



№ 17
Январь 2003



Журнал по Ролевым
Играм



ВНУТРЕННОСТЬ

Птах	3
.....БлинКом.....	3
под крылом у зиланта	
Вячеслав Рожков	5
.....Зилант онлайн 6–9 ноября
Ольга Гришина	12
.....Как сделать странное.....
ПРЕЗЕНТАЦИЯ	19
.....Словесники.....
Тинвэ	23
.....О мастерах с капустой и без.....
Илья Кортенок	25
.....О фердинюках.....
28.....Тест на профессиональную пригодность.....	28
30.....Шива ОМский	30
30.....Магический "конструктор"
33.....Вячеслав Рожков	33
.....Ролевые игры в Интернете.....
39.....Ундин	39
.....Страшно, когда дети тебе верят.....
42.....ПРЕЗЕНТАЦИЯ	42
.....Кринн: возвращение легенд.....
43.....Дикий огонь.....	43
ИНТЕРВЬЮ	
45.....Илья Слободчиков	45
45.....Игры взглядом социального психолога.....
52.....Юлия Зубарева	52
.....Две вечные темы.....
57.....ПРЕЗЕНТАЦИЯ	57
.....Война и мир.....
МАСТЕРСКАЯ	
65.....Санта	65
65.....Мужской театральный костюм.....
73.....Ассида, Мисти	73
73.....Гэмпэй районного масштаба.....
78.....РИ-клама.....	78
82.....Наши Подписчики.....	82
84.....Хвосты Редакции.....	84

Редакция журнала "Мое королевство" благодарит коллегу Вячеслава А. за помощь, оказанную при выпуске этого номера



БлинКом, что это такое и с чем это едят.

Первый БлинКом состоялся в декабре 2000 года. Тогда, в недрах питерского объединения "Мастеринг", в головах Антона Новоселова (Антония) и Игоря Сazonова (Гарри) мелькнула мысль о том, что неплохо бы провести в Петербурге своего рода встречу ролевиков, с презентацией новых игр и выступлением интересных музыкальных групп. Эти два человека и стоят в центре всех БлинКомов.

В "Мастеринге" если уж что-то решается, то обычно доводится до конца и в 2000 году состоялся первый БлинКом. Название это появилось после долгих попыток придумать что-то серьезное и значительное.

В центре БлинКома была и остается идея организации большой встречи ролевиков Санкт-Петербурга, с обменом информацией об играх и выступлению интересных певцов и групп. Также со второго БлинКома успешно действует секция самиздата под руко-

водством уважаемой Мэй.

Вот исходя из этой идеи появились уже три "Блина" и похоже под руководством Антона появятся новые.

Первый БлинКом по сравнению со вторым и третьим был очень маленький. Он продолжался всего один день и шел в

одном большом зале ДК "Красный Выборжец". За этот день прошли многочисленные презентации игр, частично с театральными постановками, перемежающиеся с выступлениями певцов, играли группы "Башня Ровен", "Птица Си", пел Свиридов, а ночью был бал.

Мои личные впечатления от первого БлинКома достаточно сумбурные. Он был первым, и породил множество накладок, а также понимание того, что в Петербурге коны нужно проводить в хорошем взаимодействии с органами правопорядка. Вместе с тем его посетило около 200 человек и большей части из них первая часть мероприятия понравилась.

Планируя второй БлинКом, организаторы учли предыдущие ошибки, да и места под него было гораздо больше. Проходящий все в том же ДК в декабре 2001 года, БлинКом-II занял два дня. Первый день был отдан на презентации игр, выступление певцов и групп, а также под встречу с писателями-





фантастами и секцию самиздата. Второй день целиком отходил под бал, во время которого играл "Дартс" и "Бестиарий". Также был организован буфет, в котором главную роль играли блины – символ БлинКома. И первый и второй день прошли замечательно! Старинное здание ДК буквально ожило, интересно проходили презентации игр, зажигательным получился концерт "Башни Ровен" и "Карликов любви", а бал, проходивший в зале с лепниной, колоннами и балконами в стиле по-запрошлого века под зажигательных "Дартсов" и "Бестиарiev" удался на славу.

Всего за два дня, второй БлинКом посетило около 350 человек из Петербурга, Москвы и Саратова. Из недостатков второго БлинКома можно отметить сравнительно плохую акустику в большом зале, где проходила основная часть и все выступления первого дня, а также то, что буфет находился в этом же зале и создавал дополнительный шумовой фон, который мешал слушать музыку.

Третий БлинКом прошел в декабре 2002 года в гимназии №5 Санкт-Петербурга. Надо сказать, что он готовился уже в

более спокойном темпе, нежели предыдущие. Занял он уже по традиции два дня, первый из которых был посвящен встречам и выступлениям, а второй полностью бальный. Традиционно работал буфет с блинами и прочей едой.

Третий БлинКом уже не проходил линейно и занимал три зала. В одном из них проходили стеновые презентации игр, По периметру зала стояли столы, за которыми сидели представители мастерских команд и к которым подходили интересующиеся и спрашивали об играх более подробно. В этом же зале проходила небольшая ярмарка.

Параллельно, проходил концерт разных исполнителей в соседнем зале и традиционная уже секция самиздата.

Затем пошли постановочные презентации игр, очень понравившиеся зрителям, а затем выступление "Башни Ровен" и "Добровольного оркестра Хемулей". На этом первый день закончился.

Второй день прошел целиком как бальный, причем не обычный. Это был бал шарфов, где каждый участник имел шарф и выступал от его имени. Играли Kroashent и Anima

Helcis.

За два дня, третий БлинКом суммарно посетило около 700 человек, оставшихся им довольными. Из недостатков можно отметить некоторые проблемы с порядком, но поскольку, как выяснилось, многие гости БлинКома просто не заметили ничего, то, возможно, мое мнение остается мнением члена оргкомитета и на самом деле все получилось хорошо.

Вообще каждый последующий БлинКом становится все более и более хорошим и отлаженным, а также получает все большую известность. Для петербургских игр, заявка на БлинКоме становится достаточно важным событием, а постановочные презентации становятся более интересными. Наконец устроители БлинКома набирают все больше опыта в этом нелегком деле и, видимо, где-то в конце лета Антоний снова скажет "А не испечь ли четвертый Блин?", и в декабре 2003 года состоится четвертая зимняя встреча любителей ролевых игр в Санкт-Петербурге.

Игорь Лундышев (Птах),
г. Санкт-Петербург,
2003 год.



Под крылом у Зиланта



Отчет

Зилант онлайн 6–9 ноября

Отчет о поездке

6 ноября, день первый.

Итак, очередной Зилант стартовал. Билетов в Казань на поезд Татарстан не было уже за месяц. Ехали странным ночным поездом. Зато цивили в вагоне составляли меньшинство. С поселением в Казани тоже было не все гладко. Репутация у гостей Зиланта, скажем прямо, неважная. Однако служба поселения билась с поставленной задачей и вышла-таки победительницей. Службе поселения – специальное спасибо.

Вечером 6-го ноября Гайдар-сарай, традиционное место проведения коня, был переполнен. Зарегистрироваться нам удалось где-то за час, включая поиск потерянных бэджей. По третьему этажу ходил Фетисов с квадратной головой и замученным взором. Несмотря на это машина коня вертелась на полную мощь. Шла ре-

гистрация, стены дома культуры покрывались объявлениями и анонсами, информцентр сочинял ответы на часто задаваемые вопросы.

7 ноября. Взгляд из президиума.

Открытие Зиланткона планировалось на 15 часов, но семинары начались уже с десяти. Секция фантастиковедения в количестве человек шести собралась вокруг писателя С. Логинова и непринужденно беседовала. Речь зашла о придуманных науках. Например, дактилософия – высасывание мудрости из пальца. Много интересных подробностей фэнзи узнали в кулаурах о литературной дуэли между Логиновым и Перумовым. Филологи приволокли книжку, в которой написано, откуда взялся рояль в кустах и как грызть гранит науки. Наконец на фантастиковедение подтянулась основная группа участников, включая

Доклад Натальи Мазовой

был посвящен вопросу основ нашего жанра фэнтези. Если классическая западная фэнтези базируется на мифе о короле Артуре, то российская должна иметь в своей основе что-то другое. По Крылову большое значение имеет промежуточное положение России между Западом и Востоком. Докладчица же выдвинула тезис, что основания закладываются в момент скрытой фазы пассионарного подъема. По Гумилеву это произошло в 13 веке. С этим моментом были связаны события распада Византии и положения Руси как единственной православной страны. Отсюда основа российского мифа – "старые короли пали, но их потомки здесь". Россия устремлена в будущее, это причастные на грани тьмы. Отсюда и российская непрактичность, жизнь завтрашним днем, а не сегодняшним прагматизмом.

На вопрос о том, не имеет ли данный доклад отношения к политтехнологиям, был получен положительный ответ от докладчицы.

Вел семинар Дмитрий Кринари. На РИ-блоке в это время происходила экспертиза игры "Дуб, терновник и ясень" Черноголовского клуба Ролевых игр. Экспертизовала мастерская группа Александр VI. Утром не хватило, вечером продолжили. С экспертизой на Зилант-

те происходит что-то странное. Например, Колесо времен тоже подвергают этой процедуре. Меня завели в угол вечерком и допрашивали в течение минут сорока.

Круглый стол, по рассказам коллег, был посвящен обсуждению "что делать с голниками". Что порешили – мне неизвестно.

Далее случилось открытие. Я пристроился с видеокамерой, мимо проходил Фангорн. Поворчав о конкурентах он отправился дальше, а меня вдруг вызвали в президиум. Увы, видеосъемка обломалась. И хотя Фангорн отрицает свою причастность, я его все равно подозреваю.

Зиланткон в этом году посвящен памяти Алексея Свиридова, скончавшегося в этом году. Память поэта и барда почтили минутой молчания.

Торжественное заседание как всегда вел Ермолов. Он представил членов оргкомитета и почетных гостей фестиваля, а затем передал слово Святославу Логинову для вручения приза

Большой Зилант. В этом году были вручены два Зиланта. Один – Андрею Валентинову за повесть "Дезертир", а второй – Наталье Резановой за "Последнюю крепость". Далее с высокой трибуны перечислили писателей из нашего круга, которые опубликовали новые книги. Это

Таллэ с "Исповедью зеленого пламени", Иллет и "Мстящие бесстрастно", а также Алина Немирова с новым переводом "Властелина Колец".

На открытии был вручен приз Дюрандаль. Его получили Алина Немирова за вклад в ролевое движение и директор ДК Гайдара Халитов И.И. за многолетнее гостеприимство.

Фангорны вручили приз за лучший отыгрыш Феанору и Новофинве (игра Сильмариллион экстрим).

Далее были представлены проекты "Средиземье" и "Магистр Луди", а также информация о многочисленных мероприятиях кона. Балин сказал, что драться будем на трех турнирах – железному, дузльному и игровому. Ведущие литсекции сказали, что поэты – те, кто встает рано, а остальные прозаики.

Далее народ разошелся в кулуары и на концерт Калугина. Так закончился день первый.

8 ноября

Ролевой блок начался с презентаций игр. В этом году презентация ХИ 2003 была лучшей из услышанных мною. Команда мастеров заявила, что ХИ будут, что все написано в правилах и если есть вопросы, то можно получить на них ответы. Вопросов не последовало.

Презентация вряд ли заняла более пяти минут.

После этого случилась поэтическая театральная постановка по "Балканскому Соннику". Желающие поехать и просто поиграть в 14 век могут это сделать, но лучше почтить Милорада Павича, так как в игре будут два пласта и прочтение рекомендованной литературы даст возможность принять участие в обоих.

Следующий проект тоже был представлен театральной постановкой. Две игры подряд по Сильмариллиону. Одна из них – падение Минас-Тирита, а вторая – события, предшествующие этому. Игры хронологически переставлены сонательно, чтобы у эльфов в воспоминаниях было их печальное будущее.

В этот день свершилась первая попытка презентовать игру "Тридцатилетняя война" – новый проект Лоры Бочаровой. Попытка была неуспешной. На сцену вышла девушка и сообщила, что Лора не почтила нас своим присутствием, а без Лоры она мистерию не сделает. Презентацию перенесли на следующий день.

Семинар "РИ и технологии" начался в 13 часов одновременно с четырьмя другими семинарами РИ-блока. Так как я его вел, то события, происходящие у соседей представляю

смутно, по рассказам коллег. Однако рассказывают, что на семинаре "РИ обмен опытом" за весь Зилант был прочитан только один доклад. Конкурентов у "РИ и технологий" было немало. Это и техногенный семинар, и психологический, и этика в РИ. То, что при этом на "технологии" пришло около 20 человек считаю приятным сюрпризом.

Семинар прошел легко и интересно. Сначала обсуждалась тема ролевых игр в Интернете по материалам Топ-листа mail.ru и Yandex-a. Вторым был доклад М. Рамедника об авторском праве и лицензиях в РИ. Докладчик поставил довольно неожиданный вопрос об авторских правах. Например, реальный прецедент. Мастерская группа рассорилась и один из мастеров хочет изъять свои разработки и запретить их использование другими. Какие возникают из этого коллизии? Кто прав? кто виноват? Докладчик предложил обратиться к опыту GNU Public License, который накоплен при создании открытых программных кодов. Также необходимо прочтение и подписание соглашения об авторстве при входе в игру. Проблема оказалась не самой простой, нужно ознакомиться с законом об авторском праве и поговорить с профессиональными юристами для ее

решения.

Третья тема семинара – использование масс-медиа и всяких техногенных штук на игре. Рассматривались вопросы телевидения, радиовещания и газет, их влияние на ход игры, а также как это реализовать в полевых условиях. Проблему электричества (220) можно решить долларов за 100. Говорят, что и радиопередатчик малой мощности можно приобрести примерно за эту же сумму. Как обойти пеленгаторы? Надо вешать на занятой какой-либо радиостанцией частоте. Можно даже, говорят, купить телепередатчик с радиусом действия около 400 метров, но телевизоры в отличие от радиоприемников вряд ли привезут на игру.

Из красивых идей – магическое оружие, состоящее из лазерной указки и сенсоров на противниках. Комплект обойдется рублей в 250. Весь антуражная для магических поединков. Говорили о биржах и банках, их реализации на игре. Особое спасибо ребятам с Хавской, которые так щедро делились опытом.

Семинар по проекту Сеть вел Кожаринов. Он напомнил об основной проблеме, которую призван решить проект Сеть. Это создание долгиграющей метагиры в промежутках между реальными игровыми модулями. В этом сезоне про-

ект Сеть занимается созданием метаигры в виртуальности – Интернет-пространстве. Метаигра должна иметь возможность включать в себя произвольные игры. Кажется, есть идея, как воплотить эту идею в Интернете. Спасибо ребятам из проекта <http://www.elfovnet.ufa.ru/> которые уже в течение четырех лет ведут AD&D игровой проект по переписке и в форумах. Представитель проекта Данила Тимофеев встал с нами рядом и помогал защищать идею. В их проекте около 200 активных участников и накоплен интересный опыт.

Вернемся к проекту Сеть. Новый сезон – Вирту, базируется на книге Желязны "Доннерджеек", в которой виртуальность и реальность тесно переплетены. Мы хотим, чтобы персонаж, живущий в Интернете, отправлялся в реальные игры, а затем, в виртуальности, в своем истинном облике делился опытом и впечатлениями. Мастера реальных игр, вовлеченные в проект, будут выступать как хранители миров и смогут набирать персонажей для решения своих игровых задач.

Примером конкретизации такой идеи является город в Интернете Вирт-сити. В нем есть питейное заведение для неформального общения и воспоминаний. Также в городе

есть институт изучения реальности, который отправляет экспедиции в реальный мир с целью изучения. Метаигра в этом случае – жизнь научного сообщества в виртуальном городке.

Часто задаваемый вопрос – не будет ли виртуальная игра влиять на реальную, что приведет к размытию ее сюжета. Ответ. Существование виртуальной игры из реальной НЕ

ДОЛЖНО быть заметно. Например, институт отправляет экспедицию в мир короля Артура. Участники экспедиции отправляются в реальную игру и там подчиняются правилам и законам артуровского мира. После возвращения их действия в игре разбираются и анализируются с точки зрения современной этики. И здесь метаигра может стать интересной.



Например, злобный феодал, чье поведение абсолютно мотивировано в реальной игре, может быть подвергнут острастю в виртуальном мире за не свойственную современной этике жестокость. Отсюда недалеко до идей прогрессорства, но здесь следует быть аккуратными, так как может быть нарушена целостность мира реальной игры. И тем не менее в виртуальности может образоваться сообщество, которое будет стремиться к отыгрышу гуманистов, философов и прочих персонажей с идеями, прогрессивными для отыгрываемого времени.

Еще одна деятельность виртуального института – генерация новых сюжетных линий в форме заданий на игру командированным в реальность персонажам. Это безусловно следует обсуждать с мастерами реальной игры. Тем не менее возможно это позволит увеличить плотность игровых событий за счет превентивного обсуждения новых сюжетных линий.

Обсуждая на АБ результаты семинара, мы обнаружили интересную идею. Игр по сходной тематике существует достаточно много. Уже сыгранные сюжеты и завязки, которые сейчас лежат мертвым грузом в воспоминаниях игроков и мастеров, могут вновь быть вос требованы и сыграть по-ново-

му. К примеру, лаборатория в институте, занимающаяся временем короля Артура может выйти на игроков предыдущих подобных игр и вытащить из них яркие события и завязки. Кажется, востребованность воспоминаний и новая жизнь для сыгранных событий – не плохая плюшка.

Семинар окончился и мы пошли отдыхать. В углу пела Лора Московская. Правда, как только я достал видеокамеру, у нее начали лопаться струны и пришлось ретироваться в ДК Ленина, где пела группа ТАМПЛЬ. Эти ребята оказались стойкими и их концерт завершился без последствий. А на этом и очередной день конца по дошел к концу.

9 Ноября, презентации игр

Этот день я решил посвятить культурной программе – развлечению себя любимого. Утро началось со второй попытки презентации тридцатилетней войны.

Прослушав небольшой концерт Лоры Московской, я направился на давно ожидаемый семинар "ИгроСофия", который вел Никодим. Честно говоря, там меня постигло изрядное разочарование. Семинар представлял из себя эдакий базар, на котором в играх пытались найти Бога. Я же честно пытался найти рациональное зерно. Из внятных тезисов услышал позицию Никодима о том, что

для того, чтобы игра была хорошей, необходимо присутствие божественного слоя. В принципе это здравая идея, так как религия является основой для этики и определяет мотивацию поведения персонажа. Был забавный афористичный доклад ребят из Иркутска и Новосибирска о капусте. Мастеров расклассифицировали как продавцов капусты на базаре. Кто-то продает капусту для питания в уголке рынка (начинающие мастера), кто-то впаривает ее как первосортный товар, объясняя потребителю, почему его капуста лучшая. Всего около 7 категорий. Доклад будет опубликован, поэтому не стану его пересказывать. А вот одна идея оттуда мне понравилась. Человек в некий момент осознает, что душа и тело – не одно и то же, а сам он смертен, и существование его конечно. Отсюда делается ни на чем не обоснованный вывод о том, что существует вечность и бессмертие. Далее докладчики убежденно заявили, что бог есть.

Следующий доклад сделал Илья Кортенок. Он рассказал об опыте технологии донесения до человека некоторой идеи. Технологию эту он назвал фердиплюксом – словом, которое красивое, но ничего не обозначает. Фердиплюксы бывают сценарными, когда человека прогоняют сквозь заранее построенный конвейер, и свободными, когда донесение идеи

идет через взаимообмен. Примерами фердиплюксов являются отковка мечей на "Готике", Ангбанд на "Сильмарилион-экстриме" и еще несколько проектов. Докладчик хотел бы построить фердиплюкс, который позволил бы не только внушать игроку некоторую идею, но и давал бы ему возможность влиять на игру.

На самом деле это все здравые мысли, которые я уловил за три часа. Многие выступления сводились к тому, что игры должны быть хорошими. Наличие Бога сомнению не подвергалось.

Меня насторожил один факт – самоограничение. Ил Ребров выступил с темой, что если мастер делает игру религиозную, то он не мастер, а служитель культуры, и сильно эту практику осудил. Ольга Гришина сказала, что игроку нельзя давать готовых ответов. Может быть я что-то не так понял, но я не понимаю, почему мы в наших играх не можем нести религиозные или идеологические идеи, почему мы не можем предлагать игрокам готовые ответы? Помимо права найти ответ самому, игрок имеет право не согласиться с предложенным ответом, и это тоже повод для размышлений и движения вперед.

В общем, семинар по Игрософии меня разочаровал. На будущее замечу "На Бога надейся, а семинары готовь". Дискуссия без заданной темы быстро вырождается в непро-

дуктивный базар.

Следующим был семинар Филигона Кендера по теории вымышенной реальности. Результаты его будут оформлены в виде отдельной статьи, поэтому подробно на нем останавливаться здесь не буду.

В вечерней программе очень порадовала мастерская группа JNM со своей презентацией "Завещания Ориона". Спектакль был неизвестно трудоемким с точки зрения постановки. Ребята вложили массу творческой энергии в постановку и получилось впечатляющее зрелище. Увы, мы вряд ли увидим видеосъемку спектакля, так как представление шло в полурамке. Не буду однако уподобляться Рабиновичу, который напевает Шаляпина.

Бал – он и на Зиланте всегда бал. Хорошее завершение дня.

10 ноября, день последний

Утро началось с презентации игры "Юность кольца". Это игра по Толкиену. Отыгрывается момент отковки кольца и событий с этим связанных. Игра пройдет в Подмосковье летом 2003 года.

После этого я отправился на семинар Филигона, посвященный организации массовых мероприятий. Быстро стало скучно. Докладчик излагал идеи типа: хорошо планировать все заранее, распределять ответственность и полномочия в мастерской группе, планировать ресурсы, приглашать про-

фессионалов на решение специальных задач. В общем, масло должно быть масляным, а вода мокрой. Думать и спорить было не о чем.

Семинар о метафизическом и физическом плане игры вели Джгулан и МакДуфф. Излагать его содержание нет смысла, так как доклады в течение пары дней будут опубликованы в Янтарной библиотеке <http://www.alib.hotmail.ru>.

На большом концерте по традиции пели. Открытие Зиланткона – Котовская Майя, Рыжий Канцлер. Она впервые появилась на Зиланте и показала высокий класс.

Последний день был отмечен анекдотической историей. Борис Фетисов, председатель оргкомитета Зиланткона, стоял на крыльце, накинув куртку. К нему подбежал молодой человек и произнес:

"Вы извините, вот Вы в куртке, а я без. Не могли бы Вы помочь пронести на территорию Зиланткона две бутылки водки.

Борис открыл свой бэдж и предложил молодому человеку почтить. Там было написано "Оргкомитет Зиланткона. Борис Фетисов. Председатель оргкомитета". Молодой человек продолжал настаивать:

"Ну Вы понимаете, мы встретились и завтра разъедемся, и долго не увидимся, а...

Тут до него дошло, что происходит. Немая сцена. А Борис Фетисов в это время думал: "Ну вот понесу я водку, меня поймают,

отберут бэдж и не пустят на следующий Зиланткон, значит и делать его не надо будет..."

Наконец, Зилант подкатил к своему закрытию. Торжественное заседание вел Борис Фетисов.

Дюрандаль за самую популярную игру получил, как и ожидалось, Сильмарилион-Экстрим.

На литературном семинаре отмечено, что поэзия с каждым годом усиливает свои позиции, а проза сдает. В этом году первое место за прозу не присуждалось. Отмечены работы Филигона и Левитина Марка. В поэзии 1-е место заняла Анна Рус из Москвы, 2-е место – Левитин Марк и Федорова Анна, оба из Москвы, третье – Щербакова Анна, Румянцева Элла и Филигон. Малый Зилант был также присужден Анне Рус.

На фантастиковедении лучшим признано исследование проблемы рояля в кустах и реализма в фантастике от Людмилы Дубиной (Томск).

Секцию толкинистики вела Алина Немирова. Присутствовало более 90 человек. Толкиенисты решили не искать лучшего и удовлетвориться обществом друг друга.

В музыкальном блоке победителями вышли Котовская Майя (Рыжий Канцлер) и Евгения Константинова. Отмечены Рябинина Татьяна и Святослав Калиниченко. Особые благодарности звукооператорам Славе Толченову, Дмитрию Бухловско-

му и Валерию Мустафину.

О турнирной программе по традиции рассказывал В.Хабаров (Балин). В железном турнире участвовало 36 человек. Победителем стал Пасечник. Отмечены за доблесть Коха и Ришат. В игровом турнире победил Насыров Ришат и отмечена девушка Шуша. В дуэльном турнире победитель скрылся, забрав приз и установить его имя не удалось. На будущий год пообещали специальный турнир для техногенников.

По традиции Фетисов отметил особыми благодарностями охрану, комендантov школ, директоров домов культуры Халикова И.И. и Ильясову Н.П., Елену Степанцову – начальника по расселению и Фангорн-Видео.

Александр VI отметил оргкомитет Зиланткона своей специальной премией – банкой соленых огурцов.

