Зверька)
– Чекмарев Андрей (Аджей) и
Растова Елена (LeRa)

Киев

– Клуб "Переплутье",
Людмила и Гарольд

Кирово-Чепецк

– Ломов Александр (Немир)

Кольчугино

– Благоннадеждина Любовь (Дэй)
– Богомолова Вера (Шарра)
– Филиппов Игорь (Кэлис)

Кострома

– Козеров Дмитрий (Сольдан)
– Палюлин Антон (Фредерик)
anton_p1988@mail.ru
– Беляев Виктор (Хедин)
– Кузнецов Сергей (Сфайрат)

Красноярск

– Нечаенко Галина
– Карева Елена (Еля)
– Колчанова Мария (Радуга, Рада)
gollor@front.ru
– Циммерман Владимир
info@claret.krsn.ru

Курган

– Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

– Чиночина Алина (Нион)
nion@mail.ru
– Чураков Илья (Daelen)
daelen@mail.ru

Москва

– Мастерская группа Александр VI
www.alexander6.ru

– Белоконь Ольга (Артана)
– Клуб Варяг http://drakkar.da.ru
– Волков Юрий y_volkov@mail.ru
– Вялков Максим (Brodda)
brodda@mail.ru
– Заец Оксана (Ар-Панель)
earien_elt@rambler.ru
– Круглова Гульнара
– Кулева Евгения (Дженнифер)
– Куликова Ирина (Сумирэ)
– Любкин Вячеслав
ljs@gamma.msk.ru
– Калашникова Екатерина (Хейли)
difur@yandex.ru
– Мацута
– Евгения Спектор (Элинор)
elinor@fb.it.ru
– Стригунова Светлана (Гилэн)
dearsunny@mail.ru
– Рачинская Мария (Сарэ)
– Сурначев Михаил (Gloomu)
maga.bag@mtu-net.ru
– Тимофеев Игорь (Гаркин)
– Клуб "Умбар" www.umbar.narod.ru
– Чужкова Марина
– Шапиро Дарья (Аданэль)
– Якимова Жения (Остинг)
FIDO 2:5020/122.154

Мурманск

– Прожеваров Максим
Наш самый первый подписчик

Нижний Новгород

– Крылов Сергей (Сургах)
surax@mail.nnov.ru cyraxlord@list.ru

Нижний Тагил

– Мансуров Александр (Альдар)
aldar@tagnet.ru

Новокузнецк

– Савина Елена

Новосибирск

– Пухначева Наталья (Тильтиль)
– Воробьева Эвелина (Тинва)
kis_tin@mail.ru

Омск

– Власов Алексей (Сосквач)
sqf@mail.ru
– Дячук Максим (Всеслав)
– Харитонов Сергей (Warkender)
– Кабакова Ирина (Элериме)
deidra300@yandex.ru
– Крестьянникова Мария

Пермь

– Наймушина Мария (Релай)

Петрозаводск

– Кутасова Виктория
vmkutasova@com.onego.ru
– Рязанская Полина
– Камкин Алексей
– Кислицын Павел
– Лукин Илья
– Лукина Анастасия (Лейла)

Петропавловск-Камчатский

– Андрей Ляндзберг (Дэл)
eko@marine.kamchatka.su
– Лаврентьева Юля (Хала)

Подмосковье

– Ященко Евгений
– Кортенко Ирина (Санта)
– Щепаченко Глеб (Мастер Ло)

Рыбинск

– Сертаков Сергей (Бернхард)
bernh@rambler.ru

Санкт-Петербург

– Федорова Надежда (Sebeth)
– Котляров Иван
ikotliarov@hotmail.com
– Сатар
– Лундышев Игорь (Птах)
www.mastering.newmail.ru
– Сергиенко Антон (Рамил)
– Шаров Вадим
– Земсков Борис (Scrackan)boris@rolemanсer.com
www.rolemanсer.ru/
– Лобанова Марья (Теххи Карамир)
mashalob@mail.ru
– Николаев Василий (Василиск)
vas@marinsky.ru
– Таранова Наталия (Мзи)
http://our.spb.ru/irida
– Ткаченко Даниил (Варрах)
varrah@mail.ru

Саратов

– Семенов Игорь
– Гавруков Алексей (Лэнгвар)

Северодвинск

– Лаптева Евгения
len@sevmashvtuz.edu.ru

Тюмень

– Андрей Кутузов (Кендер)
FIDO 2:5077/36.31

Уфа

– Элентир ICQ: 34310797
– Бобрышева Евгения (Гиль, Белка)
GilGaeris@nm.ru
Клуб "Волчье солнышко"

Хабаровск

– Наконечный Владимир (Эльзар)
elsar@mail.ru
– Швецова Лера (Йодис)
iodis_shym@mail.ru
– Кречетов Илья
– Мун Татьяна (Итиль)
– Чугаевская Елена

Челябинск

– Дубовин Андрей (Дзуи)
dwain@mail.ru
– Козлова Оксана (Эридель)
– Радченко Сергей (Карч)
alex_rad2000@mail.ru

Черняховск

– Сысоева Татьяна astroll@mail.ru

Чикаго

– Алферов Олег (Секох)
secoh@anl.gov http://www.secoh.us

Шуя

– Крутов Андрей (Хедин)
КЛТ "Снежные Волки"
hedin@hotmail.ru

Электросталь

– Данина Мария (Магдалена)
hobbitezza@mail.ru

Южно-Сахалинск

– Ким Инна (Нумнэль)
numnelifa@yandex.ru

Ярославль

– Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mail.ru
– Свиригунова Ксения
– Борисов Никита (Док)
– Кляев Дмитрий (Скиф)
– Ярцева Наталья



РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)

Дмитриевы
Любовь Александровна (Несси)
и Вадим (Никодим)
123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

Ирина Кортенок (Санта)
santy@inbox.ru

Алексей Киякин (Посадник)
posadnik@mail.ru

Вячеслав Рожков (Дядя Слава)
rojkov@icl.ru

Максим Семкин (Fangorn)
420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51
тел. (8432) 76-22-35 (рб)
fvideo@mi.ru

Стригунова Светлана (Гилэн)
gelanar@yandex.ru

редакционный совет

Алина Немирова
Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23
oldie@kharkov.com (для Алины)

Лариса Бочарова (Лора)
620149, Екатеринбург, ул.Громова, д. 132,
кв.75, тел. (3432) 28-40-94
ejen@002.ru

Юлия Зубарева
ayes@yandex.ru (для Юли Зубаревой)

НАШ САЙТ..... <http://nin.rpg.ru/moek/>

Е-MAIL.....fvideo@mi.ru,
nessy_moek@mtu-net.ru

ПОДПИСКА...nessy_moek@mtu-net.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ГРАФИКА...по стр.....

1, 46, 64, 67, 120, колонтитулы...О. Романова

39, 75.....Мира

4, 19.....Тин

5, 9, 25, 31, 91.....Дис

106.....Лора

*Издание журнала не преследует
коммерческих целей*