Завершила кон Рыжий Канцлер достаточно печальной песней. И хотя никто об этом не говорил специально, в этом году ролевое сообщество потеряло девять человек.

Но жизнь продолжается. Следующие крупные события произойдут в феврале. 31 января – 2 февраля под Нижним Новгородом состоится ВОЛК, а через неделю в Томске – Сиб-Кон. Так что до скорой встречи.

Вячеслав Рожков
г. Москва



Под крылом у Зиланта

Семинар "Обмен опытом"

Как сделать странное, или Отчет об игре „Заповедник гоблинов“,

1. Группа "исследователей странного" и их доклад на Мастер-Зиланте "О потребительском подходе к играм". Мастерам не интересно делать стандартные игры, несмотря на то, что они пользуются спросом и игроки получают удовольствие. Что есть стандартная игра для "Александра VI".

Участники последнего Мастер-Зиланта в марте этого года в какой-то момент разделились на несколько групп. В частности, одна из групп именовалась "группой исследователей странного" и их семинар был посвящен вреду потребительского подхода к играм. Я не буду повторять основной доклад целиком, только суть: начиная играть, игрок пропускает через себя то, что ему известно об игровом мире из различных источников, и возвращает совестное видение этого мира. Это возвращение происходит в том случае, если игрок делится полученным с другими. Но возможна ситуация, когда человек

приезжает на игру пассивным наблюдателем, потребляя информацию и впечатления, но не отдавая ничего взамен. И если вдруг потребителей на игре оказывается больше чем игроков, того волшебного момента, когда мир начинает жить сам, не происходит. Означает ли, что такая игра обязательно плоха? Нет. Но в ней нет ничего живого, игра идет вокруг правил и довольно стандартного представления игроков о том или ином историческом периоде (обычно имеющем мало общего с тем, что было). По-своему такие игры неплохи и способны доставить удовольствие игрокам. Другое дело, что мастерам это удовольствие не доставит. В конце концов игры на поток – это не то, что хочется получить от хобби, к которому относятся к способу творческого самовыражения. Были предложены некоторые способы борьбы с потребительским подходом: игры для своих, проверенных, выращивание

игроков под себя (сводится к предыдущему); четкая мастерская – авторская позиция и доносение ее до игроков до игры; предоставление игрокам возможности реализовать свой способ вклада в игру; наличие стимулов для перехода игрока "вверх" – "ловушка для героя"; загрузочные лагеря.

К формулированию проблемы потребительского подхода я подошла не случайно – это осмысление опыта, полученного при делании игр в "Александре VI". К 2000 году с нашими играми сложился четкий стереотип: до игры – довольно объемистые правила, включающие предысторию играемого мира, некоторую проработку сторон – участников, описание конфликтов. А также подробные правила действия механики игры – экономика (можно сказать, наша визитная карточка), война, медицина и прочее. На игре – четкая организация, логичность принятия мастерами решений, минимальное коли-

чество конфликтов с мастерами, ориентированность игр на так называемого "среднего игрока", т.е. любому приехавшему гарантируется некий минимум игры. К чему привело – к потребительскому подходу, о котором я только что говорила.

В результате мы приняли решение сделать игру такую, чтобы она максимально отличалась от того, что мы делали до этого, в надежде, что и игроки этим самым будут привлечены к более активному вкладу в игру на игре.

2. Странная идея – игра по "Заповеднику гоблинов" К. Саймака. Мир "Заповедника": играбельно ли это? Обезопасим себя: этот мир невозможно сделать стандартными методами "Александра VI".

Что представляет из себя мир "Заповедника гоблинов"? Прежде всего, это очень спокойный мир, без глобальных конфликтов, в нем нет проблем выживания – ни в каком из смыслов. Человечество стало слишком взрослым, чтобы размениваться на всякую детскую ерунду вроде войн – зачем? Да и делить нечего – всего всем хватает. Что остается для жизни? Работа, которая, приведем цитату, "оставляет досуг чтобы жить". Тихие (и не очень) вечера с друзьями, и свобода.



От свободы передвижения до свободы совести и свободы выбора своего пути в жизни.

В этом мире открыты методы транспортировки материи в пространстве и времени, биомеханика уже выходит из моды. Покончено с ксенофобией и любыми проявлениями нетерпимости (как, впрочем, и терпимости, и оба эти слова стали одинаково неприличными). Здесь все хорошо, мирно, спокойно. Настолько, что даже

малый народец холмов согласился жить рядом с людьми, пусть и не бок о бок, а в специально отведенном и поддерживаемом в определенном порядке месте.

На первый взгляд, даже не понятно, во что здесь играть. Игра ведь, так или иначе, строится на некотором конфликте, в разрешении которого и есть цель игры. Проведем параллель с книгой. А в чем состоит конфликт там? Вокруг чего строится сюжет? А сюжет строится на любви героев к делу своей жизни и ответственности, которую она накладывает, на небезразличии к миру, в котором они живут, на верности моральным принципам. На противоборстве бюрократии в разных проявлениях, беспринципности и приоритетов частного над общим – общечеловеческим, общепланетарным, общегалактическим.

Все это очень блааародно, только как в это играть? Здесь не нужна экономика, никак не фигурируют власти, нет политики, войны – нет, общими словами, ничего, что могло бы стать основами и механизмами игрового мира. Следовательно, делая игру по этой книге, явно нельзя скатиться к привычным методам делать игры. Играть здесь можно

только сам мир, делая ставку на желание игроков воссоздать этот самый мир.

3. Как задать мир, не нарушая его принципов – художественный текст.

Оставим пока в стороне вопрос, во что же и как играть на игре по "Заповеднику гоблинов" (вернемся к нему позже), и перейдем к немаловажному при подготовке к игре: описанию игрового мира. Обычно описание игрового мира проходит через правила, в которые входит как неформальное описание (для исторических игр, к примеру, это описание исторической ситуации и сложившихся к началу игры отношений между людьми), так и формальное: т.е. боевка, экономика, медицина и тому подобные игрохнические вещи.

Как уже говорилось в начале, подобные правила – наша старая добрая традиция, которая, к сожалению, перестала работать. Да и что включать в формальную часть этих правил? Если нет боевки (и, соответственно, медицины), нет экономики (так как она не играет никакой видимой роли в данном мире) – что там может быть? А вместе с тем, мир описать надо, ведь, как известно, книжка книжкой, а восприятие у каждого свое. Надо донести, как видят этот мир мастера. И не плохо бы заполнить пятивеко-

вой пробел в земной истории – для книги это неважно, а вот для игры – нужно.

В результате появилось две идеи: одна – для заполнения пробелов в историческом масштабе, другая – для заполнения времени с окончания действия, описанного в книге, и до начала игры (чуть меньше года). Наиболее органичным нам показалось создать некую сводку новостей города Миллвилла, и сообщать в ней информацию пусть не всегда достоверную, но зато формирующую, во-первых, некоторые сюжетные линии к игре, а во-вторых, создающую некоторое отношение к происходящим событиям, оживляя то, что можно было изложить и в виде сухих фактов.

Заполнение пробелов в истории, а также объяснение как выглядит игровой мир было возложено на письма личности, жившей на рубеже 20–21 веков и случайно оказавшейся участником событий книги – на Альберта Ламберта. Саймак невероятно удачно для нас дал нам возможность показать мир 26 века глазами нашего современника. Таким образом мы могли объяснять разницу между "теперь" и "тогда" в терминах нашего времени, оставаясь, в то же время, за кадром. Письма Ламберта должны были быть дополнены письмами

других личностей, современников происходящих событий, но на это нам не хватило сил и времени.

Сверхъестественные существа были описаны в Энциклопедии Сверхъестественных Существ и Явлений (вышедшей до известных событий) и, таким образом, вопрос о происхождении этих существ не был и не мог быть еще решен (как, впрочем, не был он решен и за год с момента событий книги). Кроме того, будучи написана людьми, Энциклопедия не могла являться истиной в последней инстанции и, следовательно, не давала игрокам-горожанам никаких гарантит относительно возможного поведения жителей Заповедника.

Университет был представлен некоторым количеством научных публикаций. Мы планировали проведение летнего триместра, построенного по принципу дистанционного обучения на основе нашего сайта, но, к сожалению, триместр не пошел. Тем не менее, определенное количество текстов было.

Таким образом, правила как отдельный документ не планировались вообще. Если нет необходимости говорить "ты так не ходи, ты вот так ходи", то зачем их вообще писать. Тем не менее по большой просьбе потенциальных игроков правила

все же пришлось написать – ну не понятно, как это игра без правил? В результате появился весьма скромный по объему документ (9 тыс. печатных знаков), практически не содержащий никакой игрохнической информации (т.е. отсылок на имитацию предметов и процессов) – мы тщательно старались избегать "выхода из игры".

Больной вопрос нашей мастерской группы – отыгрыш магии, был решен кардинально просто: если житель Заповедника говорит, что с Вами что-то произошло, это означает, что именно это и происходит. Что характерно, ни разу не было спора о результатах магического воздействия, каковое вполне имело место быть.

И в итоге на игре мы увидели мир, очень похожий на мир книги, причем игроки относились к нему много бережнее чем мы на то рассчитывали. И мир был добрым – для меня это вообще уникальное ощущение, до этого я ни разу не была на играх, где был добрый мир (что не значит, конечно, что таких игр не было).

4. Преодоление потребительского подхода. В основе принципа интересно будет тем, кто хорошо поработал до игры. Что это принесло мастерам и игрокам.

Что лежит в основе потреби-

тельского подхода? Желание получить нечто, не предлагая ничего взамен. Как это проявляется? Прежде всего, в отсутствии должной подготовки к игре. А во время игры – создаваемый мир кажется "кусочным" – игра идет mestами и время от времени, а промежутки заполняются отдыхом на природе и, в конченом счете, приятным ничегонеделанием, что не может не оказывать негативного влияния на игру в целом. Делая игру, одной из основных задач которой является воссоздание мира, потребительский подход недопустим.

Игры, воссоздающие мир, вообще говоря, возможны только при желании игроков этот мир воссоздавать, причем не абстрактном желании, а вполне конкретном, выраженному в деятельности, направленной на это воссоздание. Следовательно, надо начать с того, что изменить подход игроков к игре, причем изначально, прямо с заявок. Мы не делали списка ролей к игре. В первом тексте, описывающем мир в его состоянии на момент игры, просто упоминались те, кем можно было бы поехать: студенты и преподаватели Университета, городская администрация и силовые структуры, адвокаты, члены суда и судьи, ну и так далее. И не более того. Игрокам, желающим приехать на

игру, ставилась задача найти себе место в этом мире самостоятельно, и дополнить это место целями и задачами, которые было бы интересно на игре решать. Предлагалось заполнить некую анкету, содержащую как вопросы, касающиеся персонажа, так и вопросы, касающиеся самого игрока (причем на большинство вопросов из этой категории ответы не являлись обязательными, хотя и весьма желательными). Первое, на чем мы прокололись – это на том, что анкета являлась информативной для нас только в случае неформального, творческого отношения к ней игрока. К сожалению, очень многие подошли весьма формально. Довольно многие спрашивали, а кого бы им сыграть и просили вывесить список ролей. Под конец мы несколько пошли на поводу и уже летом список появился на сайте.

В чем была цель анкеты. Ответы игроков должны были показать нам, в какую сторону развивать возможные сюжетные ходы игры, какие аспекты мира прописывать более подробно, а какие можно исключить из разработки или уделять им меньше внимания. То же касается выбора игроками ролей. Более того, мы делали большую ставку на работу игроков с мастерами над игрой вообще. Так, мы ожидали на-

учных работ от преподавателей и студентов университета – это, к тому же, должно было бы помочь нам с описанием мира и наполнением информационного слоя игры, а также служить некоей заменой предварительного загрузки игроков. Если игрок едет, четко зная, чем именно ему предстоит заниматься на игре, и подготовка к этой работе уже есть, он не будет тратить время игры на определение своего положения в этом мире и постановку целей. Кроме того, известно, что чем больше игрок готовится к игре, тем больше шансов, что он на этой игре будет (жалко же своего труда), и будет не просто пассивным наблюдателем.

Конечно, подобный подход накладывал определенные обязательства на мастеров – с их стороны требовалось побуждать игроков к подготовке, читать и обрабатывать присланные материалы, направлять игроков в нужное русло, самим писать достаточно большое количество документов. Стоило ли оно того? На мой взгляд, стоило. Сработало ли на все сто – нет. Причин тому немало, одна из которых – ориентированность работы на Интернет, доступ к которому есть, конечно, у многих, но не у всех он достаточно хорош. Один из положительных эффектов, который этот подход дал игре – игроки читали документы к игре. Мы испытали некоторый шок, когда поняли, что приве-

зенные мастерами на игру документы не находят практически никакого спроса. Типичный диалог: "А вот может вам вот это выдать?" – "Да нет, спасибо, мы это читали". При общем объеме документов к игре в 103 тыс. печатных знаков это, в общем и целом, впечатляет. До игры с мастерами активно работало более половины игроков, приехавших на игру. Значит ли это, что половина игры приехала вообще без подготовки – конечно же нет. И это тоже большое мастерское счастье. А вот то, что многие, увы, дали о себе знать только за две недели до игры и даже позднее – очень обидно. Потому что за этот срок мы уже не успевали повернуть мир так, чтобы обеспечить этим игрокам полноценное поле деятельности. В частности, поэтому так и не было внятного законодательства.

Все это время я говорила преимущественно о городских жителях. Но не стоит забывать о Заповеднике и его жителях. К жителям Заповедника предъявлялись повышенные требования, потому что эти игроки не имели права на выход из роли, на некачественный отыгрыш. Они должны были быть действительно "иными", не такими, как городские жители, как бы сложно это не было. Вместе с тем, мы не ограничивали фантазию игроков: можно было приехать почти любым существом. Так, на территории Заповедника нашли себе место до-

мовой (их вообще говоря должно было быть двое, но один не доехал), леший (тоже было две заявки, реально был один). Причем жители Заповедника были серьезно ограничены в возможности своих действий (они не могли покидать территорию Заповедника) и более того, могла сложиться ситуация, при которой Заповедник переставал устраивать его жителей и те должны были выйти из игры. Об этом была специальная договоренность.

5. Принцип свободы игрока в игре.

В процессе подготовки к игре мы готовили игроков к тому, что им самим предстоит найти свое место в игровом мире (т.е. выбрать роль) и самим ставить себе цели, какие-то – до игры, а какие-то уже в процессе игры в ответ на происходящие события. Игроки ничем не были ограничены. Мастера должны были только помочь игрокам в самореализации. Несколько это удалось мастерам – не мне судить, хотя мы старательно поддерживали даже те идеи, о которых нам ничего не было известно до игры. Я могу судить, удалось ли игрокам – им, безусловно, удалось, что и позволяет с полным правом считать игру удачной. И не скажу ничего нового, тем, что свобода – это, прежде всего, ответственность.

6. Мир вне кризисных этапов: чем это грозит и к чему приводит. Мирная жизнь и ее задачи.

Еще раз вернемся к миру. Обычно, выбирая тему для игр, стараются выбрать некий момент, в котором назрели некоторые конфликты, момент кризиса, когда решаются судьбы если не мира, то хотя бы его части. В нашем случае мы делали мир, в котором никакого судьбоносного, реально чем-то грозящего конфликта не было. Минусы этого очевидны: нет ничего, что двигало бы игру и давало бы некий "путь по умолчанию" для развития событий. С другой стороны, мир в мире дает возможность посмотреть вокруг себя глазами обычавшегося (не побоимся этого слова), причем устроенного, довольно обыкновенного, не трясящего время и силы на выживание. Есть шансы, что получится болото. Есть шансы, что получится нечто другое. Но здесь ответственность опять оказывается на этом самом обычавшемся: что он сделает, то и будет. Если убрать внешние воздействия остается человек – то, что ценно очень многим из тех, кто ездит на игры, в конце концов, игры – это, прежде всего, живое человеческое общение. В чем еще плюсы безкризисного мира? Он неечен. Кризисный этап мира минует рано или поздно, от того, когда это произойдет, во многом зависит продолжительность игры. Весь вопрос в том, когда произойдет очередной Армагеддон. Безкризисный же мир по определению куда более протяженный

во времени, и это именно то, что мы получили: игра закончилась в 4 вечера в воскресенье, причем не от того, что стало больше не во что играть, а от того, что дело к вечеру и пора по домам. Более того, некоторые игроки говорили, что им хотя бы еще денег. По нашим оценкам, игра могла идти еще не менее 2 дней, а при небольшой подстройке – и далее. Кроме того, относительно несложно сделать игру-продолжение, оставив мир прежним, но поставив перед игроками новые цели.

7. Грабли, легшие в основу игры. Где мы ими получили по голове.

Этим разделом моего доклада я обращаюсь еще к одному докладу с прошлого Мастер-Зиланта, "Благородное искусство хождения по граблям, или как не надо делать игры". В частности, один из последних постулатов этого доклада был о том, что практически любые из граблей (мы не будем брать организационные), могут быть взяты за основу для разработки игры – и это вовсе не обязательно приведет к тому, что игра будет провальной. Наши самые большие грабли, как показал опыт, заключались в ориентированности разработки игры на игроков, ближе к началу игры мы не успели переориентироваться на то, чтобы дописать мир в тех частях, которые планировались использовать, но на которые к тому време-

8. Сверхзадача игры: постановка моральных проблем – часть мира книги.

Как я говорила ближе к началу, действие книги идет вокруг определенных проблем морального порядка, и разное отношение разных живых существ к одним и тем же вещам определяет возможность развертывания сюжета. Чем хороша книга – она не вешает ярлыков, в ней нет героев и злодеев, которыми так и пестрят большинство фэнтезийных повествований и игр. "Заповедник" должен был стать игрой без героев вообще, позволяя, тем самым, всем игрокам быть героями одновременно, потому что таков наш повседневный мир, в котором мы живем, зачастую ошибочно пола-

гая, что наше частное мнение неспособно ничего изменить. Действие (и в книге, и на игре) ограничивается одним городом и несколько специфичным пригородом (Заповедником), а то, что происходит, не может не повлиять на весь остальной мир. Что делает человек, когда просто живет? Чем это отличается от того, когда он живет ярко, творчески, отдавая? Потребительский подход против творческого, сухая теория и строгий эксперимент против магии сырного пирога и вина из одуванчиков. Вот что произошло на игре. И для каждого ответ был свой, и свой путь. Кто-то шел от слепой любви и стремления к защите предмета этой любви, забыв выяснить, нужна ли защита вообще или нужна ли она в такой форме. Кто-то, начав от "мне надо, я хочу", подошел к решению проблемы непонимания между жителями Заповедника и остальным миром: если слышать только себя и просто хотеть – а причем тут кто-то еще кроме самого себя? Что, если попробовать выслушать и услышать кого-нибудь еще? А кто-то задумался над тем, что отгораживая себя от остального мира, сам отрезаешь себе возможность на этот мир влиять.

С моей точки зрения, в этом была главная ценность игры и главный ее итог. Не надо требовать ответа или этот ответ навязывать. У каждого пути свой и ответы свои. Общими

могут быть лишь вопросы, которые необходимо задавать.

9. Итог. Алгоритм создания "странной" игры

Что мы имеем в итоге? Мы таки сделали странную игру. Причем удачную, что доставляет нам глубокое моральное удовлетворение. Возвращаясь к началу и методам борьбы с потребительским подходом, мы использовали преимущественно "четкое формулирование мастерской – авторской позиции и донесение ее до игрока" и "предоставление возможности реализовать свой способ вклада в игру". Что можно посоветовать другим желающим делать странные игры:

1. Определитесь, что именно определяет стиль делания игр Вашей мастерской группой. Что в нем, по Вашему мнению, может настраивать игроков на потребительский лад. Подсказка: игры, делаемые на одном и том же движке (не важно, игротехническом, моральном или творческом), раскрученные игры, приводят к появлению на них известного количества потребителей.

2. Найдите книгу (исторический момент), которая, с Вашей точки зрения, представляет интерес для Вас и может быть интересна "широкому кругу читателей", и, вместе с тем, с первого взгляда Вам кажется, что это сыграть невозможно. Главное, чтобы Вам действительно хотелось увидеть именно это –

Вы потом поймете, как это делать. Не стоит опасаться, что может не хватить года – делайте два, три года если надо – пожалуйста, оно того стоит.

3. Описывайте мир игры так, как Вы хотите, чтобы его видели игроки. Хочется жесткой военной игры – пишите боевые правила. Хочется хрупкого, добrego мира – описывайте его так, чтобы он не разрушился от Вашего описания.

4. Обяжите игроков готовиться к игре. Сделайте так, чтобы интересно играть было прежде всего тем, кто к игре подготовится, и дайте понять, что Вы не гарантируете ничего помимо того, что сделают сами игроки. А сами придумайте события, которые могут быть важными для большинства игроков и сделайте все возможное, чтобы эти события произошли и добавили дел игрокам во время игры.

5. Не мешайте игрокам играть. Вмешательство мастера должно быть не более того, чем оно необходимо.

Гарантирует ли выполнение вышеизложенного хорошую игру? Нет. Но странную и необычную – безусловно. Самое главное – желание делать что-то на что не похожее несмотря ни на что.

Ольга Гришина (Лу)
г. Москва

Под крылом у Зиланта



Презентация игр

Мастерская группа "Дыбра" представляет игру по мотивам рассказа Евгения Лукина

Словесники

Игра будет проходить 9–11 мая 2003 г. в Подмосковье.

Мастера: Игорь Скирневский (глав.мастер), Елена Скирневская, Алексей Кропачев (Кано), Евгений Ярошевский Александр Булыгин (Джик), Велдер, Юра Волков, Михаил Белов, Насти Вороненко (Ити), Оливи, Женя Гайсина (Дина), Надежда Петрушшина, Павел Леусенко, Инокентий Скирневский.

Контакты глав. мастера.: office@fractal-sb.ru

Ангелы не имеют пола и размножаться могут лишь агитацией.

Станислав Ежи Лец

Основная идея игры

За невоздержанные речи Бог проклят людей, и теперь все слова, сказанные людьми, сбываются.

Об ангелах и не только, или основная игротехника.

1. К каждому персонажу "человеку" приставлен "ангел-исполнитель" который исполняет слова, сказанные человеком.

2. Кроме исполнения слов, каждый "ангел-исполнитель" выполняет для своего человека функции "Совести" и "Внутрен-

него голоса".

3. Ангел не может контролировать деятельность человека, к которому он приставлен. Единственный способ воздействия ангела на его подопечного – убеждение и наставления.

4. Иногда, вместо "ангела-исполнителя" к человеку может быть приставлен "черт-исполнитель"...

Вначале было Слово..., или Слова и их исполнение.

1. Ангелы и черти исполняют слова, сказанные человеком.

2. Поскольку точно исполнить любые слова принципиально невозможно, ангелы исполняют только те слова, которые можно реально исполнить

и отыграть (на фразу "разлейся чай по кружкам" ангел берет чайник и разливает чай).

3. Если ангел не может непосредственно исполнить фразу, то человеку, сказавшему эту фразу наносится "Божье наказание" в форме легкого удара мухобойкой.

Общее правило: ДУМАЙ, ЧТО ГОВОРИШЬ.

Примеры неисполнимых фраз: "у тебя выросли рога", "озеро высохло...", "чайник помялся" (Последняя фраза принципиально исполнима, но наносит вред "пожизненному" имуществу и, соответственно тоже исполняться не будет. Есть и другие ограничения – их список будет выведен отдельно.)

4. Черт может исполнить любую фразу. Но может и не

исполнить. Или исполнить в своем понимании этой фразы.... (Ближайший аналог в AD&D: Wish)

Бог и Дьявол.

1. Бог и Дьявол существуют.
2. Бог осуществляет общую координацию действий ангелов и своих представителей на земле – пророков и служителей церкви.
3. Каждый человек может обратиться к Богу непосредственно, передав ему через Церковь молитву в письменном виде.
4. Дьявол осуществляет общую координацию действий чертей и своих представителей на земле. Кто конкретно представляет Дьявола не земле людям на момент начала игры неизвестно.
5. Каждый человек может обратиться к Дьяволу непосредственно, передав ему через его представителей антимолитву в письменном виде.
6. На момент начала игры представители Дьявола на земле широкой общественности не известны...
7. Цели бога и дьявола интуитивно понятны, но простым смертным на начало игры не известны. Правила для чертей и ангелов являются закрытой информацией и будут высыпаться игрокам персонально.
8. **А знаете ли Вы что..., или Факты об ангелах и чертях, известные простым людям.**

 1. И у ангелов и у чертей строгая отчетность перед непосредственными начальниками.
 2. Каждый ангел периодически покидает своего человека для того, чтобы отчитаться за него и свою деятельность перед непосредственным начальством.
 3. На время, на которое ангел покидает человека, тот лишается "исполнителя", "внутреннего голоса" и "совести" (Бессовестное время).
 4. Какой ангел придет к человеку после очередного "бессовестного времени" – неизвестно. Но скорее всего – не тот который был раньше.
 5. Внешне (по жизни) ангелы и черти не различимы, за исключением случаев, когда они являют человеку свою истинную сущность.
 6. На момент начала игры представители Дьявола на земле широкой общественности не известны...
 7. Цели бога и дьявола интуитивно понятны, но простым смертным на начало игры не известны. Правила для чертей и ангелов являются закрытой информацией и будут высыпаться игрокам персонально.

3. Помимо обычных "знамений" существуют еще и "сны".

4. Сон – индивидуальная театралка, происходящая с отдельными людьми. Если Вам должен присниться сон, Ваш "исполнитель" сообщает вам о том, что Вы должны заснуть в течение 10 минут. После чего, Вы засыпаете и Вас куда-то ведут, и там Вам что-то снится.

5. Сон может быть вещий, а может быть ничего не значащий. Сон может быть комедией, а может кошмаром. Кто его знает, что вам приснится.

!!! Единым решением мастерской группы эротических снов на игре не будет. Извините. :-)

Взгляды на мир открытыми глазами, или о том, где и как все это собственно происходит.

1. Для организации всевозможных сверхъестественных явлений (театралок) на игре присутствует "Команда знамений"
2. Знамения могут возникать по одной из следующих причин:
 - а. Бог хочет донести до людей какую-то свою мысль.
 - б. Дьявол хочет донести до людей какую-то свою мысль.
 - в. Бог исполняет молитву какого-либо человека (в молитве можно просить о чем угодно).
 - г. Дьявол исполняет антимолитву...
3. Исходя из вышеизложенного, Вы можете выбрать себе персонажа и антураж. Определить свое поведение и придумывать какие-то игровые объекты и мероприятия. В качестве прототипов можете брать исторические персонажи того времени, или любые подходящие фигуры в произведениях Гоголя, Салтыкова-Щедрина, Достоевского, Толстого, Гончарова и т.п.
4. **ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, ИГРОВЫХ ОБЪЕКТОВ И ПЛАНИРУЕМЫХ МЕРОПРИЯТИЙ СМОТРИТЕ У МАСТЕРОВ.**
5. На полигоне весь город будет размещен компактно в одном месте как цельное большое поселение.

В ожидании приезда августейшей особы. И не только....

1. В жизнь города вносят суммацию 2 основных события:
а. Скоро (третий, последний день игры) ожидается приезд августейшей особы – наследника престола.

б. В связи с несвоевременной политической кончиной (выходом на пенсию) последнего градоначальника, предстоит выборы нового (дата проведения выборов – второй день игры). В настоящий момент городом управляет заместитель градоначальника.

Проза жизни, или Экономика, питание и быт.

1. **Весь быт на полигоне – игровой.**
2. **Все питание только в иг-**

ровом кабаке и только на игровые деньги. Понятно, что мы не можем заставить Вас не готовить питание самостоятельно, но формально. **Питание вне кабака запрещено.**

В связи с этим, будет предусмотрена возможность продуктового и денежного взноса.

3. Денег на игре – ограниченное количество, и они сразу все выбрасываются в игру. Новые деньги ниоткуда не обращаются и никуда не исчезают. Весь денежный оборот строится на базе денег уже существующих.

4. На момент начала игры деньги распределяются таким образом, что основная масса денег сконцентрирована в казне и у "богатых" людей.

5. Основная масса людей не относится к категории богатых.

6. Денег, выдаваемых любому не богатому человеку достаточно только для того, чтобы он мог питаться в кабаке, в течение одного дня (а может и не хватить).

7. Любому человеку представляется возможность зарабатывать деньги. Для этого существуют постоянные профессии, временный заработок и собственное дело.

8. Постоянная работа может быть государственной (Начальник жандармерии, дворник), или частной (управляю-

щий в Банке). Каждый человек имеющий постоянную профессию получает постоянную заработную плату два раза в день.

9. Временная работа оплачивается сдельно. (Помощь в уборке улиц, работа в кабаке, чтение лекций в Университете, Выгул и кормление животных в зоопарке)

(Кстати, зоопарк будет)

10. Человек, имеющий собственное дело, зарабатывает на жизнь сам, предлагая обычным людям свои товары и услуги. (Адвокат, Хозяин кабака, Банкир, Издатель).

11. Если человек не получит профессию до игры, то для получения работы или подработка ему необходимо будет обратиться в "Биржу труда".

12. Каждый человек обязан кормить своего ангела.

13. Ангел имеет право требовать от человека питание не менее 4 раз в день.

14. Ангел за деньги игрока может заказывать что хочет и в каком угодно количестве.

ВЫВОД: Не надо слишком издаваться над своим ангелом – разоритесь.

Поезд, просто поезд.

1. Периодически через весь город по специально размеченному железнодорожным путем

там будет, с соответствующим шумом и гудением, проходить поезд.

2. Поезд будет прибывать на специально оборудованный "вокзал". И убывать будет тоже, как ни странно, оттуда.

3. На поезде может приехать какой-нибудь игровой временный персонаж. Исполнять временных персонажей будет упоминавшаяся ранее команда знамений. Уезжать временные персонажи также могут поездом.

4. Если у какого-либо человека не сложилась игра – он может сменить персонажа. Для этого нужно купить билет на поезд и уехать. А потом – вернуться другим персонажем.

Правда, не все так просто....

Организация работы поезда – тоже задача "команды знамений".

Боевка

Боевки на игре нет. Она не имеет смысла, т.к. "формально" любое оружие можно сломать словом.

А нафига все это?..., или Акценты и примечания

1. Чтобы никого не обидеть, сразу говорим, что в этой игре не ставится цель посмеяться над существующей христианской религией. Игра – она есть игра – костюмированное действие. Фактически – тот же театр. Никто из участвующих не ассоциирует себя с Богом, Дьяволом, ангелами или чертями. Вот.

2. Основной акцент в игре делается на игру ЛЮДЕЙ. Ангелы, черти, знамения и прочие сверхъестественные события являются только эстетической надстройкой, предназначеннной для того, чтобы разнообразить игровой процесс.

Вот собственно и все. Будем рады видеть Вас на игре.

**Дыбра - это животное в дебрях тундры,
вроде бобра и выдры,
враг кобры и пудры,
бодро тибрит ядра кедра в ведрах
и дробит добро в недрах...**

Словесники

Под крылом у Зиланта



Семинар "ИгроСофия"

От редакции. Представляем Вашему вниманию два доклада, прочитанные на этом семинаре. Если Вас заинтересует стенограмма семинара "ИгроСофия" и прения по докладам, их можно прочитать на сайте <http://hin.rpg.ru/> в одноименном разделе.

О мастерах с капустой и без

Мы хотим рассказать об очень важной и серьезной проблеме – о капусте.

Кто есть мастер? Мастер подобен человеку, продающему капусту. У него есть некая цель, связанная с капустой, и есть некие цели, связанные вообще с жизнью. Мастер начинающий на рынке только-только появился. Он робок и не смел. Со своими кочанами он притыкается куда-нибудь в уголок, а на вопросы, что у него за капуста, смущенно цитирует статью из большой советской энциклопедии. У него самая обычная капуста, он не хочет ничего такого, все, на что он претендует – это накормить капустой себя и других, получив от этого процесса немного удовольствия. Гражданам, желающим получить от капусты не только удовольствие, а еще что-то сверх, очевидно, у этого продавца ловить нечего. Граждане, которые хотят от капусты только удовольствие и больше ничего, могут смело ее есть. Мастер им

не врет, у него обычный (может сказать стандартный) продукт питания. Не деликатес, конечно, ну так он на него и не претендует!

Мастер более продвинутый приходит на рынок уверенно и смело. С взглядом завоевателя он гордо выкладывает на прилавок свои кочаны. Расхваливать свой товар он будет много, громко, красочно и цветисто. Он обязательно скажет вам, что его капуста – самая вкусная в мире, или дольше всего хранится, или наиболее полезная для организма. Поскольку главное для него – продать капусты как можно больше, впаривать свой товар он будет со страстью истинного художника. Он скажет вам все, что вы хотите от него услышать. Если вы желаете вкуса, будет расхваливать вкус. Если желаете пользы – будет расхваливать пользу. Если с помощью капусты вы хотите проникнуть в тайны ми-роздания, он пообещает вам и это. Увы, его капуста тоже

вполне стандартна. Совершенно очевидно, что мастер за ваш счет зарабатывает себе статус. Больше игроков... пардон, покупателей – больше славы. Зачем ему слава, я, честно говоря, не знаю. Впрочем, это его проблемы.

Следующего мастера деньги/статус/авторитет/ власть уже не интересуют, он шагнул выше. Ему хочется неба и полета, и, главное, хочется неба и полета для своих игроков. На рынок он уже не ходит, а создает МЛМ-систему (систему сетевого маркетинга). Про свою в высшей степени замечательную капусту он рассказывает другим мастерам/игротехам, а уже те продают ее игрокам. Эта система весьма хороша, но у нее есть один существенный недостаток. Каждое последующее объяснение (по нисходящей) все дальше и дальше уводит от первоначальной идеи. Так что в итоге часть покупателей понимает, что за товар им предлагаю, а часть –

О мастерах с капустой и без

нет. Поэтому замечательную капусту жуют и те, кому она действительно нужна, и те, у кого от нее, простите, изжога. Некоторые из жующих второй категории идут на издевательство над своим организмом вполне сознательно: они понимают, что капуста – элитарная, поэтому ее потребление возвышает их в глазах толпы. Что касается мастера, то он мучается с энным количеством покупателей, которые ему на фиг не нужны и только все дело портят, но как от них избавиться – не знает.

Мастер на уровень выше свою капусту продает на аукционе. Он действительно крут и ни разу не slab, и кому угодно может объяснить, что у него за капуста и зачем она нужна. Капуста этого мастера является настоящим деликатесом, она уводит игроков в горные высоты, но вкусить ее могут только те, кто сможет отстоять на это свое право. В принципе все, что игроку приходится доказывать мастеру – это что он действительно хочет горных высот (или, хотя бы, четко понимает, куда и зачем пришел), а не так просто, решил клетчатку пожевать за компанию. Тогда кочан торжественно вручается ему, и дальнейшее протекает как по маслу.

Мастер еще более продвинутый делает так, что покупатель хочет того же, что и он. Про свою капусту он рассказы-

вает настолько хорошо, точно и верно, что покупатель не просто берет у него кочан, а еще и обязуется эту самую капусту выращивать. Причем с воодушевлением и радостью. Понятно, что у такого мастера капуста просто не может не получиться.

И, наконец, самый-самый продвинутый мастер. Он являет миру такую капусту, что ее и внутреннее и внешнее наполнение моментально понимаются всеми. Более того: покупатель этого мастера видит не только конкретный кочан, который лежит у него перед глазами. Нет. Он видит самую суть капусты как продукта, объекта, вещи, а также явленного Дао. Он просветляется уже самим фактом лицезрения капусты, вкушение же ее дает ему столько радости, что ее хватает на пол оставшейся жизни (а то и на всю). Кроме того, что он сажает капусту, он еще и получает от своих трудов весьма неплохой результат, с которым уже сам идет на рынок. Или на аукцион. Впрочем, последний вариант почти нереален, ибо мастера такого уровня сидят в Тибете на вершинах Гималаев...

Осталось понять главное: как определить, какой мастер перед вами, и какую капусту НА САМОМ ДЕЛЕ он продает? Можно задать ему вопрос о цели продажи капусты. Мастер начинающий смущенно промолчит. Мастер более продви-

нутый скажет, что он продает свою капусту, потому что она самая замечательная. Уловили разницу? Не "зачем", а "потому что". Верить его концепту, пардон, рекламе не стоит, все равно соврет. Мастер следующего уровня скажет, что эта капуста – элитная и выращена с использованием тайного знания, а продажей ее он хочет вас облагодетельствовать. Более того: вы – избранны! Вы достойны этой капусты! Мастер еще на уровень выше (аукционист) подробно расскажет, что эта капуста подавалась на стол самому Людовику XIV, перечислит все ее качества и характеристики, а также в строгом соответствии с наукой объяснит, какие последствия для вас конкретно будет иметь ее потребление. Следующий мастер ответит так, что еще до конца ответа вы пойдете выращивать капусту сами. Ну а уж самый-самый продвинутый мастер сделает мастером вас. Что касается капусты, то он свободно накормит одним кочаном пять тысяч человек.

Есть еще косвенные признаки. Если мастер спрашивает вас, зачем вы хотите купить у него капусту – это серьезный мастер, уровня не ниже аукциона. Мастер МЛМ-щик тоже скорее всего задаст этот вопрос, но косвенно. Мастер начинающий и мастер-«рыночник» ничего спрашивать не будут, им нужно продать вам ка-

пусту, не важно как.

Кроме того, стоит обратить внимание на игротехнику. Если оная отсутствует напрочь, перед вами – начинающий мастер. Если игротехника присутствует, надо внимательно смотреть на ее содержание. Подсказка: настоящий деликатес (который некоторые товарищи именуют игрой мистериального типа) невозможен без четко заданных полюсов. Добро– зло, бог–дьявол, тьма–свет. Чем более подробно прописаны полюса, тем больше гарантия, что вас не надуут.

В качестве дополнительной гарантии поинтересуйтесь, в каких пределах мастер видит свою ответственность за продаваемую вам капусту и за вас самих. Если мастер ответит, что продажа капусты – это его любимое хобби, поэтому отвечать он ни за что не собирается, это повод задуматься. Потому что

данний мастер может продать вам и высококлассную капусту, и – совсем негодную.

Давайте организуем мастерское хозяйство по выращиванию элитных сортов капусты! Ура!

Вы пробовали выращивать капусту по книгам? Это трудно и непонятно, потому что в книге идет разговор об абстрактной капусте, а вам нужно вырастить конкретную капусту на вашей собственной грядке. В чем конкретность капусты? Капуста существует, и это чудо неподвластно точкам зрения.

Все присутствующие здесь уже умеют выращивать капусту, но мы собрались, потому что одна капуста хорошо, а две лучше! Мы собрались, потому что искреннее желание вырастить самую лучшую капусту давно будоражило лучшие умы человечества.

Духовная практика выращивания капусты в средние века

всегда связана с образом Учителя. Существовали целые системы выращивания капусты таким способом и результаты их деятельности мы можем видеть вокруг нас.

Но широта восприятия первой половины третьего тысячелетия нашей эры позволяет нам сейчас, используя древние техники, сделать что-то огромное и чистое, похожее на чисто вымытого белого слона... ну или, хотя бы, на этот вилок капусты.

Все мы видели, что на играх случаются чудеса. Но сейчас мы подошли к тому, чтобы эти чудеса можно делать самим.

И это главное.

Эвелина Воробьевая (Тинэ)
г. Новосибирск

Материал взят с сайта мастерской группы "Хранители",
www.kvestnik.narod.ru

О фердинюках (из стенограммы семинара)

Я прошу прощения, то, чем я займусь первые две минуты, вызывает у меня легкое отвращение, но тем не менее я это сделаю. Многие из нас на играх занимались или принимали участие, или проходили через некое психологическое, игротехническое действие. Я

долго думал, как его назвать, обратился к Глебу, он предложил термин "фердинюк". И, может он чего-то не учел, но звучит противно, это главное.

Чтобы было понятно, о чём я говорю. Я буду говорить о вещах, в которых я участвовал или был свидетелем с той или

другой стороны.

Примеры: Имя Розы – Лабиринт. Здесь, по-моему нет того, кто его проходил, но есть те, кто делал.

Готика – отковка мечей. Ящик Пандоры – испытание Диониса.

Вот эти и подобные вещи я

буду называть фердипюком. То есть, явная игротехника на играх. Кто был на этих играх, тот понимает.

– А для тех, кто не был?

– Лабиринты, мистерии и другие игры. То, что называют мистериями. То, что называют психологическими экспериментами, но то, что не является ни тем, ни другим. То есть, мистерия, ее можно делать на играх, но тогда на играх случается фердипюкс. На самом деле, что такое фердипюкс? Его можно обзвывать красивыми словами, но это – некоторая тень, некоторая схема. У кото-

людьми болтать, и тому подобные вещи. Вот схема пошла на него. (стрелка)

– Агрессия.

– Нет, не агрессия, нет! По сути дела, фердипюкс – это технологическая штучка, призванная донести до человека какую-то идею автора-творца фердипюкса. Идея, причем, которая базируется на его мировоззрении, его философии, на чем-то таком.

Классификация фердипюков, опять же, прошу не принимать всерьез. Фердипюксы бывают (*пауза, смех*) свободные и сценарные.

Сценарные – человека через это прогнали как через мясобробку, все, пошел. То есть, человеку дали шоу, через шоу прогнали, что человек отсюда вынес... То есть, никакой оценки не производится. Если она производится, то это чепуха на постном масле, все это знают и понимают. Человек может отсюда что-то воспринять, опять же, классически.

Из того, что я говорил примером сценарного – отковка мечей, Готика. Сценарный фердипюкс. То есть, человека спрашивают. Как он туда пришел, это вопрос другой. Я говорю именно об игротехническом механизме. Это все нормально, это все хорошо работает. Мы знаем, как это работает, делали и проходили.

Есть свободные вещи. Главная ошибка – в изготовлении и проведении свободных вещей – является отсутствие взаимопонимания. Вы никогда не сделаете хорошую свободную игру, если вы не будете понимать человека, который через это проходит. Если вы человека не поняли, всегда это очень неприятно, всегда очень противно слышать. "Какой это дурак, какой это козел, ему говоришь – как он не понимает!" Извините, ребята, самих авторов... То есть, не понял – извините. Отсюда же все понятия о том, можно ли оценивать или нельзя оценивать – данная схема, как видите, совершенно неравноцenna. О! (*встает на стул*) Так, я выше всех, надеюсь? (*смех*) У меня позиции хорошие – я на стуле, а вы вот где-то там. Значит, я знаю, что делаю.

Это – типовая ошибка.

Тезис – от фердипюкса надо уходить. И еще один момент. Фердипюксы, они, даже по той последовательности, что я на-

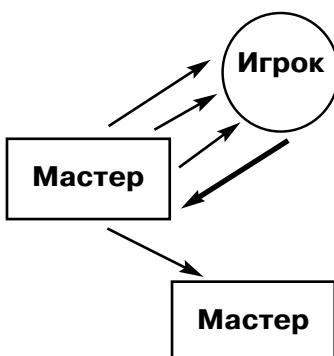
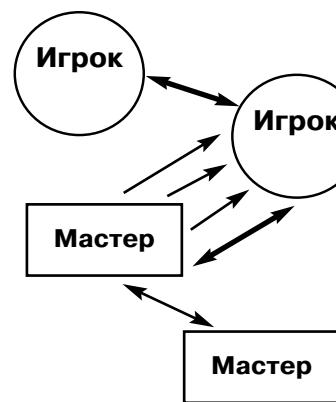


Рис. 1

рой есть автор (мастер).

Схема, вот автор (мастер). Вот игрок пришел проходить фердипюкс лабиринта, испытание какое-то проходить, с

зывал, имеют определенное



– Никодим: Господа! Илюша говорит о том, что подобного рода размышления – почему специально паршивым словом все это назвал – потому что люди привыкли, они вообще пользуются терминологией и не понимают, что это такое. То есть, он предполагает, что от этих вещей нужно избавляться как таковых.

Илюш, у тебя есть еще что сказать?

– Илья: Краткая концовка. На самом деле, нужно приходить к равновесному состоянию. По большому счету, если называть вещи своими именами, то в ролевых играх люди встречаются, люди говорят с людьми. Погоревшему, я хочу делать такие игры и участвовать в таких играх, чтобы мне можно было найти что-то самому... Я замечал... Я не буду рассказывать свою биографию, отмечать галочки своей жизни, все хорошее, хорошие изменения, которые во мне произошли, произошли из-за других людей.

Илья Кортенок
г. Москва

Спасибо Тинке за
расшифровку и
набор текста с
диктофона



Тест на профессиональную пригодность: получится ли из тебя хороший эльф?

(по материалам журнала "Terra di Mezzo"
итальянского Толкиеновского общества)

Для простоты все вопросы даны относительно мужского рода, но это не должно помешать женщинам дать свои ответы!

1. Как ты представляешь себе идеального эльфа?

а) Как существо, подобное человеку, ростом свыше двух метров, с белой кожей, серыми глазами и черными волосами.

б) Как существо белокурое, бледное, хрупкого телосложения.

в) Как существо могучее, высокомерное, с зелеными глазами и каштановыми волосами.

г) Как обычного хорошо сложенного человека, сильно и стройного.

д) Как человека ниже среднего роста, с розовым лицом.

2. Если бы ты был эльфом, как бы ты одевался?

а) Изысканно, но практически в грубую кожаную одежду

в) в хорошо сшитую и

обильно украшенную одежду

г) в простую рубашку и штаны, удобные и легкие

д) в роскошные и вычурные

одеяния

3. Какие цвета ты предпочитаешь?

а) Серебро, золото
б) Серый с серебром

в) Синий с белым, серо-зеленым

г) Черный с белым
д) Серый, коричневый, защищенный зеленым

4. С другими эльфами ты будешь говорить:

а) На синдарине, языке всех племен эльфов

б) На квенья, языке нольдор

в) На диалекте лесных эльфов

г) На вестроне, всеобщем языке Средиземья?



б) На квенья, языке нольдор

в) На диалекте лесных эльфов

г) На вестроне, всеобщем языке Средиземья?

5. Идеальный эльф должен быть:

а) Развязным, шаловливым и страстным

б) Веселым, шутливым, лукавым

в) Благородным, высокомерным, дерзким

г) Жестоким, холодным, грубым

д) Терпеливым, сдержаным, рассудительным

6. Гном пересекает твои земли. Что ты сделаешь?

а) Встречашь его и приглашаешь в гости.

б) Вооружаешься и преследуешь, чтобы убить.

в) Заставляешь выплатить пошлину.

г) Останавливашь его и выводишь из пределов твоей земли.

Если он сопротивляется, убиваешь его, вспомнив о давней распре между гномами и эльфами.

д) Принимаешь его со всеми почестями, устраиваешь пир.

7. Где ты предпочел бы жить:

а) В холодной и грязной пещере среди груд сокровищ.

б) В собственном маленьком домике, где все предназначено для тихой жизни.

в) В эльфийском городе, где можешь показать всем свое мастерство.

г) В городе, где живут представители всех племен.

д) В доме под деревьями неподалеку от населенных мест.

8. Ты не хотел бы встречаться:

а) С орками

б) С тварями Моргота и низшими племенами

в) С эльфами и людьми

г) С орками, варгами, драконами и волками

д) С орками и гномами

9. Каким ремеслом ты хотел бы заняться в жизни?

а) Художественным промыслом

б) Строительством кораблей

в) Ювелирным делом

г) Музыкой

д) Военным делом

10. Во время боя с орками ты убил всех, кто оказался рядом,

кроме одного, который пытается удрать к своим. Что бы ты сделал?

а) Дал бы ему убежать

б) Проткнул бы его мечом

в) Добил бы его стрелой

г) Словил бы его и допросил

д) Позволил бы ему убежать, чтобы проследить, где находится вражеский лагерь и перебить их всех там.

Для подсчета очков пользуйтесь таблицей.

Расшифровка результатов:

Если вы набрали от 0 до 9 очков, то ничего эльфийского в вас нет. Вы не обладаете ни

одним из качеств Первожденных. Попробуйте пройти тест на орка, там вы, вероятно, получите наилучший результат!

Если вы набрали от 10 до 19 очков, то помимо стандартных настроек и мещанских вкусов у вас в душе имеется проблеск благородства. Возможно,

если вы набрали от 20 до 26 очков, то вы имеете представление о чести и благородстве.

Скорее всего, вы принадлежите к племени лесных эльфов (например, Авари Мориквендри), которые чтут традиции и правила поведения.

Если вы набрали от 27 до 35 очков, то вы во всех отношениях являетесь представителем народа синдар. Но вам еще кое-что недостает для того, чтобы достичь совершенства и стать одним из выдающихся эльфов своей страны.

Если вы набрали от 36 до 40 очков, то вы – Эльф с большой буквы. Если бы у вас были светлые волосы, вас могли бы принять за кого-то из ваньюр. Но и так вы могли бы сделаться знаменитым в Средиземье.

Перевод
Алины Немировой
г. Харьков

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a	4	3	4	4	3	1	0	1	1	0
b	3	0	3	1	2	0	1	4	2	4
v	0	1	1	3	4	2	4	0	4	3
g	1	2	0	2	0	4	3	3	2	2
d	2	4	2	0	1	3	2	2	0	1

Магический Конструктор

Мастера обычно "парятся" над созданием системы магии, понятной для игроков. Часто она упрощена до предела: каст – это набор каких-то примитивных действий плюс мастерский сертификат. Это и порождает обиды файтеров, особенно – железячников. Но в реале овладение магией предполагает овладение огромным запасом информации, различное тайное знание...

Я знаю немногих случаев, когда магу действительно приходилось долго и упорно готовится к игре. Например, "Волшебник Земноморья", где магическим языком был язык эсперанто. Фраза, произнесенная на эсперанто, была кастом. А если игрок не знал "всеобщего" языка – это были его проблемы. Или учи – или не будь магом...

На мой взгляд, подготовка к игре обязательно должна включать в себя создание такой вот магической системы, которую игрокам нужно достаточно долго и тщательно изучать. Не изучил – твои проблемы, будешь магом-недоучкой с 2–3 слабенькими "ка-

стами"...

Хочу привести несколько тезисов в пользу системы магических правил типа "конструктор".

О системе.

Может быть у данной системы есть и другие названия, более умные и правильные, но я их не знаю. По этому системе магических правил, состоящую из множества элементов, и законов, по которым эти элементы соединяются для образования магического действия, буду называть "конструктором".

Итак, фиксированных заклинаний нет. Есть набор инструментов, неких ключей, вызывающих определенные силы. Кроме того, есть набор символов, определяющих объект воздействия. И, наконец есть законы, по которым все это соединяется и образует вполне логичный "спелл". Магическое действие содержит: символ вызова силы, символ направления (способа применения) данной силы и символ объекта воздействия. Это самая упрощенная мо-

дель. В "спелл" также могут входить различные имена покровителей (месяца, дня, года...), символы мотивации действия (зачем я это делаю), подготовка места к магической операции, испрошение дозволения (благославления, активной помощи, защиты во время каста) у Кого-нибудь.

Символы.

Ими может быть что угодно: руны, слова, жесты, предметы, определенные действия, рисунки и т. д. Главное, чтобы система была цельной. Берите пример с Футарков, Таро, астрологии. Эти системы закончены, и могли описать всю вселенную (в те времена, когда были созданы). Любая вещь, на которую, в принципе, может так или иначе воздействовать маг, должна выражаться в знаках вашего архетипического языка.

Количество символов зависит от вашего терпения.

Однозначность трактовки символов зависит от того, насколько вам хочется усложнить задачу построения заклинания. То есть, если маг

соединяет символы воды и воздуха, не обязательно идет дождь. Может испариться ближайшее озеро, выпасть роса, появиться туман или какое-нибудь другое проявление мастерской вредности. Игроку придется ломать голову над однозначным символическим выражением выражением: "Хочу, чтобы пошел дождь".

Безусловно такие правила требуют больших усилий при разработке и игре. Это сложнее, чем написать 30–40 заклинаний, раздать по несколько единиц маны на душу населения и следить только за правильностью применения. Но, по моему, это вполне компенсируется выгодами.

Первая выгода: историческая правильность.

Не стоит вставать в позицию молодых мастеров: "Это мой мир, что хочу, то и ворочу. Это фентези, и у мира есть только один закон – Моя фантазия". Нет. Фентези-законы основаны на вполне реальных, с точки зрения истории, культурных традициях*. А все эзотерические и магические системы состоят как раз из набо-

ра символов-архетипов (см. работы Юнга).

Таким образом, если ваша игра претендует на соблюдение какой-нибудь культурной традиции, то магический "конструктор", соединенный с ритуалами необходим. Если же вы делаете историчку с допущением некоторой магии, то иных магических правил в принципе быть не может.

Культурная традиция будет диктовать систему архетипов.

Выгода вторая: универсальность в способе выражения магического действия. Каст может быть оформлен как словесное заклинание, обряд, серия жестов, алхимическая реакция, надпись, рисование пантакля и их всевозможные комбинации.

Выгода третья: легко подобрать сложность кастования. Вы можете заставить магов пахать не меньше чем файтеров и избежать обиды: "Я тренировался, делал оружие и доспехи, а этот маг может убить меня одним заклинанием". Хитрость в том, что на составление заклинаний маг потратил времени столько же, сколько и файтер на изготовление оружия. А чтобы начать свободно оперировать 20–30 символами и парой десятков законов их соединения, требуется очень много времени. Если не верите, спросите какого-нибудь астролога, гадателя на рунах или Таро, сколько он учился, перед тем, как начать бегло читать космограмму или расклад. У людей с нормальной памятью это занимает от нескольких



месяцев до года. Разумеется, ваша система будет несколько проще, ведь она формировалась не несколько веков, а несколько дней, и игрок на подготовку тратит не больше пары месяцев.

Выгода четвертая: простота составления. Создать такую систему можно очень просто. Откройте любой самоучитель по магии, которыми кишают прилавки эзотерических магазинов и выпишите оттуда все вызываемые Силы. Добавьте свои, которые, на ваш взгляд, архетипичны в сознании людей отыгрывающего мира. Затем, придумайте им свое название. Это необходимо, так как взятый в чистом виде ритуал может привести к некоторым последствиям, описанным в статье "МТБ, или несколько тезисов магической техники безопасности"**.

Отсюда следующая выгода: экологичность системы магии сильно зависит от вас. Так как игроки используют строго регламентированные архетипы и символы их выражющие, то вы с достаточной степенью вероятности можете предсказать, что будет на игре. Грубо говоря, если пентаграммы в перечне магических

символов нет, то никто ее не начертит. И, если Люцифер не включен в список существующих в этом мире Сил, то никто его над этой пентаграмкой вызывать не будет.

Выгода для мастеров гимнестерий: глубокое и очень тонкое влияние на игру. Вы пишете не просто правила, а язык архетипов, на котором говорит и думает, именно думает, иначе беглого кастования не получится, интеллектуальная элита вашего мира. Вы, и только вы закладываете в символы и соединяющие их законы необходимые для мистерии архетипы. Ведь человек – это то, о чем он думает.

Говоря проще, маг ломает голову не над тем, на что потратить оставшиеся эрги: на убийство противника фаерболом или на сотворение защитного купола. Он решает: пойти ли по пути нападения, призвав силу Огня, или по пути невменяемательства, призвав силу Земли. А главное – все происходит изящно и незаметно, как бы само собой. Игроки не боятся, что "эти психологи будут нас занудливо воспитывать".

С моей точки зрения, это самый важный аргумент "за". Один из принципов НЕОпсихологии советует: "психоло-

гия – это прежде всего изящество".

И, наконец, выгода для игроков: игра превращается в тренинг. Причем, тренинг весьма приятный для них. Это тренинг креативности, памяти, абстрактного мышления. Если взята конкретная культурная традиция, то это тренинг пластичности мышления, умения быстро и глубоко погрузиться в туннель реальности. И все это – в игровой, ненапряженной форме. Игра становится более захватывающей, более творческой. Уровень и сила магов зависит не от настроения мастера в момент выдачи сертификатов, а от памяти и способности, потому что возможностей в системе символов великое множество.

Если провести параллель с компьютерными играми, то магические возможности отличаются также, как в "Герое" и в "Шандаларе".

* Подробнее в проекте "Система унифицированных магических правил"

** МТБ, или несколько тезисов магической техники безопасности

Димитрий Гоменюк
(Шива Омский)
г. Омск

Ролевые игры в Интернете

Маленький обзор игр в Сети и поисковых системах

Тема этого скромного обзора – ролевые игры в Сети в широком смысле этого слова. Мы лишь по возможности избежим темы MUD (Multi-User Dungeons – многопользовательских игр), которые заслуживают отдельной статьи.

Любой сайтовладелец интересуется, насколько востребована информация его сайта, сколько читателей захаживает к нему и к конкурентам, поддерживающим аналогичные ресурсы. Для этого в Интернете существуют рейтинговые системы. Зарегистрированные в них сайты располагаются по количеству посещений. Первые строки, естественно, занимают самые популярные Интернет-ресурсы. Начнем нашу экскурсию по играм с рейтинговой системы <http://top.mail.ru> и посмотрим, во что играет сетевой российский народ.

Самым популярным ресурсом по версии этого рейтинга является ролевая игра онлайн под названием "Бойцовский клуб" <http://www.combats.ru>. В этой игровой системе участвует до 30000 посетителей в день. Правила для начинающих достаточно просты. Необходимо зарегистрироваться и начать драку. Игра происходит

в виде чата. Дерущиеся общаются друг с другом в процессе сражения. Простейшая драка – каждый раунд игрок может выбрать прием защиты и прием нападения.

У игроков имеются достаточно стандартные параметры, пришедшие из настольных игр – сила, ловкость и проч. По мере участия игрок наращивает свой уровень. Игроки высоких уровней постепенно обзаводятся развесистой магией, склачивают ордена и сообщества. В мире бойцовского клуба есть денежная система, ценности, специализация по профессиям и прочие хорошо знакомые любителям настольных ролевых игр сущности.

Надо сказать, что в рейтинге достаточно часто встречаются производные от combats.ru – сайты кланов, образовавшихся в рамках игровой системы. Поэтому реальный рейтинг проекта еще выше, чем просто первое место. Так что Бойцовский клуб на настоящий момент – самая раскрученная игровая система.

В первой десятке сайтов в разделе игр, естественно, большую долю занимают компьютерные игры. Основные темы этих сайтов – решения,

прохождения, новинки компьютерного рынка, переводы и технические вопросы при установке игр на различное железо. Для полноты картины и справедливости упомянем <http://www.ag.ru>, <http://www.7wolf.net/> и <http://www.games.ru>. Это наиболее популярные ресурсы в рейтинге, посвященные компьютерным играм. Однако, они уводят нас от темы и углубляясь в них мы не будем.

Надо сказать, что столь любимые нами полевые ролевые игры занимают весьма скромное место в рейтинге – в третьей сотне. Собственно, мы и посмотрим, какие интересные ресурсы расположены между первой десяткой и известным сайтом <http://www.alexander6.ru>.

<http://www.playground.ru/> по большей части посвящен по большей части компьютерным играм. Интересен тем, что ведет клубную деятельность и является организационным центром для поездок на чемпионаты по компьютерным играм, в том числе международные.

<http://www.pig.ru> – игры, призы и общение без свинства. Дизайн сайта естественно обыгрывает свинскую тему.

Это коллекция игрушек онлайн. К ролевым играм отношения она, конечно, не имеет. Но этот ресурс может быть использован как дополнительный в форумных играх.

Не буду объяснять, что такое форум. Те, кто бывает в Интернете, про это хорошо знают. Но термин "форумная игра" надо пояснить. В полевых и настольных играх общение идет лицом к лицу, игроки и персонажи общаются напрямую. Разрешение конфликтов между ними происходит либо вживую, с помощью игрового оружия, либо с помощью кубика и формальных правил типа AD&D. Встречи за игровым столом можно заменить общением на Интернет-форумах. Настольные игры легко переносятся в виртуальное пространство. Достаточно выбрать себе персонажа и присоединиться к модулю. Мы еще упомянем про такие модули в Сети в нашем обзоре.

Существуют также форумные игры, которые не соответствуют стандартам настольных систем. Возникает, однако, вопрос. Как сразиться в виртуальном пространстве? И здесь на помощь могут прийти ресурсы, подобные <http://www.pig.ru>. Например, шахматная партия онлайн обеспечит игрокам возможность выяснить отношения, а

зрителям азартно поболеть. Другое применение ресурса – виртуальный клуб для участников форумной игры, где за партией в карты можно обсудить политическую ситуацию или интересную интригу, которая сложилась на основной игровой площадке.

К этой же категории можно отнести шахматный сайт <http://www.igame.ru/>. Для тех, кто в шахматах не силен, предлагаю онлайновые дуэли в тетрис <http://tet.astalavista.ru>

Сайт журнала Игромания <http://www.igromania.ru/> интересен лишь тем, что в этом журнале опубликована серия статей Андрея Ленского о полевых ролевых играх, которые там можно при желании найти.

Крупнейшим сайтом, посвященным ролевым играм в широком понимании этого слова, является по-прежнему Ролемансер <http://www.rolemancer.ru>. Приятно, что полевые игры выделены в особый раздел с достаточно интересной подборкой материалов. Есть и календарь игр, который не слишком велик. Однако в календарь попали интересные проекты и к ним приложены хорошие подборки материалов.

Жемчужиной сайта является подборка по настольным игровым системам. Во-первых, там есть описания и собрание ссылок для многих игровых сис-

тем. Во-вторых, в специальном разделе подобрана коллекция сюжетов для создания собственных модулей. Большое внимание авторы портала уделяют также играм онлайн по правилам AD&D. Желающие могут вести там свою партию, получив персональный форум. Однако, всвязи с большим количеством подвписывающих партий, мастеру игры придется убедить администрацию сайта в серьезных намерениях.

<http://www.kozanostra.ru> – простая и приятная игра в Мафию по электронной почте или через Web-интерфейс. Все как в обычной кабинетке: убивают по ночам, в процессе игры можно сговариваться, шептаться и т.д. Есть и комиссар Каттани, и маньяк-убийца. Интенсивность игры невелика, ходы происходят раз в сутки. Роли мафии, полицейских и честных граждан раздаются в случайному порядке в момент начала игры.

<http://www.ostrakism.ru> – более простой вариант игры в Мафию. На необитаемый остров попали N человек. Каждые сутки кого-то надо съесть. Единственный способ избежать съедания – отмахаться хорошо подвешенным языком.

<http://www.tryntrava.ru> – Трын-трава. Анонс игры хорош сам по себе. "Вы предводи-

тель стада зайцев. Ваша цель – забить Большой Косяк Трын-Травы, после которого "все напасти нам будут трин-трава". Для этого зайцы три раза в год (апрель, август, декабря) ходят на волшебную поляну косить Траву." Вообще-то эта игра сродни карточной игре MTG. Вы управляете стадом зайцев, заботитесь о пристре поголовья с помощью карт, которые вбрасываются в игру под видом листьев с дубов-колдунон. Ваши противники – волки и соседи, которые играют в одну партию с Вами.

Гарри Поттер не мог не оставить следа в Рунете. Существует виртуальная реальность по миру Дж. Роулинг. Есть там и Хогвартс, в котором читают лекции по магии и даже задают домашние задания. Магазин в Косом переулке обеспечит Вас необходимыми магическими прибамбасами. Для pragmatиков, которые в магию не верят, есть мир маглов; для самоубийц – запретный лес; Этот проект состоит из множества сайтов и делается многими людьми независимо. Случайно ли, нет ли – заглавная страница проекта находится по адресу <http://www.voldemort.ru>.

<http://www.gametop.ru/index.html> – хороший каталог сайтов, посвященных различным играм, в том числе полевым и

настольным. Проект живет под покровительством Ролемансера. Здесь же стоит упомянуть еще несколько каталогов : <http://www.igrotop.ru/62.html>, <http://www.mafiatop.ru/catalog/8-0.htm> и коллекцию ссылок на <http://www.loveis.ru>.

Большая политика пришла в ролевые игры. А может наоборот, ролевые игры пришли в политику. Новый ресурс – Республика.Ру <http://www.respublika.ru>. Это большой проект форумной игры, который поддерживает на правительственном уровне. Так, ему устроили даже раскрутку по телевидению. Увы, игра малоуправляема. Поток траффика, создаваемый всеми 9 тысячами жителей, настолько необъятен, что срываемой дискуссии не получается. Проект преследует цели государственной пропаганды и мониторинга общественного мнения. Изначальная идея была достаточно интересной – создание в виртуальности некоторого подобия нашего государства. Так, на сайте зарегистрированы политические партии и избирательная комиссия. Самым толстым является субъект Народ. Внутри каждой тусовки имеется свой набор форумов. Основной деятельность являются выборы Президента виртуальной республики. В игре имеется экономика, поддерживаемая про-

Игровые порталы, посвященные полевым играм, находятся в начале третьей сотни рейтинга. Это соответствует примерно 200 уникальным посетителям в день. В <http://top.mail.ru> зарегистрированы Nobiles in Nobile <http://nbn.rpg.ru>, и Александр VI <http://www.alexander6.ru>. Для тех, кто далек от Интернета, стоит упомянуть еще несколько важных сайтов, которые не принимают участия в рассматриваемом рейтинге, но являются системообразующими для ролевого сообщества. Это Новосибирский архив ролевых игр <http://rpg.nsk.ru/>, LRPG <http://www.lrpg.ru> – портал игр в Екатеринбурге, <http://www.kulichki.com/tolkien> – Арда-на-Куличках. Этим список не ограничивается. Так, серьезные порталы имеются в Саратове, Тюмени, Санкт-Петербурге... Но география сайтов, посвященных полевым играм – тема отдельного обзора.

Теперь несколько слов о проектах, которые в рейтингах не участвуют, но темы нашей касаются.

Страна забытых эльфов <http://www.elfovnet.ufa.ru/>. Достаточно масштабный (сотни участников) проект – игра, вернее система игр по переписке. Используется система AD&D второй редакции. Игра ведется по выдуманному

средневековому миру, из которого ушли эльфы (откуда и название). Сайт содержит вводную информацию, правила игры и завязки для квестов. Есть также форум и таверна. К сожалению, информации о самом мире на сайте крайне мало, что не позволяет новичку узнать историю, оценить всю красоту мира и попасть в контекст событий. Тем не менее, проект уже существует несколько лет и его авторы накопили интересный опыт.

Альфрика <http://www.aelfrica.ru> – похожий проект группы Андрея Ленского. Творческая группа берется вести некий мир по правилам AD&D 3-й редакции и распространять модули между играющими группами. Группы пишут отчеты по прошедшим играм и отправляют в центр. Центр обрабатывает происшедшее события, дополняет картину мира, пишет исторические хроники и продолжает сюжетные линии. За основу мира выбрана скальная Европа. Увы, на момент написания статьи проект выглядит неживым. Опубликована пара вводных материалов, практически все разделы сайта пусты.

Проект Сеть, нашумевший за последний год в ролевом сообществе, продолжает свой второй сезон – мир Вирту. Общая идея проекта – создание

Метаигры преимущественно для полевиков. Мы играем достаточно интенсивно в летний сезон, но игры кончаются и остается некоторая незавершенность. Интернет предоставляет нам доступные средства коммуникаций, с помощью которых можно продолжить игру. Предыдущий эпизод, "Каменный лес", был попыткой создания серии игр, объединенных единым миром, общим для всех. Предполагалось, что сюжетные линии различных игр будут продолжаться в следующих играх, причем географически достаточно распределенных. Обмен информацией велся по электронной почте и мастера игр использовали материалы соседей. Так, в проект были вовлечены Екатеринбург, Москва, Саратов, Владимир, Курган... Завершился эпизод двумя большими играми под Владимиром и Тюменью. Проект оказался достаточно ресурсоемким, но тем не менее был накоплен интересный опыт. Прочитать о нем можно на сайтах-участниках <http://www.alexander6.ru/netproject> и <http://www.lrpg.ru>.

Второй эпизод проекта Сеть – Вирту строится по несколько иному принципу. Метаигра перенесена в Интернет, а полевые игры являются лишь ее мимолетными событиями. На

полевые игры, входящие в проект, не накладывается ограничений. Метаигра не диктует сюжет и не меняет правила полевой игры. К примеру, Институт изучения реальности в мире ВИРТУ посыпает экспедицию в древний Египет. Отправившиеся в путешествие (на игру по Древнему Египту) живут в той реальности. Вернувшись в Институт, они описывают происшедшее с ними и обсуждают приключения в виртуальном кабачке (на форуме). В Виртуальности имеется своя жизнь, люди судятся, плетут интриги, развлекаются. Но выход в реальность – только через обычную игру. В настоящий момент действуют два игровых узла проекта Сеть – город ВИРТУ <http://netgame.icl.ru> и кластер Омега <http://www.lrpg.ru/phpBB>.

Прошлись по рейтингу, теперь спросим о ролевых играх у Яндекса. На запрос "Ролевые игры" первым, естественно, вывалился вышеописанный Ролемансер (<http://www.rolemancer.ru>). На втором месте екатеринбургский сайт LRPG <http://www.lrpg.ru> с материалом про Ролевые игры в Израиле. Третья позиция у сайта компьютерных ролевых игр <http://www.crpq.ru> кстати тоже проект Ролемансера. На четвертой позиции – Тюменский сайт <http://tumen.rpg.ru> "Импе-

рия теней". Бойцовский клуб <http://www.combats.ru> на пятой позиции. Поисковая система нашла в своих архивах "Положение о клубе".

Далее нашелся Клуб Мастеров Саратова <http://gorod.renet.ru/saratov/club/>, ресурс <http://adnd.report.ru/> посвященный настольным играм, украинский ролевой портал <http://mordor.kiev.ua/> и страница фестиваля Зиланткон <http://z-kon.narod.ru/index.htm>.



Попробуем переписать запрос и спросить у Яндекса, что он знает про "Полевые ролевые игры". Первым появилась уже знакомая тюменская "Империя теней", на втором месте Ролемансер. Далее идет сайт Висагинской полевой ролевой игры в Литве

<http://morozov.tts.lt/rpg>, мастерской группы Некие из Санкт-Петербурга <http://necieby.ru>, сайты игр Великая Стедь <http://steppe.hobi.ru/> и Пентаграмма <http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/1999/vs4/> (страница в Новосибирском архиве). Под доменом [kamasutra.ru/rpg/](http://onehome.kamasutra.ru/rpg/) сайт с информацией о паре полевых игр прошлого сезона. Восьмое и девятое места – статьи о безопасности на полевых играх с сайта Forest Barbarian http://lrpg.hut.ru/safety_00.shtml. И последний в десятке – известный сайт <http://www.alexander6.ru>.

Спросим про "Ролевые игры на местности" и получим совершенно другую картинку. Первыми выскочили правила игры на местности Покемон, организованной Покелигой <http://www.pokeliga.com/spbrpg.shtml>. Далее проявилась Арда-на-куличках, о которой мы упоминали выше

<http://www.kulichki.com/tolkien>. Засветились клуб Митгард <http://mitgard.by.ru> и игра "Александр Невский" <http://worldmakers.narod.ru/>.

http://faqfantasy.narod.ru/rpg_f2.htm попал в поисковик со смелым девизом "Все о ролевых играх на местности". Статеек там мало и сайт не слишком жив...

Далее идут сайты игр Кин-дза-дза театр абсурда <http://kin-dza-dza-2k.narod.ru/> и ХИ-01 Легенды <http://rhg2001.narod.ru/convent.htm>.

А что знает Яндекс про настольные ролевые игры?. На первом месте – <http://adnd.report.ru> – раздел сайта "Сообщество экспертов", посвященного настольным играм. Материалов много, но лента новостей застыла в мае 2002. На втором месте – <http://rpg.enjoy.ru> Enjoy RPG – сайт, посвященный настольным играм и, прежде всего, Сароссе. С новостями там еще хуже – январь 2002 года. Форум, правда, вполне жизнеспособен. <http://www.project7.ru> сайт группы по распространению настольных игр в России.

Любимое их детище – игра "Эра водолея". <http://www.ancient.wizards.ru> – сайт, посвященный настоль-

ным играм и играм по электронной почте (PBEM = Play By E-Mail). На сайте немало интересных статей, но с обновлениями тоже негусто – лето 2002.

<http://www.hobbygames.ru/> – уже известный нам рейтинг сайтов на Ролемансере. Киевский ролевой портал <http://rpg.kiev.ua> попал в поисковую систему со своей коллекцией ссылок по теме. <http://govard.narod.ru/rpg/rpg.html> – скромная коллекция переводов документации по AD&D. Новости появляются раз в пару месяцев. Две позиции занимает сайт <http://ccg.ru>, посвященный коллекционным карточным играм. И сайт, посвященный военно-стратегическим играм <http://www.wargames.ru> тоже попал в первую десятку.

Обращение к поисковой системе никак нельзя назвать рейтингом. Тем не менее, выборка сайтов достаточно представительна. Да и весь обзор не претендует на полноту и объективность. Надеюсь лишь, что прочтение его доставило вам несколько приятных минут.

Вячеслав Рожков
г. Москва

Страшно, когда дети тебе верят... О клубе ролевых игр и взаимодействиях в нем

Существует множество объединений, участвующих в ролевом движении. Чаще всего это объединение по типу – Лидер и его Окружение. Очень редко – Идея и Круг ее Почитателей. В этой статье будет говориться том, что обычно называется "детско-подростковым клубом ролевых игр". В таком объединении ключевой фигурой является Педагог (то бишь Лидер), вокруг которого собираются Ученники (соответственно – Окружение).

Педагог отвечает практически за все, что происходит в клубе, т.к. его взгляды, наклонности и привычки слегка перенимаются питомцами. Педагог организует МЕСТО, которое является и местом учебы, и местом тусовки, и местом общения. В отличие от круга друзей, где уже есть общие интересы, общие темы для разговоров и сфера деятельности, у детей, пришедших в клуб, этого нет.

Современный мир эклектичен, жесток и циничен. Особенно в нашей стране. Особенно по отношению к детям. Но, в отличие от взрослых, дети, глядя на несовершенство мира, не впадают в меланхолию или ярость, не спиваются и не прогибаются. Дети подобны весенней траве, взрывающей асфальт. Каждый ребенок – мечтатель и бунтарь. Годам к двенадцати ребенок начинает поиск того, что позволит ему из-

менить несовершенный мир, продвинуть его к идеалу.

Многие, в подражание отцам, бывают друг друга, сбиваются в волчьи стаи, жадно пробуют портвейн и сквернословят с головокружительной отвагой, доказывая себе, что они свободны, что они – хозяева сами себе, что они живут так, как хотят.

Другие, скрипя зубами, получают пятерки, играют в шахматы или на скрипке, хорошим поведением вытогорговывая у родителей крохи свободы от тоталитарного контроля.

Мир детей не делится на "физиков" и "лириков", как у взрослых. Это мир голпников и батанов, тайно жаждущих свободы, любви и приключений, где они – Герои, изменяющие Мир Несовершенный, творящие Добро и Справедливость (каждый в меру своего понимания).

У каждого ребенка есть еще одна мечта: ему хочется поговорить о сокровенном так, чтобы его поняли. Но, полноценное "вкусное" общение – наука, которой не владеют даже взрослые и которой не учат ни в школе, ни в спортивной секции, ни в уличной тусовке.

Придя в клуб ролевых игр, ребенок проходит через несколько этапов своего отношения к клубу.

1 этап. "Знакомство".

Ребенок узнал о клубе через

объявление или от приятеля и пришел посмотреть: что это такое? В первую очередь он оценивает ровесников – нравятся ли они ему? Педагог для новичка является неким неизбежным злом, теткой или мужиком, который записывает новичка в журнал, следит за дисциплиной и мешает своими дурацкими затеями тусоваться. Если ребенок замкнут и необщителен, то этот этап может затянуться на долгое время.

На этапе "Знакомство" у педагога одна задача: не спугнуть. Новенький притирается к уже сложившемуся коллективу, педагог его не интересует.

Постепенно ребенок втягивается в клубную жизнь. Из-за специфики ролевых игр и всем, что с ними связано, педагог не может быть просто "училкой" из школы. Это отличие рано или поздно бросается новичку в глаза. Он удивлен и начинает присматриваться к педагогу.

Этот этап – период борьбы за человека. Важно чтобы "старички" не начали давить новенького своей крутостью. Не трогая новичка, педагог удерживает в рамках доброжелательности остальных членов клуба. И нет ничего хуже "дедовщины" по типу: "Вот пусть проявит себя, тогда мы и станем его уважать".

Пусть новичок присмотрится, примет на себя те ценно-

сти, что культивируются в клубе, и решит, нужно ли ему это.

На этапе "Знакомство" идет самый большой отсев: из десяти детей остается двое или трое.

2 этап. "Обожание".

После одной – двух игр ребенок восхищен. Он полон трепета и восторга: "Какие люди! Какие игры! Меня слушают и понимают! Мои идеи и мечты никто не осмеивает, т.к. они мечтают о том же!"

На этом этапе педагог превращается в Гуру, а каждое его слово – в Откровение. Ребенок копирует его поведение, любимые фразы, интонации, читает книги, нравящиеся педагогу, готов выполнять самую неблагодарную работу, лишь бы заслужить внимание и похвалу своего Гуру.

О, как необходимо педагогу в этой ситуации следить за собой!

Когда вас слушают с благоговением, легко поверить в свою непогрешимость. А, поверив в нее, вы не будете готовы к тому, что приходит следом, к разочарованию в вас и бунту против вас.

Этот этап – благодатное время для того, чтобы научить детей как можно большему, ибо дети хотят у вас учиться. Я провожу для них туристическо-экологический ликбез, семинары "В помощь игротехнику", учю работать с литературой, обращаться и взаимодействовать. Очень помогает и игровое общение через словесные игры

(AD&D, "Маскарад. Вампиры", "Starwords" и др.). В словесной игре легко создать мир, наполненный теми жизненными ценностями, которые педагог хочет предложить своим ученикам.

На этом этапе создается Игрок с теми же ориентирами и вкусами, что и его педагог. Если педагог предпочитает мистерию Лоры Бочаровой, то его ученики, скорее всего, не станут любителями "с перепоночкой помахать", а педагог – сторонник социального моделирования – воспитает жестких сильных игроков, отлично работающих на техническую победу в игре. Если в шкале ценностей педагога есть понятие "корректность игры", то его ученики предпочтут играть честно, и наоборот.

На данном этапе ученик не осознает, что мнение его Гуру – не единственное и далеко не всегда – верное. Столкнувшись с иным подходом, он, скорее всего, этот подход не примет, но запомнит и может применить позже на этапе "Бунта".

Дети, находящиеся на этапе "Обожание" – самая идеальная и слаженная команда, самые лучшие исполнители.

Часто Лидера устраивает именно этот вариант отношений. Но если педагог стремится задержать детей на данном этапе, тем самым он создает идеальные предпосылки для бунта.

3 этап. "Разочарование".

А потом будут еще игры,

разговоры и различные ситуации. И приходит сомнение. Ребенок видит педагога в минуты слабости (в лесу на игре некуда спрятаться). Он видит ошибки (мы совершаем их постоянно в течение всей жизни). Он сталкивается с несправедливостью или предвзятостью педагога, с его консерватизмом и косностью (различие в возрасте и в воспитании обязательно дает о себе знать). Ребенок приходит в ужас. Его кумир не мог так поступить, так ошибиться, так сказать!.. Он не смеет иметь слабости!.. Сомнение влечет за собой разочарование.

Чаше всего, пережив в себе падение своего кумира, ребенок остается в клубе, т.к. ему нравятся ролевые игры, у него тут много друзей, он любит это место. Но, если ему уже 15 – 16 или более лет, если он по складу характера лидер, если у него хватает смелости на бунт, он обязательно поднимет бунт против "падшего" Гуру.

4 этап. "Бунт".

Самый замечательный для клуба вариант бунта, если бунтарь станет доказывать свою правоту, делая собственные ролевые игры (уж я то так не ошибусь!). Став игротехником, он невольно становится в позицию педагога и постепенно переходит к следующему этапу ("Сотрудничество").

Но ребенок может уйти в асоциальные действия (срыв игры, пьянка на полигоне и

т.п.), а это уже приносить клубу серьезный вред.

Самый тяжелый вариант для жизни клуба, если бунтарь вступает в открытый антагонизм с педагогом. Если же на данный момент в коллективе большое количество детей находится в стадии Бунта, то это чревато расколом.

Все три типа Бунта – тяжелое испытание для педагога.

Если это Творческое Сопрочничество, то он должен сдерживать себя и не говорить: "У тебя ничего не выйдет" или "А я предупреждал, ты же не стал меня слушать". Нельзя ревновать к успеху ребенка, подчеркивать его ошибки слишком жестко.

При возникновении скрытого антагонизма (асоциальное поведение) нельзя организовывать шельмование провинившегося, публично его унижать, стоит попытаться убедить ребенка, что своими поступками он приносит вред не педагогу, а клубу, а значит – себе.

При коллективном бунте все вообще очень тяжело... Автор дважды сталкивался с этой ситуацией и в последний раз с нею не справился – раскол произошел. Наверное, стоит принять произошедшее как данность и продолжать делать свое дело, ибо всегда есть дети, которым ты еще очень нужен.

Наверное, когда кумир падает, стоит честно сказать: "Да, ребята, вы правы – я не бог". И уж конечно для внутриклубных отношений и атмосферы про-

сто смертельно говорить: "Я тебя всему научил, я сделал тебя, а ты – неблагодарная тварь". Ученик или уйдет или восстанет, породив конфликт.

Нельзя обижаться на восставшего ученика, но и нельзя потакать асоциальным проявлениям, мешающим жизни в клубе. Лучше всего попытаться направить бунт в созидательное русло.

Автор статьи иной раз поступает очень жестоко. Трудно и больно попросить из клуба ученика, но иной раз иного выхода нет. Тут срабатывает приоритет: клуб, его деятельность и благожелательная атмосфера для меня важнее одного асоциала. В этом случае я расписываюсь в своем бессилии, как педагог, не справившийся с ситуацией.

Рано или поздно бунтующий ребенок перестает восставать. Почему? По разным причинам: может быть, он научился видеть мир под другим углом; может быть, смирился с "начальственным" положением педагога; может быть, решил, что общение и ролевые игры важнее, чем его собственная сиюминутная правота. А, может быть, он перешел на новый этап отношения к клубу и педагогу потому, что повзрослел.

5 этап. "Сотрудничество".

Сотрудничество и понимание – это самый замечательный и грустный этап, т.к. теперь рядом с педагогом уже не ре-

бенок, а товарищ, который скоро покинет клуб и уйдет во взрослуую жизнь (семья, работа и т.п.). Он вырос.

Это очень больно, когда выросшие ученики уходят, но это – неизбежность, к которой со временем привыкаешь. Иногда, очень редко, кто-нибудь остается надолго в качестве помощника и партнера. Таких – единицы. Но именно они и составляют основу нашего ролевого движения.

Надо добавить, что для педагога ролевая игра – не самоцель, а инструмент, форма работы с детьми. Ролевая игра – способ реализации подспудных желаний и мечтаний подростка, средство самовыражения.

Даже если клуб ролевых игр организовал фанат ролевых игр и ради ролевых игр, то к нему очень быстро приходит понимание ответственности за детей, не только за их жизнь и психику, но и за душу, т.к. дети педагогу верят с детской максимальной безоговорочностью. Порою становится страшно: а вдруг ты все делаешь не так, вдруг потом все то, чему ты их научил, станет им мешать и вредить, вдруг...

И так каждый раз, с каждым вновь пришедшим ребенком вне зависимости от его пола и возраста. Страшно, когда дети тебе верят...

Ледякова Юлия (Ундин)
г. Калуга

Кринн: Возвращение Легенд

Время и место проведения: первые выходные июля (4–6 июля), Подмосковье

Со времени Катализма прошло более 200 лет. Старые раны на теле и душе Ансалона стали потихоньку затягиваться. Мир, остававшийся без присмотра богов, стоит на распутье. Это время сомнений, время исканий. У каждого есть в душе пустота – у кого-то маленькая, у кого-то побольше. Кому ее заполнить? Чем ее заполнить? Пустоту можно заполнить реализацией Идеи, Цели... да мало ли чем... Возможно ли заинтересовать людей поиском истины, поиском доказательств существования богов – так, чтобы народ стремился найти, понять... Можно ли дать всем свободу выбора, не сковывать их рамками навязанных верований? Пусть каждый выбирает то, к чему лежит его душа. Но сможет ли он достичь желаемого? Вопросы, вопросы.. Они тревожат любознательные умы – и снова юные ученики корпят в башнях над магическими фолиантами, воины спускаются в загадочные донжоны, а Исследователи пытаются найти присутствие божественного начала в мире Кринн.

Мы можем лишь расставить фигуры перед партией, задать законы игры – но сам ее ход от нас уже не зависит. Будущее не известно – кто в силах определить свою судьбу?

Может быть именно вы – тот драгоценный металл, из которого молот судьбы скует фигуры для партии под названием "Кринн: Возвращение Легенд".

Состав мастерской группы

- Зиновьева Надежда (Тин) tin@adt.ru
- Быков Александр (Гай) xanto@mail.ru
- Давыдов Андрей (Некромант)nightvortex@mail.ru
- Коричин Денис (Декор) denak@yandex.ru
- Давыдова Виктория v-davidoff@mail.ru
- Данченко Андрей (Сухий) demilich@mtu-net.ru

Наш сайт <http://nin.rpg.ru/krynn/>



Мастерская группа "Плавучий дом" имеет честь представить Вам ролевую игру по эпопее Джорджа Р.Р. Мартина "Песнь Огня и Льда", которая пройдет 11-13 июля сего года под Москвой.

Наш сайт
<http://nin.rpg.ru/martin>

Дикий огонь

Мастерская группа "Плавучий дом" имеет честь представить Вам ролевую игру по эпопее Джорджа Р.Р. Мартина "Песнь Огня и Льда", которая пройдет 11–13 июля сего года под Москвой.

Наша игра рассчитана на 150 и более игроков, от которых мы ждем как командных, так и личных заявок. Прекрасные книги, по которым мы делаем игру, – "Игра престолов", "Битва королей" и "Буря мечей", – рисуют суровый и жестокий, но удивительно жизненный мир, в котором и добро, и зло, и жестокость, и жертвенность, и красота, и грязь идут рука об руку, что близко и знакомо каждому из нас по реальной жизни.

Игровые события начинаются за 17 лет до начала действия первой книги. На престоле находится король Эйерис II из династии Таргариен, чья военная и политическая мощь никогда не зиждалась на непобедимых, но ныне исчезнувших драконах. С момента установления династии прошло около 280 лет, и ныне верховная власть перешла к более прозаическим средствам внушения покорности. Однако отсутствие

драконов не заставило короля–Таргариенов расстаться с представлением о себе как о людях–драконах, существах высших и не подвластных законам человеческим. Назревает бунт.

Но давайте начнем тогда, когда еще ничто не было решено окончательно.

Принимаются заявки на плавучий дом и двор Таргариенов. Помимо столичной знати, на игре будут представлены все крупные дома Вестероса – Старки, Тиреллы, Ланнистеры, Баратеоны, Талли, Мартеллы, Грейджо и прочие. Особенно рады мы будем увидеть мелкие рыцарские дома со своими семейными связями, традициями и скелетами в шкафу – здесь

есть огромный простор для творческого сотрудничества. Принимаются также заявки на септ и септонов (представителей духовенства/монашества) и септрии (монастыри), а также на смиренных жрецов "чистой науки" – мейстеров.

Что касается магии, то рабочего волшебства, то есть волшебства в руках людей, на игре не будет. Да, когда-то, в старые добрые времена, волшеб-

ством управляли умелые руки мейстеров, Таргариены повелевали драконами, еще не ставшими легендой, а далеко на севере бодрствовали великаны и всключенные мамонты, не говоря уже о создании более жутких и таинственных. Ныне чудеса измельчали, и среди орудий преобразования мира свое почетное место заняли тяжелый труд, острый меч и горький яд. Но на фоне мелких дразн и обид, войн и интриг вырисовывается величое, мрачное противостояние Холода и Пламени, двух древних и враждебных сил, между которыми, как между жерновами, перетираются человеческие судьбы. Магия, пусть незримая и неподвластная, наполняет мир...

Мир застыл в ожидании перемен.

С уважением,

Илсе (ilse@kommersant.ru,
ilse@ostrov.net),
Рыжий Сакс,
Мира (mira@adt.ru)

Наш сайт
<http://nin.rpg.ru/martin>

Игры взглядом социального психолога, или о потребностях, комплексах и многом другом.

Интервью, взятое у Ильи Слободчикова (в дальнейшем И.С.) Несси (в дальнейшем Н.)
Тема интервью навеяна семинаром "Психологические комплексы игроков и методы их применения мастерами" на Зилантконе–2002

– И.С. Если говорить о том, зачем люди идут в Игры, в процентном отношении, получится очень интересная картинка.

60 процентов, 70 почти, идут туда исключительно для замещения недостатка общения. Им не хватает того общения, которое бы их удовлетворяло. Это общение, в котором они были бы значимы, востребованы, интересного общения.

Еще процентов 20 идут за так называемой самореализацией, то есть для них основная проблема заключается в том, что в реальной, социальной, жизни они реализоваться не могут. Чаще всего потому, что не хотят, или хотят недостаточно.

– Н. В реальной жизни приходится приложить слишком много усилий для самореализации.

– И.С. Безусловно. Они не хотят и не умеют брать на себя ответственность, они не могут преодолевать определенные барьеры, или имеют неудачный опыт такого преодоления.

Достаточно большой процент можно отнести к людям, для которых ролевые игры – это вещь, привлекательная своей антуражностью, с одной стороны, и отсутствием запретов с другой стороны. Так называемые театральные экспе-

риментаторы. Это, конечно, не так называется, но по сути довольно близко. Для них основная ситуация заключается в том, что Игры – это новая сфера деятельности, которая может добавить им ярких эмоций и весьма изрядно разнообразить жизнь.

И самый, наверное, маленький процент народа ездит на игры из так называемого интереса, то есть это может быть интерес литературного плана, на этой основе великолепно писать, это может быть интерес театрального плана, как приобретение определенного театрального опыта.

– Н. А этот тип игроков нельзя объединить с предыдущей группой, теми, кто едет за яркими впечатлениями?

– И.С. Если я разделяю их на такую процентовку, это не означает, что есть жесткая градация причин, по которым люди идут в игры, нет, конечно. Они все между собой пересекаются.

Меня больше всего интересует один момент, связанный с основной, наверное, ведущей ситуацией, которую в той или иной мере затрагивают практически 100% игроков. В свое время один умный человек по имени Абрахам Маслоу нарисовал Пирамиду Потребностей. Со-гласно этой замечательной

пирамиде, четыре первых ступени являются так называемыми компенсаторными, т.е. они редко когда развиваются полностью, и их нужно с помощью чего бы то ни было компенсировать, как правило, за счет предыдущей либо последующей потребности. Так вот, 98% игроков, мастеров и вообще людей, которых привлекает ролевое движение – это люди, не удовлетворенные базовыми потребностями. Я и себя включаю в эту группу в полной мере. 2% можно оставить на исключения из правил, которые тоже бывают.

Какие потребности пытаются удовлетвориться через ролевые игры? Если мы будем

Потребность в самовыражении

Потребность в признании и самоутверждении

Потребность в принадлежности и причастности

Потребность в безопасности

Физиологические потребности

Пирамида Потребностей А. Маслоу

далше говорить о психологических комплексах, это все очень тесно взаимосвязано.

Прежде всего, это потребность в признании. Это потребность в общении, причем свободном и нерегламентируемом общении.

– Н. Общении свободном и общении с единомышленниками.

– И.С. Да, конечно, в общении понимаемом, взаимном.

Это – потребность в самоутверждении, в самореализации, это потребность в признании, успехе.

Эта потребность одна из самых важнейших. Есть такой термин – депривация, что в переводе с латинского значит "нехватка, недостаток". Это потребность в замещении этой самой депривации.

Что именно замещается? Замещается нехватка эмоционального тепла, нехватка внимания, которое идет по самым разным нюансам. В той или иной степени эта проблема есть у абсолютного большинства детей и подростков. Где-то она дальше замещается социально адекватными вещами, а где-то переходит вот в такие неклассические формы.

– Н. Более легкие для реализации?

– И.С. Безусловно. Собственно, проблема на сегодняшний день как раз и заключается в том, что существенно большая часть сегодняшнего ролевого движения (по крайней ме-

ре, я так считал до последнего Зиланта, сейчас у меня мнение чуть изменилось в лучшую сторону) представляет собой туловку, которая реализует исключительно потребность в нерегламентированном общении и потребность в самоутверждении, причем абсолютно любыми способами.

А на этой основе идет уже ряд следующих потребностей: в признании, в успехе, в достижении, и потребность в интимно-личностном общении, т.е. теплом, эмоциональном.

В принципе, мы можем рассматривать ролевую среду как весьма интересный срез социума, и срез этот будет великолепнейшим образом указывать

на две категории людей (я употреблю свое любимое определение – детей и подростков, выросших и невыросших). Одна из них будет нынешние или выросшие подростки с опережением социального развития, рано личностно созревающие дети, то есть те, которые переживают глубже, более эмоциональны, они более ранимы вследствие этого, все практически дезадаптированы. Прото, что все мы практически являемся дезадаптантами, даже и говорить нечего.

– Н. Им в таком случае не столь интересно общаться со сверстниками.

– И.С. Они и не умеют этого делать в большинстве своем, они не находят часто со сверстниками общего языка, они, как правило, тянутся к более старшим, поскольку здесь идет общение уже другого порядка. Они нередко замыкаются в се-

бе, глубоко переживая все это. Они склонны к гиперфантазированию, к замещению существующей реальности своими фантазиями.

И есть другая группа, это социально инфантильные дети и подростки, которых сейчас в нашем социальном обществе, если брать абсолютный показатель, порядка 75%. Это сегодня ведущая проблема, причем именно СОЦИАЛЬНАЯ инфантилизация, которая никак не связана с возрастным развитием, и даже с интеллектом никак не связана, с головой-то у них все в порядке.

В этом случае ситуация немного другая. Они тоже замещают реальность гиперфантазированием, но по совершенно другим основаниям. Эти инфантильные дети и подростки боятся брать на себя ответственность за собственные поступки и действия, во-первых, во-вторых, они в принципе боятся реального действия. На словах все может быть великолепно и замечательно, а как только доходит до реального дела в реальных жизненных обстоятельствах, наступает ступор, ищутся всевозможные обходные пути, и возникает самая настоящая психологическая проблема, которая усиливает эту недостаточную потребность. Признание нужно, успех нужен, а обеспечить его реально не могу, следовательно, получается замкнутый круг. А не могу потому, что боюсь, что не подтвердится. Здесь можно выстраивать всевозможные параллели и цепочки, и все равно все это замкнется на се-

бе, любимом.

Не стоит забывать, что одна их главных проблем и для той, и для другой категории – это необходимость всегда быть в центре внимания не просто как объект, привлекающий к себе внимание, а как человек, который является индивидуальностью и имеет право на признание и понимание, на то, чтобы быть таким, каков он есть, просто как личность, как человек.

Проблема, наверное, заключается в том, что для группы социально инфантильных подростков здесь личностное развитие почти никогда до конечной точки не доходит и подросток в личность с Большой Буквы очень долго не оформляется, до тех пор, пока не будет преодоления инфантильных механизмов.

– Н. В принципе, подросток сам может с этим справиться?

– И.С. Честно сказать, не уверен. Может-то он, наверное, может, но проблема в том, что у него нулевая мотивация. Его устраивает этот вариант, тепло, светло, и муhi не кусают.

Поэтому в ролевом сообществе и ролевом движении есть очень большой процент людей, которых устраивает существующая ситуация, и они всеми силами, руками, ногами и остальными частями тела, держатся за ситуацию, чтобы не дай Бог не выйти в окружающее пугающее пространство и не увидеть, не услышать, какие они на самом деле, не увидеть себя в реальном зеркале.

– Н. Это то, за что очень любят обличать ролевое движе-

ние: дескать, вы – ухожденцы...

– И.С. Мы – ухожденцы, не-возвращенцы... Никуда и ниоткуда. Но, с другой стороны, обличая ролевое движение, надо помнить, что дыма без огня не бывает, и та проблема, которую мы сейчас имеем в социальном

обществе, ее давно уже пора называть открытым текстом – этой стране дети не нужны, здесь самоутверждение человека давно уже поставлено на пользу самоутверждению в профессии, в политике и в чем угодно. Здесь все амбициоз-



ные сферы преобладают над общечеловеческими, и ситуация будет все более обостряться, потому что обостряется специфика внешнечеловеческих отношений. Все более острой становится экономическая проблема, расплозание по слоям, и так далее. Почти все страны переживали подобного рода кризис, и каждая странаправлялась с ним по-разному.

Наверное, 5/6 проблем, связанных с психологией ролевого сообщества, заключается в том, что мы замещаем одну-единственную базовую потребность – это потребность во внимании. Дальше получается очень четкий логический ряд. Если есть Я, на которого надо обращать внимание, значит, должен быть кто-то, кто будет это внимание на меня обращать, но и ему в свою очередь тоже требуется внимание, а я не готов к тому, чтобы давать такую же долю внимания, которая требуется мне. Все, круг замыкается.

В результате мы получаем два варианта. Либо все ту же толпу, либо сообщество одиночек личностей, непонятых, не-признанных, и так далее, у которых есть возможность самореализоваться, поскольку само субкультурное ролевое поле позволяет это сделать, отсюда переход от больших игр к малым, элитарным, отсюда проблема того, что игры сейчас делает кто попало и как попало. Не случайно на последних Зилантах все чаще и чаще речь ведется о системных процессах, о том, что "Найдите нам Мастера". Четвертый номер

Magister Ludi будет посвящен как раз проблемам образования психологических нюансов, и ближайший Мастер-Зилант будет в значительной степени рассматривать проблемы, связанные как раз с психологией ролевых игр.

Если говорить о перспективах развития ролевого движения, я скажу вещь, за которую меня можно теоретически побить, практически не надо, конечно. Я не вижу никаких перспектив. Может быть, я отношуся к той категории оптимистов, которые считают, что всегда есть, куда хуже, может быть, я просто откровенный пессимист, но я полагаю, что сейчас мы дошли до той грани, когда либо идет сворачивание на стезю шоубизнеса (очень

яркие проявления имеем, персонажи называть не будем), либо закулисование на уровень распада на мелкие игрушечки.

– Н. То есть ты считаешь, что глобальных игр вроде Осады Монсегюра сейчас не потянуть?

– И.С. Качественных игр.

– Н. Тогда возникает вопрос, что так сильно изменилось за десять лет?

– И.С. Интерес угас, угасла новизна, точнее, интерес новизны. Это во-первых. Во-вторых, новых технологий практически нет. Действительно серьезными технологиями почти никто не владеет.

Если говорить о серьезной технологии игры, тогда нам придется обращаться к опыту театра, опыту больших психологических техник, это требует уже серьезных исследований, а следовательно, и серьезной профессиональной подготовки, и принципиально иного отношения, поэтому практически у нас получается три дорожки, как у того знаменитого русского линнингского персонажа. Прямо не пойду, налево и направо тоже, а останусь стоять на месте.

Одна дорога ведет в шоубизнес, это от игры в нашем понимании уходит очень далеко, и ликвидирует ее начисто как систему. С другой стороны, это дает великолепную нишу для развития совершенно других механизмов и инструментов, но с моей точки зрения, это путь тупиковий, поскольку никаких психологических проблем не решает, а только создает еще новые, поскольку реализации личности в шоубизнесе нет.

– Н. Но оно дает возможность реализоваться тем людям, которые приходят за театральностью и красотивостью.

– И.С. Нет, не дают, потому что шоубизнес далеко не всегда предполагает красотивость и театральность. Он всегда предполагает жесткость, динамику, а самое главное, он передполагает внешнюю заданную цель и ее реализацию любыми средствами. Люди, выбравшие этот путь, имеют шанс лечь трупами под колеса этой машины.

Второй путь – это профессионализация игр, подход к игре, как к действительно серьезному делу. Это то, что на уровне общей систематизации попытался сделать Хейзинга, и здесь уже возникает вопрос об организационных моментах и т.д. К сожалению, путь почти тупиковий по совершенно дру-

гой причине: основная масса нашего народа на это не пойдет, потому что в этом случае они сталкиваются с той же проблемой, что и в реальной жизни – ответственностью и прочими нюансами, о которых мы уже говорили.

И третий путь – зациклиивание, то есть снова разбивка глобальных игр на массу мелочей, благополучное вымирание огромной массы действитель но серьезных игр из-за отсутствия технологий и по иным причинам, отсутствие принципиально новых видов игр, и в этом смысле мы должны получить какой-то определенный период, передышку, когда игры просто издохнут, как та��ие, до тех пор, пока все это не возродится по-новому, не дойдет до своего апогея в очередной раз.

С одной стороны, мы сейчас переживаем изрядный подъем, а с другой стороны, у нас уже начался качественный спуск. К сожалению, либо это во что-то перейдет, либо просто благополучно растворится.

– Н. Я не думаю, что все это благополучно растворится, поскольку подрастают новые поколения игроков, для них это все ново и интересно.

– И.С. Идут слишком большие вливания ресурсов. На это, собственно, и есть еще слабенькая надежда. Боюсь, что те, кто идет за нами, не намного умнее нас, вот в чем проблема. Они повторяют те же самые ошибки, и, боюсь, получат тот же самый результат. Я совершенно убежден, что среди этих новых игроков так же найдется

своя Лора Бочарова, и свой Брайан, и свой такой же Илья Слободчиков, который будет анализировать все это на предмет психологических нюансов. Ничто не ново под луной.

– Н. Сейчас пошла... как бы это сказать, мода на катарсис и мистерию (или, как выразился один товарищ на Зиланте, катарсис и мистерия, с этими ударениями). Именно мода, поскольку далеко не всегда те, кто играют в такие игры, понимают, что это такое, и для чего им это нужно. Поэтому, что люди наскучили игры другого плана, или просто пришла потребность в таких играх? С точки зрения психологии, как бы это прокомментировал?

– И.С. Мода здесь по большому счету не при чем, катарсис и мистерия у нас потребовались потому, что все больше и больше нарастает психологическое напряжение, которое должно во что-то выливаться. Мистерия дает великолепный шанс поднять уровень эмоций за короткое время до максимальных точек, выбросить эти эмоции, после чего можно их накапливать заново. Это просто наиболее востребованный тип игры на сегодня.

– Н. Мне кажется, что игры подобного плана могут дать большой толчок именно к развитию личности человека.

– И.С. Для кого-то да, если он в принципе способен к этому, если у него есть к этому предпосылки. Но, с другой стороны, вред мистерии тоже очевиден, поскольку постоянный эмоциональный срыв, который в немалой степени есть, и

склонность к этой истериификации, разрушает защитные механизмы. Человек постоянно на одних эмоциях жить не может, ему надо еще и думать иногда.

Именно поэтому в свое время такой литературный пласт пошел на подъем, а потом наступил его спад. Это было обусловлено веянием времени, и было связано с романтизацией, потому что снова понадобились романтические идеалы, и снова появилась потребность в определенной куртуазности, попытка осознания себя в рафинированных рамках. Если говорить о том, что за мистериями будущее – ни в коем случае. Век колдунов и магов долгим не бывает. Либо их начинают сжигать толпами, приходит век киборгов и роботов, либо они тихо вымирают сами собой. Я думаю, что это очередная вспышка, которая имеет и корни моды, но при всем при том это не навсегда. Но всегда останутся люди, наиболее приверженные этому типу игр, который является для них самым интересным и значимым. Потом, у мистерийных игр есть один безусловный плюс, который ты отметила, и я еще раз подчеркну – они все-таки позволяют, точнее, заставляют учиться определенным навыкам и определенным знаниям.

– И.С. Для кого-то да, если он в принципе способен к этому, если у него есть к этому предпосылки. Но, с другой стороны, вред мистерии тоже очевиден, поскольку постоянный эмоциональный срыв, который в немалой степени есть, и

– Н. С этим можно поспорить.

– И.С. Можно, потому что это еще от типа игры зависит.

– Н. От типа игры, от того, кто ее делает, что в нее вкладывает, кто в ней участвует.

– И.С. Согласен. Тут возникает уже очень большое поле для споров.

– Н. Тогда вернемся к нашей теме – комплексам игроков и способам ихнейтрализации на играх.

– И.С. Я сразу оговорюсь, мне не хотелось бы пересекаться с моей статьей, которую я пишу для Magister Ludi, поэтому я ограничусь вот чем.

Каждый из нас для себя прекрасно знает, и я не исключение, о наличии у него определенных психологических комплексов. Существует очень четкая система. Раз есть комплекс, он должен либо реализоваться, либо чем-то заместиться, потому что просто ви- сеть в воздухе он не может. Полностью изжить себя он тоже не в состоянии, потому что это будет означать, что он пе- решел во что-то иное.

Вообще, психологический комплекс – это четкая система определенных внутренних проблем, это дискомфортное со-стояние, которое связано с системой потребностей, о которой мы говорили. Это нереализация этих самых потребностей, приобретающая характер на-вязчивого состояния, то есть желания во что бы то ни стало их реализовать, с одной стороны, и недостаточности механиз-мов, чтобы это сделать, с другой стороны.

Изначальная точка возникновения психологических комплексов – это набор личностных характеристики, набор черт

личности характера и преломление их в окружающей среде, в социальной реальности.

В игре это прослеживается по принципу зеркала. Очень многие роли играются с позиции реализации этих психоло-гических комплексов.

Человек, испытывающий постоянный психологический дискомфорт от того, что у него что-то не получается, может по роли быть достаточно успешным, и его комплекс прекрасно реализуется в игровой форме, и в период игры перестанет его мучить, а может быть, чему-то и научит. Никто не отнимает у ролевых игр их положительной роли, это огромный позитивный потенциал.

– Н. Так все-таки, на твой взгляд, ролевые игры усугубляют комплексы, или помогают от них избавиться?

– И.С. И то, и другое, это зависит от человека, от его способности к самоанализу, к рефлексии, от его смелости, его честности перед самим собой.

– Н. Очень многое зависит от мастера, его задач.

– И.С. От мастера зависит 9/10 по одной простой причине. Если мастер не учитывает психологические нюансы людей, я уж не говорю, когда строится сюжет – ситуация отношений, то он рискует создать ситуацию, и в подавляющем большинстве случаев именно это и происходит, когда эти комплексы только усиливаются. И, по большому счету, взаимно питают друг друга.

Мастер стремится поставить человека на то место, где какие-то его комплексы будут работать либо на игру, и, сле-

довательно, и на самого игрока.

Либо есть еще вариант, когда комплексы спрягаются. То есть человек ставится в парное взаимодействие к другому человечку, и взаимоотношения их таковы, что они в процессе общения взаимоанализуют свои комплексы.

Я считаю, что комплексы безусловно надо использовать в игре, но надо представлять себе, что это такое, и уметь это делать.

Очень много говорят об этике, об этичности игр, я считаю, что этика состоит в самом главном: если нечто может быть использовано во благо, это надо использовать. Я согласен даже допустить мысль, что понятия мораль, нравственность и этика в этом случае вообще отходят на второй план.

В первом номере Magister Ludi есть большая статья об игровом образовании. Я считаю, что мастеров можно и нужно учить, и играть можно и нужно учить, и надо это делать, иначе ничего, кроме хаоса отношений и большой неразберихи, мы не получим.

– Н. По поводу реализации человеком комплексов. В большинстве случаев это зависит от человека...

– И.С. Это всегда зависит от человека. От его желания или нежелания реализовывать, а еще раньше – от понимания и осознания наличия этих комплексов.

– Н. Могу привести пример. Несколько лет назад мы ходили один модуль с называнием "Антимодуль". Имеется опре-



может считать только человека, успешного и в реальной жизни. Есть, конечно, исключения из правил, но основная идея такова.

– И.С. Это ее, Ели, частное мнение. По настоящему состоявшийся мастер тот, для которого процесс создания игры перестал был средством самоутверждения и даже самовыражения. Тот, который "делает" игру ради игры, красивую и серьезную, глубокую, интересную для многих из тех, кто в эту игру включен. Тот, для кого игра – это прежде всего поле и механизм развития личности и личностей. То, насколько он успешен в реальной жизни, никакого значения не имеет. Зато решающее значение имеет степень его социальной адекватности, личностной и социальной зрелости, а еще уровень его культуры, какому вплотную прилежит и эрудированность и образованность.

– Н. И второй. С ростом игрока как личности для него меняются цели, ради которых он ездит на Игры.

– И.С. С ростом игрока как личности для него обязательно меняются эти цели, фактически меняется его мотивация, углубление и усложнение которой как раз и является одним из основных признаков "роста" личности.

Слободчиков
Илья Михайлович,
профессор, канд.псих.наук,
в домашних условиях – Илья
г. Москва

Две вечные темы

Часть первая.

"Существуют две вечные темы: эльфы и тамплиеры".
(Из разговора с Лорой).

Тема первая.

Как и многие из нас, я пришла в ролевые игры от книг Профессора. Как и многих из нас, меня в этих книгах потрясли эльфы. Потрясли настолько, что я долго не могла простить Толкиену их судей в "Сильмариллионе". Это казалось издевательством над прекрасным. Ну, не могло Прекрасное предавать и ненавидеть! Только позже, значительно позже, пришли понимание и любовь. А любовь – штука коварная. Она все прощает. На свою первую ХИ я, как и многие, поехала с девизом: "Встречу того, кто играет эльфа – убью!". Как казус, сама оказалась на второй день игры эльфийкой. Вернее, это тогда показалось казусом, недоразумением Судьбы. Но Владыке судеб, как известно, виднее.

Судьба тоже, как выяснилось в последствии, штука коварная. Вернее, неумолимая. Испытав однажды вкус безысходного, беспощадного бессмертия, я оказалась отправленной им навсегда. Бесполезно говорить, почему я люблю эль-

фов. На этот вопрос не может быть правильного и полного ответа. Одно я для себя тогда поняла точно – быть эльфом означает в мире Толкиена беспрестанный труд на грани подвига. Без пафоса и жеста. Ведь это так трудно – верить, любить, надеяться. Награда за него безмерно высока – острое, со слезами и радостным смехом, осознание красоты в мире.

Чуть позже, когда глаза привыкли к измененному миру и перестали слезиться, со мной произошло еще более странное превращение. Эльфов я теперь вижу повсюду. Ну, почти повсюду (см. ниже). Они существуют из Долины Цветов в Форменос, приручают драконов, танцуя с ними танец огня. И, даже если их не видно, это просто потому, что они молча смотрят из полых холмов. ("Ты видишь эльфа? И я нет. А он там есть", – из разговора римских легионеров в Галлии).

Являясь по сути своей существом мифическим, эльф и ведет себя, как истинный герой мифа. Он бессмертен, его поступки объяснимы, мотивированы клятвой, предназначением, проклятием. Он имеет в рамках мифа однонаправленное движение (только вперед). Для него не существует времени (нет точки отсчета – смерти).

Его быт не интересует ни автора, ни читателя (эльф сам по себе, а не творимые им вещи, является предметом текста).

Единственный критерий описания отдельных деталей быта – это красота и изящество. Именно вследствие не заинтересованности при прочтении предметами быта, невозможно обнаружить материальных подтверждений существования эльфов (как некоторым бы этого не хотелось).

Эльфы словно говорят: "Вам же неважно, из чего и как мы делаем свою посуду. Зачем же вам искать ее черепки?". Эльфы – это другая культура, в том числе и материальная.

Существуют ли доказательства реальности эльфов? Да, безусловно. Если можно так сказать, то идеальный (истинный – по Платону), мифический мир эльфов накладывает свой отпечаток на реальный (материальный) мир людей.

Это происходит потому, что люди, являясь смертными, живут в иной временной (не текстовой, энтропийной) модели мира. Именно поэтому для людей важным кажутся все доказательства того, что их цивилизация продлена, растиянута во времени. Образно говоря, эльф сам по себе бессмертен, поэтому не склонится над черепками



разбитой вазы. Он сотворит новую, другую. А смертный человек будет рыться в могиле своего (ладно бы своего!) предка, чтобы убедиться в том, что его короткая жизнь и даже черепки вазы будут когда-то интересны потомкам. Так каковы же следы эльфов в культуре людей?

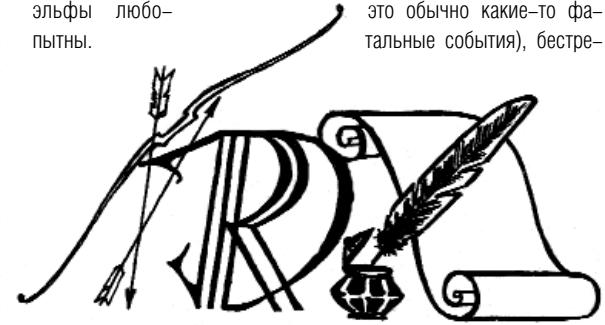
Как известно, эльфы следов вообще не оставляют. Но не они сами, а объекты их творческого импульса доходят до нас. Конечно же, это тексты. Конечно же, это наши грезы, наши сны и песни. Они – лишь тень эльфийской культуры, ее эхо. Если человек когда-нибудь сотворил что бы то ни было красивого и изящного (пусть даже скорбного и трагического) под внезапным влиянием, в порыве непонятных и не характерных ранее эмоций, значит он прикоснулся к эльфийской культуре. А это никогда не происходит бесследно. После встречи с эльфом человек начинает либо ненавидеть, либо любить. И эти чувства страстны и далее непреодолимы. Таково свойство встречи с мифом, с идеальным миром (идеальным не в смысле безупречном, а в смысле – миром идеи). Там, где встречаются две модели времени (циклическая и энтропийная), происходит взрыв.

Именно поэтому трагизмом окрашены все сюжеты пересече-

ния судей эльфов и людей. Иначе и не может быть. Описывают эти сюжеты люди, чтобы хоть как-то объяснить происходящее с ними при встрече с эльфами.

Лара Дорен и Лютиэн, Берен и Ярре. Они похожи. Как похожи на них и остальные, кто вообще смог пережить встречу с иным миром. Не всегда это удается. В смысле, встретиться. Но, если встреча произошла, то последствия неизбежны. Поэтому эльфов я вижу везде, где есть хоть малейший намек на эпос – место встречи человека с мифом, легендой. Не верите, что там есть эльфы? Присмотритесь. Наверняка увидите. Не обязательно с острыми ушками, возможно даже маленьких и с крыльями. Значит, такая тень вашей легенды. И еще. Как только появляется один эльф, через некоторое время за его спиной встают плечом к плечу другие. Они смотрят на вас. Нет, ничего не ждут. Просто смотрят. Ведь эльфы любопытны.

И это тоже свойство эльфов – не оглядываться. Они идут на Запад – идут вперед. Идут на Восток – тоже идут вперед. Эльфы – поэты? Созданные, чтобы чувствовать прекрасное и творить? Может быть, да. Но это – там – внутри мифа. Там, куда не заглядывает глаз постороннего. Как только их мир начинает открываться (а это обычно какие-то фатальные события), бестре-



петной рукой эльф берется за лук, меч идет в бой. Не задавая вопросов. Потому, что так надо. Языки пламени лижут цветную мозаику, каменный обвал рушит прекрасные поющие фонтаны, в земном разломе исчезает Сильмарилл. Но долг, клятва превыше всего. Трагедия эльфов становится песней. Ее поют ветер и волны, шепчут травы и деревья. О ней молчат участники и враги.

Эльфы уходят с пепелища. Создают новые дворцы, новые фонтаны. До следующего боя, до последнего рубежа. Каждый их поступок защищает изначальный замысел (в бою, где бой, как танец и танец, как бой; в сложении песни, где песня, как клятва и клятва, как песня; в сотворении узора из каменных плит, которые люди растасывают потом на свои могилы). Они – вечные стражи границы. Они – хранители легенд. Вы знаете их?

Тема вторая.

Паломники идут в пустыне. Солнце нещадно палит. Воды во фляжках все меньше и меньше. За каждым поворотом – враг, в скопой тени придорожной рощицы притаилась смерть. Но вот их догоняет всадник в белом плаще с алым крестом над сердцем. Узнали его? Правильно, это тамплиер. Орден тамплиеров – одна из

загадок нашей истории. Они привлекают к себе внимание массой мифов. Проклятие Большого магистра, падение Акры, предательство Ричарда Львиное Сердце, смерть Фомы Бекета. Как это было, было ли вообще? Рыцари Бога и банкиры. В своем самом надежном банке на вершине горы Монсальват тамплиеры хранят свое самое великое сокровище – Грааль.

Говорят, что они – проводники Древних Мистерий. Они оживили и воскресили их для Темного Эреба – Европы – забывшей об Истинном Знании с приходом варваров. Правда ли это? Конечно же неправда. В ордене с самых первых дней его существования были Великие Посвященные. Они называли себя Капитулом Утешенных. Это они перекроили и переделали, сочинили историю Древнего мира, чтобы оправдать свое существование. Они расположили центры древних Мистерий вокруг Средиземного моря – там, где сами добивались своих командорий. Это они закопали тело Хирама под кустом желтой акации. От них же пошло предание, что сыновья Дану Ирландии вышли с Иберийского полуострова. Пирамиды? А кто их тогда видел? Критский лабиринт? Кто по нему прошел первым? Дошло до того, что после гибели ордена,

как такового, они выпустили на свет Божий розенкрейцеров и масонов. А от них, как известно, все беды, начиная с XV века. И Колумб уплыл под парусами с алым восьмиконечным крестом, и Америку они помогли открыть, и Конституцию для США написали. А Наполеон совсем чуть было не проболтался, да куда ему до Калиостро и Сен Жермена!

Если где-нибудь появляется тайное общество, которое знает тайное знание, не сомневайтесь – это тамплиеры. Как они не маскируются, как не прикидываются, истинное лицо не спрячешь! Чего только стоит общество, якобы, библиофилов (любителей книг) "Знание", что целых 50 лет на глазах у всего Советского Союза вело свое легальное существование. Длинные руки Капитула Утешенных протянулись во все страны и на все континенты. Но речь не об этом.

Речь о рыцарях в белых плащах. Превозмогая жару и усталость, они поднимали пыль на дорогах Палестины. Бросались из одного боя в другой, давая себе лишь краткий отдых в стенах монастыря. Грязные, пыльные, с нечесаными и нестриженными бородами, преклоняли колени перед алтарем Господа. Их век был краток. Но кто видел их кладбища? Они строили и защищали крепости,

но кто бывал там? Да, остались развалины, но это ли тамплиерские замки? Упоминания историков? Чего они стоят? Их видели все, и не видел никто. Тамплиеры и Тайна – это синонимы. У них был недруг – Госпиталь. Может быть, это они – иоанниты – распространяют жуткие слухи о своих младших собратьях? И на самом деле тамплиеры – тайные посвященные мальтийских рыцарей? Все может быть. Молчаливые стражи закрывают вход в лабиринт пещер под Монсегюром. Они молчат, потому что мертвые. Но тайна шепчет гулким эхом в катакомбах, шелестит истлевшим белым плащом.

Сложи мне, трувор, канzonу о Лангедокской розе. О той розе, что была вывезена из Сиона. О розе с бело-красными лепестками. Ее аромат проникает в любую крепость, в любой замок. Он не дает замолчать сердцу. Он зовет за собой.

На печати Бедных рыцарей Храма было написано: "Помни о цели!". Ради этой цели они отрекались от имен и титулов, от богатства и семьи. Ради нее они неделями не снимали до спеха в изнуряющей палестинской жаре; склоняли голову перед монархами, которых удерживали на троне сильной рукой. Мчась на вражеские колеса, они помнили о ней. И, позже, идя на костер, братья по-

мнили о цели. Помнили, но хранили молчание.

Казалось бы, чего проще: надень белый плащ с алым крестом, возьми в руки меч, и ты – тамплиер. Тамплиер? А ты плевал на крест? А тебе открыли самую страшную тайну ордена? Вот многие и надевают из года в год плащи с крестами, чтобы узнать, что же там скрыто – в катакомбах Монсегюра. Да нету там ничего! А, если что и было – давно Отто Райен вынес (еще в 1942 году). Скорее всего, ему достались ржавые остатки мечей. Доспехов у альбигойцев не было. Причем же здесь тамплиеры?

Потому, что умирать, защищая твердыню – удел рыцарей Бога. Молчать под пытками, лжесвидетельствовать, но не выдавать тайну – доля 144 тысяч в белых одеждах. И если вам на пути встретится игра с тайными обществами, знайте – это про тамплиеров. Но не спешите. Поскольку все тамплиеры должны погибнуть. Тайна не нуждается в свидетелях. А безымянные свидетели не нуждаются в обществах. Если вы прочитаете о некоей организации, которая правит миром (Галактикой, Вселенной) – это о тамплиерах. Тамплиеры, как и эльфы, служат, стоят на страже ИДЕАЛЬНОГО МИРА. Только это не герои эпоса, а герои нашей реальности.

Часть вторая.

Третья тема.

"Бог любит троицу".
(пословица)

...Тогда Илуватар поднялся снова, и лицо его было суровым; он поднял правую руку – и среди смятения родилась третья тема, не похожая на другие...".
(Сильмариллон)

Когда я поделилась замыслом статьи о двух вечных темах, в обсуждении всплыла тема третья. Эльфы и тамплиеры служат идее. У них все предписано и предрешено. Но незамеченными остались те, кто не служит никому. Эти персонажи отлично всем известны. Мушкетеры. Да, да. Я понимаю возражения. Мол, они служат королю (королеве, дружбе и так далее). Так вот, ни один из них никому не служит. Они помогают другу, королеве. Заметьте, совершенно добровольно. Поэтому, что это стиль жизни такой. Если хотите, правила игры. Ты играешь для себя. Назначаешь друзей и врагов (как правило, случайно). Желательно, конечно, чтобы и кому-то еще рядом с тобой было интересно.

Но, нет, так нет. Поэтому и единственным знаменем этой бесшабашной четверки могла стать только обдененная салфетка с бастиона Сен Жерве.

Мушкетеры есть повсюду. Их столько же, сколько эльфов и тамплиеров вместе взятых. Это они поют: "Молчите, ангелы! Смотрите – я играю!". Вот только игр для них делается очень мало. Хотя, быть может, это и оправдано. Зачем им делать игры, если на любой игре мушкетер останется мушкетером и сделает себе игру сам? Из принципа: "Я дерусь просто потому, что дерусь!". Гури Длинноволосый – типичный мушкетер. Он бы имел успех в Париже и полку. Но вспомните, какое он вызывал содрогание у окружающих!

Вот так и создатель игры заранее содрогается, представляя себе толпы мушкетеров. Однако не стоит забывать, что мушкетер – это не только повеса, дуэлянт и нарушитель дисциплины. Это и любой другой, играющий в собственное удовольствие. Хотя, согласна, на игре толпа играющих в собственное удовольствие вызывает странное чувство у мастера. Бедненький мастер чувствует себя ненужным. Ему остается только кричать: "Эй! Вы же не в то играете!". И это понятно. Он уже сочинил эпос, рассовал везде страшные тайны, а

эти.... Одно слово – мушкетеры! А насчет третьей темы....

Именно такими я увидела на "Сильмарилион – Экстриме" людей. И это было правильно.

Хотя и вызвали они в Валиноре шок. Культурный. Спасибо им за это.

Я делала игры про эльфов и тамплиеров. Я играла в мушкетеров. Есть две вечные темы: про эльфов и тамплиеров. И третья тема – мушкетеры.

Тема четвертая (или вместо послесловия).

"Последним вылез петух, очищенный, но не побежденный".

(*"Бременские музыканты"*).

Четвертой "лысой" посвящается.

Именно по-мушкетерски, из чувства противоречия, я не могу промолчать еще об одном и остановиться на красивой триаде "Игрок – Константа – Персонаж". Да, Бог любит троицу, но есть еще некто, кроме уже вышеперечисленных. Вернее, они среди них. Ангелы, это я про вас говорю.

Вижу ваши лица. Вот, среди тамплиеров – Михаил. Где же ему быть, как не на поле битвы? Judico, Uriil, вы встаете на рубеже? А Volo, впрочем, как всегда, среди мушкетеров. Рафаил, хватит зашивать крестьянским чужие рваные раны! Нас ждет следующий игровой се-

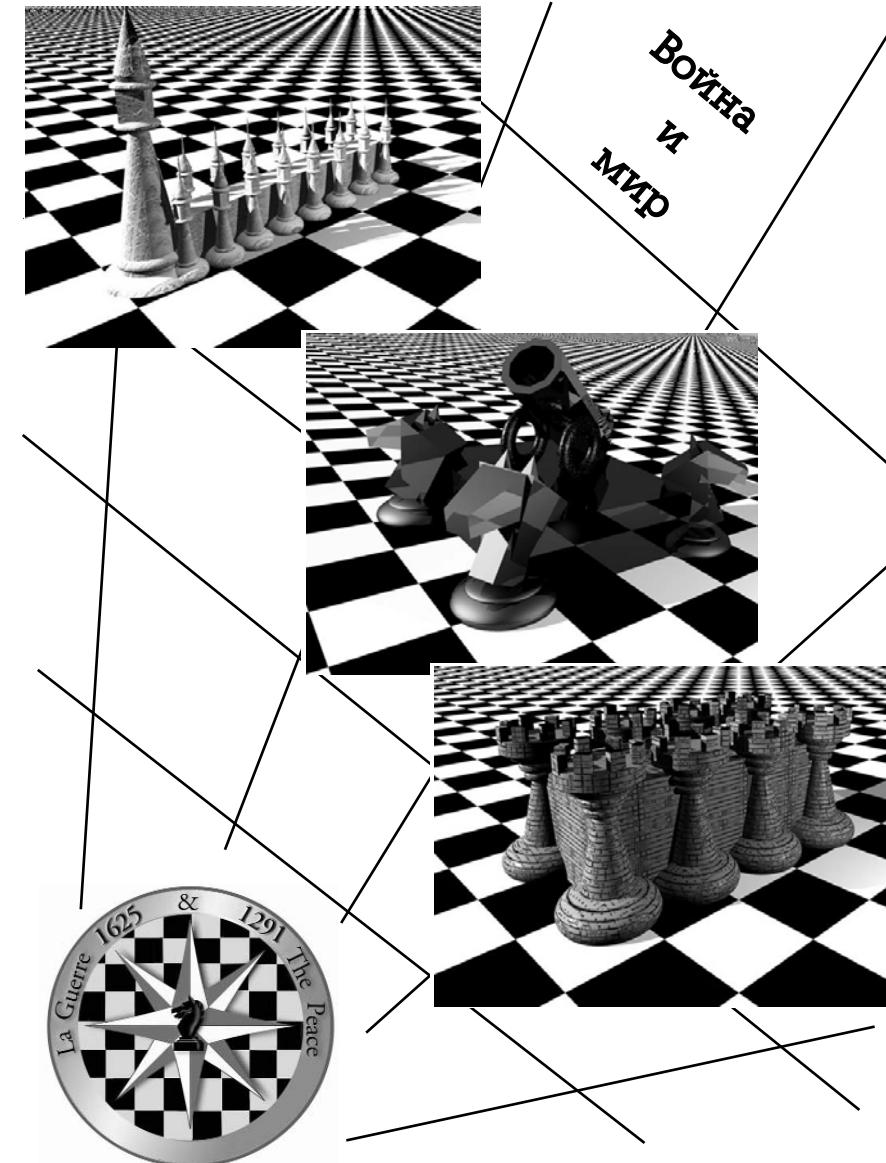
зон. А "назвался ангелом – полезай в гнездо" (небесная мудрость).

Проходя по коридорам Зильтан-кона, я обратила внимание, что заявки игр на следующий сезон практически все "про эльфов" или "про тамплиеров". Исключений, как и должно быть, крайне мало. Это игры "про мушкетеров". Опять же – закономерно (смотри выше). По моим личным наблюдениям, такая тенденция сохранится еще долго. Можно было бы расклассифицировать предложенные проекты, но я не буду этого делать. Гораздо интереснее ощущать себя ангелом, то есть тем, кто отчаянно пашет на ниве изначального замысла. Кто ограничен рамками функции, но только ими. Наверное, кто однажды почувствовал себя с крыльями за спиной, тот больше не будет искать ангелов во плоти. А при встрече с братом или сестрой улыбнется им глазами, мол, работаю.

Чернорабочие идеи, вам-то какая от этого награда? Облетающие перья? Зачем вы закрываете этот мир крыльями и скрываете крылья под истрапленной одеждой? Давайте просто поиграем.

Юлия Зубарева
г. Екатеринбург

Война и мир



Война и мир

Радикальная схватка с судьбой с поисками смысла

Радикала полюбить можно. Но не ради того, о чем известный анекдот. Радикалы любят за четкий и исчерпывающий ответ на проклятый вопрос. Даже если вы с этим ответом не согласны. Тогда можно искать иной ответ в другом месте – у следующего радикала. Слово "радикал" происходит от латинского *radix* – корень. Радикал добирается до корней. Подчас это корни того явления, о чём известный анекдот.

Это самое явление присутствует в наших играх на правах постоянного фона. Се ляви. Этим явлением полон реальный мир, из которого 12 лет назад добро пожаловали вон игроки в ролевые игры. Мир раскололся на две части, и радикалы предпочли меньшую, но более чистую. Сейчас обе эти части мало чем отличаются одна от другой. Такова жизнь, говорят пессимисты. У них всегда достаточно информации для философского взгляда на жизнь. Философствовать же, как говорил Монтень, значит учиться умирать.

Если смерть неизбежна – что ж, ее надо встретить торжественно, как невесту. Если она – лишь случайный продукт накопления массы этого явления, о котором известный анекдот – надо разойтись с ней, как со сварливой женой. Расхожие афоризмы подчас бывают ошибочны. У пессимиста никогда не бывает достаточно информации. Ее достаточно только у оптимиста, который знает, что ничто не уходит в ничто по божественной воле. Если смысл жизни не найден – ты будешь жить до тех пор, пока его не найдешь. Если он найден – ты не умрешь, потому что это тебе будет не нужно. Ты просто выйдешь на свободу с чистой совестью.

Игровые жизни и игровые смерти год от года, сезонные судьбы, сезонные битвы, истории героев, каждая из которых тянет на роман – ре-

зультат бесконечных поисков смысла в том явлении, которое называется Игрою. Ломаются копья, пишутся диссертации, процесс осмысливания зашел далеко, так далеко, что не видно корней. Мастера волнует судьба персонажа и судьба проекта. Критика волнует судьба мастера и его продукта. Кого волнует судьба игрока? Не на один сезон – на весь его срок пребывания в той части света, которую он когда-то выбрал оттого, что она лучше? Самого игрока она не волнует – он каждый год все начинает сначала, пока не устанет или не соскучится. Однако жизнь игрока в ролевые игры – это не роман. Это эпопея. Эпопея как литературный жанр. Что-то неуволимое связывает все его сыгранные роли – от дикого варвара темных веков до штурмовика СС. Можно сказать – это видно с первого взгляда! Дикость, ярость, любовь к хорошей драке и преданность своей стране. Впрочем, если бы здесь было написано: от эльфийской девы до монахини (или – до английской королевы) связь была бы столь же очевидной. Все связано, если знать подробности. Эльфы, ангелы и монахи. Поэты, провокаторы и революционеры. Знание подробностей и знание смысла превращает пессимистов в оптимистов. Мы проживаем в играх только те судьбы, которые нам действительно нужны. Мы предчувствуем, что они нам нужны – потому что они нам интересны. Те, которые не интересны – не нужны. Нельзя играть в то, что не интересно. Это совершенно никому не нужно, ни товарищам по цеху, ни друзьям по команде, ни мастерам, ни общему полотну игры. То, что не нужно и не интересно, порождает лишь скучу. Следствием ее является глобальное безразличие. Свобода быть собой превращается в тюрьму народов, где каждый отывает свой срок на за что, по привычке.

Война

Исходя из суммы сказанного мастерская группа "Завоевания Рая" объявляет войну. Хотя, если быть откровенными, завоевывать рай очень накладно и утомительно, война портит характер и пачкает мундиры. Поэтому кроме войны мы объявляем еще и мир. Но об этом ниже.

Итак, война. Нашим врагом является баптальность и привычка к бессмысленному потребительству, превращающая чудо свободной игры в ужас обыденного существования. Объевшийся поэт – больше не поэт, он простой обыватель. Объевшийся игрок – не игрок, а цивил с прошлым. Страшно, когда он меряет мерой цивильности не комфортную квартиру, а страну грез. Мы объявляем войну обывателям. Технически эта война выглядит как ролевая игра, где каждый человек вместо одной игры получает две, а прядинутый игрок – три. Последняя – судьбоносна. Выигравший получает все, и свою осмысленную свободу в придачу. Проигравший не получает ничего. Вообще ничего. Одно потраченное время.

Разумеется, это не война мастеров с игроками. Вести подкоп под корни – глупо и небезопасно. Корни надо лепелять. Им создаются приятные и многообещающие условия. Мы объявляем войну, не воюя. Наша война – это только ваша схватка с вашей же судьбой. Потому что мы устали от войн и хотим мира. Но хочешь мира – готовься к войне.

Мир

Мы объявляем мир между разными временами, между веком семнадцатым и веком тринацдцатым – двумя областями наибольшего игрового притяжения. Религиозная война примирится с войной политической, фанатик с лоботрясом, слуга с господином, палац с жертвой, день с ночью. Мы объявляем мир между разными воплощениями одного героя, между прошлым и буду-

щим. Мы объявляем мир с простой истиной: что бы ни изображал человек, он всегда является собой, и это-то в нем наиболее ценно. Прекрасны пять Арагорнов пяти разных игр, совершенно не похожие друг на друга. Потому что один перед тем играл бродягу-пропойцу, другой – придворного рыцаря, третий – аскета- затворника, и каждый привнес в новую роль что-то важное от старой. Они прекрасны не каждый в отдельности, а ретроспективно, прекрасна связь каждого из них с прошлым игрока, с его человеческой индивидуальностью. Прекрасно, что сколько игроков – столько Арагорнов, к несчастью, жизнь слишком коротка, чтобы найти идеального. Жизнь слишком коротка, чтобы, глядя на Арагорна, увидеть его в роли Берена – потому что все связано. Жизнь слишком коротка, чтобы выяснить, кем был бы граф Рошфор в 13 веке – западным рыцарем, асасином или доносчиком в инквизиции. Кем был бы Бэкингем в эпоху крестовых походов. Кем был бы Бонасье. Кем они родились и стали бы сегодня. Жизнь слишком коротка, мы ничего не успеваем понять даже о самих себе. И игра слишком коротка – она ограничена временем, книгой или определенной эпохой, все параллели и совпадения случайны. Никогда лейтенант д'Артаньян не сыграет командора тамплиеров, а если игроку повезет сыграть эти роли одна за другой – никто кроме него самого этого не увидит. Или увидит – но не придаст значения.

Неслучайность наших ролей, их внутреннее родство – это тайна, которую подчас не можем разгадать мы сами. Мы посвящаем в нее только самых близких друзей, поскольку Посвященные не воюют друг с другом и не имеют обоядных тайн. Череда наших персонажей – это огромная родословная, связанная единственным поиском, единой судьбой и единой миссией. Можно сказать, что эти роли – наше актуальное прошлое. Девушка не помнит, как училась в седьмом классе, не помнит выпускного бала – но помнит, как она

была горожанкой Монпелье – помнит день за днем, минута за минутой. Мы богаты, гораздо богаче обывателей, не могущих вспомнить, как они на прошлой неделе ходили в ресторан, и что им там подавали. Во всяком случае, они рассказывают об этом не так вдохновенно, как мы о нашем игровом обеде у прокурорши.

Империя сыгрыанных ролей – это огромный мир, который надо изучать подобно географам. У каждого этот мир свой, но на всех нас, игроков – общий. Он прозрачен, если смотреть на него с любопытством. В нем возможно невероятное: твой нынешний враг оказывается в прошлом твоим возлюбленным, твой командир – былой жертвой твоего предательства, а сам ты – бродяга и неудачник, содержатель трактира, в прошлом – развенчанный король. Не надо было отрекаться... Но что сделано – то сделано, и теперь твой удел – кабацкая стойка. Причудливо тасуется колода. Но чтобы рассмотреть это, не хватает времени.

Мир сыгрыанных ролей – это та ценность, которая всегда с нами. Такой мир дорого стоит. Тем дороже, чем зыбче завтрашний день. Игра коротка. И жизнь коротка. Только человек вечен. И только в его силах связать расколотый мир, наполнить его смыслом. Время течет из настоящего в обе стороны. Ошибки прошлого превращаются в бриллианты. Война с собой и с подобными тебе – последнее дело. Познание ведет к примирению. Смелым – мир. Кому-то – труд. Спасенным – май.

Игра

"Всякая игра, как и теология, чуть-чуть бесполезна", – в тон Уайльду сказал философ Кокс. Оба они умолчали о том, чем полезны и ценные игра, теология и искусство. Очевидно, что теология проявляет Лик Божий. То же самое – но иными средствами – делают и искусство, и игра.

Мы давно согласны с тем, что Бог есть Любовь (к ней прилагаются вера и надежда). Мы готовы согласиться с тем, что Бог – это Красота (епархия искусства). Но не каждый готов пережить то, что Бог – это Свобода.

Ужас в том, что свобода опасна. Где она начинается и чем ограничивается? Что делать с ней – данной полной мерой? Как одновременно быть свободным и не быть для кого-то исчадием ада?

В чем-то это не наш вопрос. Например, государство считает его личным вопросом собственной безопасности. Поэтому оно никогда не признает игру явлением позитивным. Только после того, как на ней будет стоять его печать. Игры под патронажем государства – это безопасный и легальный вид деятельности. Казино, лотерея и спорт, поле обыденных чудес, где нет ничего от свободы. Настоящая игра – асоциальна и нелегальна. Она не переходит в битву на уничтожение благодаря этическому закону внутри нас. Не любишь товарища по игре – не играй. Не свободен – не играй. Подлинная свобода не терпит насилия.

Надо признать – не боясь прослыть непопулярным – что люди не равны. Некоторые равнее. Есть аристократия духа, и есть аристократия среди игроков. Настоящий игрок бескорыстен, он ничего не требует, потому что у него все есть для счастья. Он реализует свою свободу играть без особых тепличных условий. Он играет, потому что это для него естественно, как естественно петь для соловья. Его счастье и его свобода заразительны. Аристократический тип ролевой игры – это множество "игровых" очагов, держащихся на харизме отдельных игровых лиц, осеняющих своей благодатью окружающих. Им – игрохтехникам божьей милостью – за это ничего не дается, у них нет формальных преимуществ, они ничего не хотят, кроме самого игрового процесса. Они свободны от бесконечного выпрашивания привилегий у природы, мастера или правил. Они равны сами себе.

Если подателем милостей является мастер – мы получаем монархию. Если никто – все равны и одинаково бесправны перед сводом правил – демократию. Если подателем "милости" (так и хочется написать – милостыни) является партнер – мы получаем свободную игру аристократического типа. На ролевых играх много маркизов, но нет крестьян. Все хотят играть аристократам, и только редкие подлинные аристократы от игры не гнушаются играть слуг и простецов. Они вообще не боятся играть, жить, мыслить и страдать – в любом ролевом качестве. Они не боятся труда. Не боятся отличаться от массы. Быть аристократом трудно. У них есть неписанные правила чести. Их, как и положено исторически, мало. Они узнают друг друга по мелким, но очевидным признакам, и составляют подлинное игровое братство. Они знают, что игра – это поэзия, так же как подлинная теология и подлинное искусство. Как называются остальные, мы не скажем.

На наш взгляд игра – это радикальный вид человеческой деятельности, ставящий ребром вопрос о Свободе. К тому без свободы невозможны ни поэзия, ни искусство, ни теология.

Суть дела

*Всевышний направляет руку игрока,
но кем направлена Всевышнего рука?*

"Война и Мир" – ролевая игра, проходящая в двух временах – 17 веке (день) и 13 веке (ночь). На нее каждым игроком подается две заявки.

Место действия

День	Ночь
Западная Европа	Западная Европа и Палестина
Париж, Лондон, Ла-Рошель	Париж, Лондон, Акра

Время действия

День	Ночь
1625 год Тридцатилетняя война	Середина-конец 13 века Крестовые походы

За сутки игры проходит один год. Игра открывается вечером 26 июля с Парада и салюта, в пространстве 17 века, после чего плавно переходит в ночь – единственную ночь 17 века, связывающую Парад с грядущим днем 27 июля. Это единственная ночь, когда вы сможете пить бургундское при свечах в брабантском кружеве, считать свои клейма, посетить ночной салон маркизы Рамбуйе, собрать масонскую ложу и посвятить в нее намеченнюю жертву, обсудить ваш розенкрейцерский манифест по полному переустройству мира, проводить по темноте до дома прекрасную горожанку, подсмотреть, с кем проводят ночи герцог Бэкингем, присутствовать на помолвке Карла 1 с французской принцессой, увидеть Фрэнсиса Бэкона за работой, а Хьюго Баскервилля – за оргией, сопровождаемой Собачьим Воем, написать на стене Парламента неприличные слова, напиться в Ла-Рошели протестантских псалмов, окрестить там пушки и напиться под ними перед неминуемой смертью. Это единственная ночь, когда не действуют боевые правила.

27 июля – первый День игры – начнется для военных с построения, а для прочих с обычной, вполне игровой жизни. Ночь на 28 июля – это провал в прошлое. И так далее до логического завершения: падение крепостей, раскрытие тайн, процесс над тамплиерами, процесс всеобщей реабилитации.

Культурное пространство

День	Ночь
Барокко	
– Житейский Театр (Париж)	Готика
– Криминальный Театр (Лондон)	– Смерть и воскрешение Бога
– Театр Военных Действия (Ла-Рошель)	– Поиск–возвращение
	– Крепость под осадой (3 сюжета Борхеса)

Жанр

День	Ночь
– Авантурный роман (Париж)	– Готический карнавал (Париж)
– Детектив (Лондон)	– Мистический триллер (Лондон)
– Боевик (Ла-Рошель)	– Историческая драма (Акра)

Переход на "другое" время

День	Ночь
С 21-00 до 21-30	... до 10-00
– Колокольный звон после вечерней мессы	– По факту пробуждения
– Бой часов и возгласы "Овсянка, сэр!"	– По факту пробуждения
– Крик муэздина	– По факту пробуждения

Переход на ночное время отбивается с двух сторон – конец Дня и начало Ночи. 30 минут дается на переход (переодевание, смена игровой точки).

...Помните! Когда в Театрах падает занавес (затихает последний крик, звенит последний

засов) – в них начинается Страшное. Картонные призраки обретают плоть и кровь, сломанные куклы оживают, выходя из сундуков, бутафорское оружие стреляет, малиновый сироп превращается в кровь. Режиссер спит, публика отсутствует. Кто командует парадом? Кто?

Персонажи

День	Ночь
– Короли	– Шуты
– Дворяне	– Слуги/оруженосцы
	– Дворянчицы
– Маргиналы	– Арабы
– Шлюхи	– Верные жены
– Мушкетеры	– Тамплиеры
– Гвардейцы	– Госпитальеры
– Князья церкви	– Еретики
– Иезуиты	– Доминиканцы
– Следователи	– Преступники
– Масоны и розенкрейцеры	– Гностики
– Министры	– Разбойники
– Глупицы	– Умники
– Эрудиты	– Болваны
– Распутники	– Аскеты
– Осажденные	– Осаждающие
	– Живые

Это далеко не полный список перевертышей и усугублений. На игру подается сразу две заявки. Свою свободу вы реализуете сочетанием ролей. Список вакансий – у соответствующих мастеров. Возможна одна сквозная роль – "охраняю тюрьму". Но лучше все-таки охранять ее лишь половину вечности.

Рекомендуемые "перевоплощения" – это не догма, а повод для размышлений. Найдите **свою** пару ролей.

Ваши дневные роли – это не секрет. Сбивайтесь до игры в партии, ищите

родственников, сплетничайте друг о друге. Ваша ночная роль никому, кроме вас и мастера, не должна быть известна. Осюрпризьте товарищей на полигоне.

Пример изящного сочетания ролей:

День	Ночь
– Фрэнсис Бэкон, философ и натуралист	– Роджер Бэкон, запрещенный богослов и натуралист
– Хьюго Баскервиль, распутник	– Вильгельм Баскервиль, молодой монах– инквизитор
	– Король Двора Отбросов (или Двора Чудес)
	– Венсан Воатюр, поэт, любимец женщин
	– Принц Закхак, повелитель змей кундалини

Данные вакансии свободны.

Свобода передвижений

День	Ночь
Сильно ограничена	Слабо ограничена

Это значит, что днем попасть из Лондона в Париж или из Парижа в Лондон очень трудно.

Необходимо много условий и условностей, к тому же переход осуществляется только через ТERRITORIUM ВОЙНЫ (Ла-Рошель), где усиленно стреляют. Ночью между берегами Ла-Манша

наводится мост, упрощающий перемены мест. За 30 минут буферной зоны дневной персонаж может сменить место игры на ночь, французы превратиться в англичан или отправиться под Акру, жители Ла-Рошель выйти за стены крепости в качестве арабов или разойтись по столицам.

Игровая смерть

День	Ночь
Есть	Есть

Погибший персонаж не возвращается в игру в прежнем качестве. Он свозится на кладбище. Но не выходит из игры. Комментарии о его дальнейшей судьбе вплоть до игрового Парада не будет.

Экономика

День	Ночь
Есть	Нет

Тайненькое знаньице

День	Ночь
Пыльное наследство	Ослепительная реальность

Многие тайны можно раскрыть, только погрузившись в прошлое. Многие книги можно прочесть только там. Многие узлы развязать только непосредственно в нем. Прошлое будет влиять на настоящее, а настоящее – корректировать прошлое. Время пойдет в обе

стороны. Это первая попытка игры-ризомы.

Суть конфликтов Боевка

Боевые правила для территорий Мира и для территорий Войны – разные.

Самое Главное (Третья игра)

День	Ночь
Есть	Есть

Всевышний направляет руку игрока. Эта игра – шахматы. Шахматы как территория войны или территория мира (фигуры сражаются друг с другом насмерть, игроки – нет). Шахматы как политическая головоломка. Шахматы как технология. В этой игре вы можете быть пешкой или фигурой (король командаeт солдатами и значимыми персонами). Но вы можете быть и игроком. В этом случае вы сами командаeт королями и самим собой. Однако рука всевышнего тоже направлена, поэтому счастливая участь Игрока не спасает его от смерти. Главное – разгадать, кто твой хозяин. Король, Бог, ты сам или Судьба. Константой игрока в "Войне и Мире" является Игрок в самом широком смысле этого слова. "Война и Мир" – игра об Игре как метафоре человеческой жизни.

Сроки проведения

26 – 30 июля 2003 года на одном из уральских полигонов с рекой (Ла-Манш). Заезд – с 20 июля. Место будет уточнено, маршрут

обнародован.

Взнос – 100 рублей, возможно изменение в меньшую сторону.

Мастерская группа

Париж

День	Ночь
Павел Епифановский luxen@mail.ru	Орлано malegrin@yandex.ru

Лондон

День	Ночь
Еля Карева kareva@imperium.ru	Иван Стрелец/Арчер ivan@afps.chel.su

Ла-Рошель/Акра

День	Ночь
Борис Фаддеев/Брайн brain_spb@mail.ru	консультант по Акре – Юля Зубарева

Боевые правила – Иван Сикилинда (Красноярск)

Литературная поддержка – Андрей Джулиан (Санкт-Петербург) arden@nm.ru

Алексей Семенов\МакДуф (Санкт-Петербург) macduff@rambler.ru

Координатор проекта – Лариса Бочарова ejen@002.ru

Белые (рациональный пласт)	Черные (эмоциональный пласт)
----------------------------------	------------------------------------

Пешки
Фигуры

Фигуры
Пешки

Адрес сайта игры в сети

<http://www.conquest-of-paradise.org/>

Мужской театральный костюм

на Ри "Война и мир"

(перепечатка материала из 8 номера журнала)

В качестве предисловия к этой статье я хотела бы сказать что очень радуюсь когда на игре вижу красивые костюмы, а если еще они приблизительно по эпохе да еще и хотя бы частично отражают характер персонажа – так вообще восторг. Это не значит что костюмы должны быть на уровне театральных, но ведь занимаясь ролевыми играми не один год неужели мы не можем себе позволить хороший костюм, а некоторые даже "реконструкцию" костюма. По моему личному мнению хороший костюм – это показатель отношения к данной ролевой игре, и иногда ролевого уровня игрока. Данная статья предназначена не для того чтобы рассказать как шить костюмы, а скорее чтобы передать общую композицию и настрой мужского костюма периода Тридцатилетней войны(1618-1648) во Франции. Статья сформирована по материалам книги "Мужской театральный костюм" и посвящается проекту Свердловских мастеров "Роман плаща и шапки". И так период с 1620 по 1630 годы в моде Франции . К этому времени уже сформировалась всем очень хорошо известная и любимая мода: в просторечии она получила название "мушкетерской". Почти на протяжении всей жизни короля Людовика 13 правительство возглавляет кардинал Ришелье: в его руках сосредоточивается по существу вся полнота власти, и потому король может уделять много внимания этикету, придворным церемониям и, конечно, моде. В 1629 году Ришелье добивается у папы римского свободы вероисповедания для гугенотов. Война с Прусией идет с переменным успехом. В стране нарастает недовольство из-за роста дороговизны. Тем не менее роскошь при дворе не уменьшается. Правительство по-прежнему очень много внимания уделяет показной, престижной стороне жизни. Главным героем и идеальным мужчиной данного периода был солдат. Считалось: мужчина должен быть подвижным, ловким, подтянутым, как мы сейчас сказали бы – спортивным. Кроме того, жизнь на войне сделала его забиякой и драчуном, ни в грош не ставившим как свою, так и чужую жизнь. Что же касается строгости нравов, то надо прямо сказать: кроме воинской и сословной солдат другой нравственности не знали. Неудивительно, что юный король и его приближенные хотели быть именно такими, и король Франции Людовик 13 показал всем пример, взяв за основу своего костюма – солдатский. Разумеется, солдатский костюм был откорректирован на придворный лад и стал очень модным. (рис. 1: 4-7). Начиная с этого времени, французские костюмы становятся образцом элегантности для всей Европы, открывается эра господства Франции в моде почти на три века. И если говорили: "это модно", можно было не сомневаться, что речь идет о французских образцах. Этому немало способствовали сами французы, уделявшие очень серьезное внимание престижности моды, культуре одежды и, самое главное, ее постоянной про-лаганде. Можно сказать, что ни один серьезный автор того времени, начиная с Монтеня и кончая Мольером, не обошел этот вопрос молчанием. Очень ценными являются гравюры, портреты и другие произведения художников. Первое место в изображении костюма принадлежит Жаку Калло. Английский вариант французской моды начала 17 века обессмертил в своих

прославленных портретах Ван Дейк. Ведущей тенденцией моды первой половины века остается стремление к избавлению костюма от статичности, тяжести, чопорности и сухости. Неестественные формы и пропор-

ции испанской моды сменяются на более простые и близкие к формам и пропорциям человеческого тела. Костюм становится удобнее, рациональнее. Колеты и штаны стали мягкими и делались из мягких пластич-



Рис. 1

Мужской театральный костюм

ных тканей. Фрезы уступили место большим отложным полотняным воротникам. Очень важную роль в мужском костюме играли ткани. Наиболее популярными стали мягкие по фактуре, гибкие ткани: особенно мягкие, но плотные шелка, сукно, тафта, атлас. Золотая и серебряная парча применялись только для официальных придворных и парадных костюмов. Чаще употреблялись ткани с небольшим добавлением золотых нитей: драпы с легким золотым узором употребляли для плащей. Цветовая гамма чистая, светлая, особенно модны переливающиеся шелка: например, светло-красный в северный и т. п. Периодически усиливалось увлечение золотыми позументами, которые ввозили из Милана, страусовыми перьями и, конечно, неизменным оставалось увлечение кружевом. Несмотря на высокие цены, кружево пришивали буквально ко всем предметам одежды. Воротники, манжеты, края чулок, низка штанов, концы галстуков и шарфов, туфли, сапоги – все украшалось кружевом. Итальянское, шитое розами, местное коклюшечное, льняное, шелковое и золотое, изысканное брюссельское кружево с тонким растительным орнаментом – все шло на мужские костюмы. Подколенные кружевные гарнитуры "канон"

стоили иногда дороже всего костюма (рис. 1: 6, 7; рис. 2: 3–6): "...о достоинствах мужчины судят по ширине... кружев на его белье, и уважение к нему возрастает в зависимости от их ценности, по ступеням – от понтинька до генуэзских... На графе был сегодня гарнитур ценой в восемьсот ливров – какое великолепие!". Ришелье пришлось издать указы, запрещающие золотые галуны и заграничное кружево, так же как и шелковые чулки. "Мушкетерский" костюм был, несмотря на "солдатское" происхождение, несколько инфантилен. Слегка завышенная талия и укороченные рукава производили впечатление будто мужчина, как подросток, немного из костюма вырос. Благодаря этому ноги казались длиннее, чем были на самом деле. Интересно, что одни исследователи считают это подражанием юному королю, а другие утверждают, что костюм отразил временную демократизацию костюма, что также способствовало его популярности. Солдатский костюм близок к крестьянскому, а крестьяне, как известно, для удобства в работе делали рукава укороченными. Можно предположить, что каждая из причин сыграла свою роль. Колет (рис. 1: 5–7; рис. 2: 2; рис. 4: 1, 2), который пришел на смену испанскому,

кроился со слегка завышенной талией. От талии вниз шла иногда цельнокроеная, иногда отрезная баска. В начале периода отрезная баска чаще пришивалась, чем пришивалась. Она была довольно – длинная: по бокам доходила до верхней границы бедер, а к середине переда удлинялась до их нижней границы. Баска могла быть цельной или состоять из нескольких (трех-четырех) частей. В переходных от испанской моды, ранних формах французского колета баска еще могла напоминать испанскую, но постепенно ее форма определилась: она стала резко склоненной к углам, которые на середине переда были длиннее остальных. На линии талии колета и, соответственно, по линии талии баски находились парные отверстия, сквозь которые продевались шнуры с нарядными наконечниками или ленты. Снаружи они завязывались бантами или розетками. В начале периода эти шнуры или ленты поддерживали также и штаны. Можно банты или розетки делать просто декоративными. Но для острохарактерных ролей, снимающаяся по частям баска со шнурами и лентами – эффективная игровая деталь. Линия плеча колета естественная; спокойная. Шов можно делать на обычном месте, но можно перенести на спину. Это следует делать в тех случаях, когда у колета удлиненное плечо. В расцвете этой моды плечо удлинилось на 2–4 см. Воротник: сзади небольшая (2,0–2,5 см) стойка, сходящая к середине на нет. Воротник сорочки выпускался поверх нее. Можно полотняный с кружевом воротник изготовить отдельно и приметать к стойке колета. Перед колета – распашной. Застежка может быть в трех вариантах: потайная, встык на воздушных петлях и часто пожаленных маленьких пуговицах, или аналогично баске на завязках из лент или шнурка, продетых в специальные отверстия. Рукав в начале периода сохранял старые формы, то есть делался из отдельных, перехваченных в двух-трех местах лент или с прорезями.* Затем он становится свободным, широким по форме похожим на рукав "окорок". По линии переднего переката почти во всю длину делали разрез, в который был виден нарядный, пышный рукав сорочки. Длина рукава 3/4 или 7/8. Внизу он заканчивался полотняными с кружевом или целиком кружевными отложными манжетами. Поверх колета нередко надевалась кожаная грубая безрукавка (рис. 1: 3а; 4; рис. 2: 2, 3) – пережиток обычая носить кованый полудоспех*. Доспехи –

Мужской театральный костюм

латы потеряли свое значение из-за появления огнестрельного оружия и уже во второй половине XVI века почти вышли из употребления, а в первой половине XVII этот процесс завершился. Впрочем, офицеры носили как знак отличия круглый металлический воротник-оплечье и шелковый шарф с кружевными концами через плечо. Безрукавка, спереди распашная, застегивалась на пряжки или зашнуровывалась. Горловина была круглая по шее, но иногда с цельнокроеной маленькой стойкой. Слегка удлиненные проймы у плеча украшались жесткими крыльями (рис. 74: За, 4; 75: 1). Длина безрукавки колебалась от верхней границы бедер до их

серединь. Посередине переда внизу она была слегка удлинена. Поверх колета или поверх безрукавки через правое плечо надевалась перевязь и, как правило, она была нарядная: из тисненой кожи, расшитого золотом или серебром бархата. Могли быть и из других материалов, густо вышитые или выложеные шнуром. К перевязи на левом боку подвешивалась шлага, без которой дворянин того времени не выходил из дома. Шлага была столько же оружием, сколько и социальным знаком; в этот период чаще, чем когда бы то ни было, молодые дворяне решали споры на месте с помощью шлаги. Существенно изменились штаны. Сначала они стали мягче,

затем суживались, пока их объем не стал близким к объему ноги (рис. 1; За-7; рис. 2: 2, 3). Внизу под коленом они плотно облегали ногу, и в наружном шве делалась застежка на пуговицах. Боковые наружные швы, как правило, украшались нарядными лампасами. Лампасы делались из гладкого галуна, узорчатого итальянского позумента, лент с вытканным на них узором. Иногда лампасы выкладывались из шнура или просто вышивались. Был период, когда щеголи весь боковой шов усаживали мелкими пуговицами, имитирующими застежку. Внизу сантиметров на 15 боковой шов нередко оставался раскрытым, и в этот разрез должна была вы-



Рис. 2

Мужской театральный костюм

глядывать нарядная подкладка. Такие штаны получили название кюлоты. Рубашка опять стала играть важную роль в костюме, благодаря покрою рукавов и моде на изящные воротники. Дорогие сорта полотна, особенно тонкого, глянцевитого голландского, тафта или другие виды шелка были обычными и не самыми дорогими материалами для изготовления сорочек. Гвоздем щегольства опять-таки были кружева, которыми обшивались воротники и манжеты, а позднее и застежка сорочки (рис. 1: 5-7; рис. 2: 2, 3). Очень большое внимание мужчины уделяли ногам. Чулки, помимо своих прямых функций, были еще предметом роскоши и словесным знаком. Во Франции и в других европейских странах дорогие чулки украшали орнаментальными вышивками и стрелками. Шелковые чулки, как очень дорогие, носили аристократы. Зимой они поддевались под них шерстяные. Поверх шелковых чулок, для их защиты, в сапоги натягивали сшитые из батиста или полотна гамаши**. Затем их края украсили широкими, заполнявшими растробы сапог кружевными манжетами и они стали служить роскоши больше, чем практическим целям. В придворном костюме середины XVII века гамаши с кружевом и

роскошные подвязки составляли так называемый "канон", который стоил дороже всего остального костюма. Подвязки были шелковыми, мягкими. Они вышивались, а концы их обшивались кружевом. Помимо своей прямой функции — держать чулки — они были одним из самых изящных украшений. Обернув их вокруг ноги, мужчины завязывали подвязки с наружной стороны большими бантом или пышными розетками. Концы подвязок свисали свободно. Из обуви самыми модными были сапоги со шпорами. В описываемый период они приобрели форму бокала, с широким растробом вверху. Растробы подбивались цветным шелком для кожей другого тона, что само по себе могло быть украшением. Но поверх них накладывалось еще кружево канонов. Голенище сапог сжимается в гармошку и поэтому они кажутся короткими. Сапоги шились на широких иногда довольно высоких склоненных каблуках. Нос сначала был округлый, затем стал уголком. Спереди, на подъеме, красовалась фигурная кожаная пряжка, напоминающая по форме бант. Через нее пропускался ремешок шпор. Шпоры, часто позолоченные, носили практически постоянно, что служило поводом для острот: говорили, что их скоро будут надевать го-

довальным кавалерам. Но несмотря на необыкновенное увлечение сапогами, при дворе надевали и туфли на средних каблуках с изящными пряжками, а чаще с пышными розетками. Башмаки также носили при официальной одежде и просто горожане. Спереди у башмака был длинный и довольно широкий язык, который, как клапан, закрывал весь подъем, выступая над верхним краем туфли, боковые стороны соединялись с помощью шелковой ленты, которую завязывали широким бантом или розеткой. Для защиты башмаков и элегантных сапог от грязи носили специальные подставки или кожаные галоши без задников, на высокой деревянной подошве. Мягкие фетровые шляпы с широкими полями возникли из крестьянского костюма, только придворная мода переинициала их по своей прихоти. В первые десятилетия века шляпа с высокой и круто поднимающейся тульей, с узкими полями еще напоминала испанскую. К 30-м годам тулья стала низкой, округлой, но при ношении ее слегка занимали внутрь. Поля шляпы то загибали, то натягивали на глаза и придавали им любую другую форму в соответствии с характером их владельца. Шляпа, по словам Э. Тиль, стала барометром настроения. Лихой вид

Мужской театральный костюм

шляпы подчеркивалась султанами из страусовых перьев. Перья, белые или слегка подкрашенные в один или даже несколько цветов, прикреплялись сзади с наклоном. Иногда вместо перьев к шляпам крепили лисьи хвосты. Веселые и очень подвижные эти головные

уборы играли в жизни мужчин большую роль. Для воинов они были символом мужественности, для кавалера – галантности.

*Под полями шляпы широкой
То блеснет, то померкнет око,
Так внезапно во тьме глубокой
Извергает гибельный свет
пистолет.*



Мужской театральный костюм

Плащ и во время Тридцатилетней войны оставался излюбленной верхней одеждой, хотя он стал мягче, длиннее, изменилась также манера его ношения. Даже простые горожане изящно набрасывали плащи на плечи и драпировались в них (рис. 3). У плаща в этот период появилось несколько разновидностей. По существу верхние мужские одежды 17 века были предтечами мужских пальто и шинелей последующих веков. Одним из них была зимняя одежда на меху – венгерка, которая могла делаться из овчины, замши, сукна и напоминала наш полуушубок или старинный зипун. В России ее тоже носили, но изменив покрой. Верхняя часть этого полуушубка кроилась как плотно прилегающий лиф с косой застежкой на петлицы. Спинка с подкройными бочками. Линия талии слегка завышена, и по ней пришивается заложенная мягкими складками юбка, обшитая меховой лентой. Длина юбки варьируется от верхней до нижней границы колена и почти всегда по ее бокам – разрезы для верховой езды. Рукава – широкие вверху, по окату заложены в мелкие складки, книзу они сужаются почти до облегания кисти. Низ рукава обрабатывается подкройными отложными манжетами, а длина –

несколько больше длины руки (на 5–8 см), что также увеличивает сходство с русскими одеждами. Петлицы – застежки – кожаные или из плотной тесьмы. В отдельных случаях меховой лентой может быть отделан не только низ, но еще горловина и борта. Второй широко известный вид верхней одежды – "казак". Именно в нем ходили королевские мушкетеры и мушкетеры кардинала. Этот плащ имел два варианта покроя. Первый – клеш "солнце". Для головы посередине вырезается отверстие, равное окружности головы плюс припуск на свободу. Один сектор ($1/4$ "солнца") вырезается полностью или от подола, не доходя до горловины 8–10 см, делают два разреза. Середина этого сектора – середина переда. Одна его сторона (желательно правая) приходится по долевой, другая по уточной нитке. Весь плащ ставится на подкладку. Горловина обрабатывается целиком, то есть обе части соединяются. Иногда к горловине пришивают стоику. На разрезе с одной стороны пуговицы, с другой – воздушные петли. Их можно застегивать полностью или частично, – что меняет фасон казака. Спереди и по бокам – эмблемы или гербы. Края обшивают галуном, позументом, кружевом, или вышивают. Длина казака – от верхней до нижней границы бедер. Второй вариант кроя – овал, боковые части которого вынуты. Вынутые боковинки образуют рукава-крылья. Они могут полностью или частично пристегиваться к основной части. Если их пристегнуть только к плечам или не пристегивать совсем, то основную часть плаща можно подложить. Можно пристегнуть к спинке и плечу и оставить спереди свободным около $1/3$ крыла. Тогда руки будут продеваться вперед, как и в первом варианте. Декор и эмблемы располагаются по тому же принципу, что и в первом случае. По-прежнему популярен плащ-круг или клеш "солнце" с отверстием для головы и квадратным воротником. В отличие от предыдущих плащей он с одним разрезом посередине переда. Этот плащ как раз и был той любимой верхней одеждой, о которой так часто писали современники. Он получил название "манто", и форма его давала возможность – играть с ним, всячески драпируя. Спереди манто завязывалось на шнурки (рис. 3:1,2). Перечисленные плащи делали из сукна, бархата или плотныхшелков в зависимости от назначения. От этого же зависел цвет. Как правило, цвета были чистые, в меру интенсивные, иногда изысканные, с примесью золота или серебра. Ис-

Мужской театральный костюм

вертикальных и диагональных конструктивных и декоративных линий. Силуэт бытовал преимущественно овальный, но когда надеты верхние вещи и шляпа мог быть и близким к прямоугольнику. Самая широкая часть силуэта – на уровне верхней границы бедра. Линия талии слегка завышена. Мягкие, свободные формы воротника, рукавов и кюлотов очень пластичны. Масса костюма зрительно невелика несмотря на контрастные к объему тела формы предметов одежды. Это происходило из-за чистой светлой гаммы цветов в одних костюмах или за счет контраста цветов и фактур в других. Излюбленные сочетания: шелк и бархат чистых глубоких цветов

или темных нейтральных с белизной и легкостью кружев. Могли быть также контрасты основного цвета костюма с цветом лент. Но все же главным декоративным акцентом оставались белые пятна воротников и манжет, а также золото перевязей и полосы по краям разрезов на рукавах, штанах и на басках. Вспомни еще развивающиеся локоны, свободно свисающие концы шнурков, лент, шарфов, подвязок, колыхание струйных перьев, а также игру светотени на лицах от подвижных полей шляп и в драпировках плащей, и получится, что вся композиция костюма в своем единстве создавала вокруг мужчин специфическую микроатмосферу ак-

т

тивного и радостного восприятия жизни. Они были окружены постоянно изменяющимся по движением ореолом и распространяли на окружающих оптимистическое ощущение бытия.

Недаром многие авторы сравнивают эти костюмы по мироощущению с костюмами раннего Ренессанса с их ясностью и жизнерадостностью. Но важно знать, что даже в период высшего увлечения "мушкетерскими" костюмами существовали люди, и не мало, которые его не принимали и даже осуждали за милитаристский дух. Преимущественно это были ученые, художники, поэты, то есть передовая интеллигенция. Они никогда не носили атрибуты, казавшиеся им вызывающими: сапоги с канонами и шпорами, растрепанные волосы и даже шпаги.

* Собственно, эта безрукавка и носила название колет. По ней в театре с давних пор называют облегающие мужские одежды с XIV у по XVII век.

* * Гамаш – вязаные или сшитые чулки без пятки и носка.

Ирина Кортенок
(Санта)
г. Москва

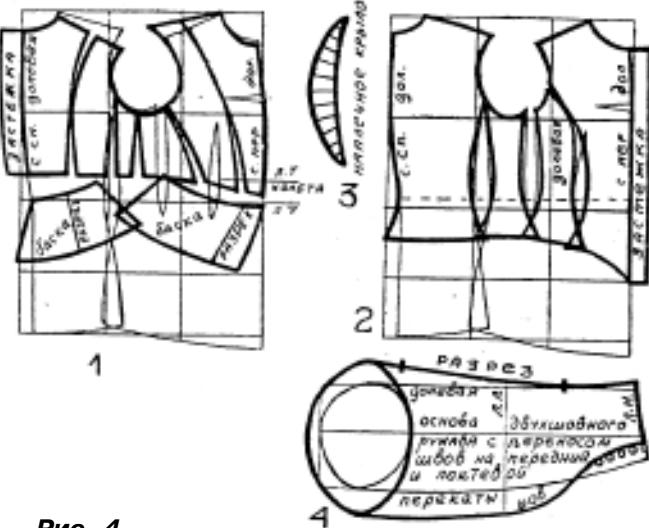


Рис. 4

Мужской театральный костюм

С О К А З А Н И Е ИЛИ Н О Р И Ц У Н Э

Гэмпэй районного масштаба (продолжение)

Десятый день одиннадцатой луны 3-го года Дзюэй

Доходят до нас слухи о бесчинствах Есинаки из Кисо, первым вступившего в столицу. Пусть говорили о злодеяниях Тайра, но какими бы они ни были, не сравниться им с деяниями Кисо Есинаки! Жители Хэйана, прежде хулившие нас, трепещут при одной мысли о нем и сожалением вспоминают годы владычества Тайра. Нет спокойствия в стане Минamoto, волнуется столица. Что же ждет нас?..

Едва не свалив до сих пор оставшиеся кривыми ворота, в Камакуру вступил сам неустроимый Есинака из Кисо в сопровождении молочного брата Канэхиро и боевой подруги Томоз. При виде Есинаки хианцы спрятались за палатки, женщины последовали их примеру, а Бэнкэй разложил на земле перед собой всю свою оружейную коллекцию и многозначительно на нее поглядывал.

Ужас всего полигона, Есинака из Кисо действительно выглядел грозно. Закованный с головы до ног в доспехи он подходил не то на тевтонского рыцаря, не то на консервную банку, а висевшего на нем оружия



Гэмпэй районного масштаба

хватило бы для небольшой крепости. Его спутник Канэхира выглядел еще страшнее – над блистающим панцирем виднелась морда сущего каторжника, которой самое место было на стенде "Их разыскивает милиция". В отличие от них Томоэ внешне не производила угрожающего впечатления, однако те, кто общался с ней хотя бы несколько минут, знали, как это ощущично. Томоэ, по жизни – Леди Назгул, могла заташить к себе в постель кого угодно, независимо от пола, да ладно бы только это! Все удовольствие, получаемое от общения с ней в этой самой постели, сводилось на нет ее изощренными издевательствами. Леди Назгул обожала психологические эксперименты и ставила их всегда и над всеми. Никто не знал, когда она говорит правду и говорит ли вообще. Формально она не состояла ни в Черной Дружины, ни вообще нигде, но на данной игре сочла Фредди наиболее подходящим для своих целей и напросилась к нему в войско. Впрочем, они с Фредди прекрасно поняли друг друга.

Вступив в Камакуру, Есинака громогласно восзвестил:

– Я, Есинака из Кисо, в наутре, доблестный воин, равный тысяче! Тайра бежали из столицы, устрашившись моего грозного вида!

Государь-инок при этих словах криво улыбнулся. Он и его чиновники тоже бежали из столицы по этой самой причине. Да уж – доблестный...

– Я требую награды за мои великие победы!

– Какой же награды ты хочешь? – терпеливо спросил сен-гун.

– Все земли близ Хэйана и сто тысяч юаней!

– Каких еще юаней! – схватился за голову канцлер Мотофуса. – Тогда не было еще никаких юаней! Все считалось в коку риса.

– Кока-колы? – не понял Канэхира. – Кока-кола нам тоже не помешает, во рту после вчерашнего поля битвы, блин! – и он сплюнул длинной тягучей слюной прямо на чью-то пенку.

– Тогда сто тысяч коку риса! – не растерялся Есинака.

– Не может идти речь о награде, пока вы не прекратите бесчинства, творимые в столице! – грозно сказал сегун. – Во что вы превратили вверенную вам Хэйан? Жители боятсяозвращаться в свои дома, потому что вы грабите их!

– Ну и что? – простодушно отозвался Канэхира. – Жрать-то надо. – С этими словами он поднял оставленную кем-то бутылку лимонада и выхлебал ее до дна.

– Послушай, Есинака! Пусть и велико твое войско, но я великий сегун, покоритель варваров...

– А великий варвар, покоритель сегунов, – ответил Есинака.

Хэйанцы дружно взвыли. До Еритомо запоздало дошло, почему так нехорошо ухмылялся Хатиман, вгружая его на игру.

Тем временем Томоэ строила глазки Бэнкэю. Бедный монах не знал, куда прятать взгляд – однажды его уже постигло несчастье быть соблазненным Леди Назгулом и повторения этого кошмара он не хотел.

– Сын мой! – произнес монах, обращаясь к Есинаке. – Как ты можешь совершать преступления и идти против заповедей

– Не кончится, – мрачно

предрек Еритомо. Он был готов по жизни убить мастеров за такие сюрпризы. Это было куда проще, чем убить Есинаку, не имеющего понятия не только о самурайской чести, но и о игровой этике вообще.

Откуда-то из-за ворот послышалась песенка:
*Шел монах за подаяньем,
Нес в руках горшок с геранью,
В сумке суту махаянью
и на шее пять прыщей...*

Еритомо обернулся на голос и увидел входящего в Камакуру Монгаку. На шее у монаха болтался кулон в виде черепа, а под мышкой он нес потрепанную священную книгу, подозрительно смахивающую на Библию.

– Я пришел к вам свидетельствовать об истине! – возгласил он. – Знаете ли вы имя Бога?

– Монгаку! – взвыл Еритомо. – Мне сейчас не до Бога! На нас настал Есинака!

Монгаку повернулся к Есинаке из Кисо и пристально на него посмотрел. Результат созерцания ему явно не понравился и монах укоризненно покачал головой. По жизни Монгаку был скептиком и циником и пошел в буддистские монахи исключительно по приколу. Он уже успел достать весь свой монастырь проповедями в стиле "Церкви Христа" и теперь пришел оттачивать свое остроумие в Камакуре. Однако нахождение там Есинаки изменило его планы. Несмотря на весь свой цинизм, Черную Дружины Монгаку не любил, считая, что их наличие опошляет саму идею ролевых игр.

– Сын мой! – произнес монах, обращаясь к Есинаке. – Как ты можешь совершать преступления и идти против заповедей

Будды! Ведь Будда Амида любит тебя!

Томоэ и Есинака дружно расхохотались.

– Пускай он приходит ко мне ночью на ложе, тогда посмотрим, кто его любит, – давясь от смеха, сказала Томоэ.

– Пусть он любит кого-нибудь другого, – ответил Есинака, – я предпочитаю хорошеных женщин. – С этими словами он так посмотрел на высунувшуюся из-за палатки Сидзуку, что та пискнула и поспешила спрятаться обратно.

– Не трожь наших женщин! – грозно сказал Есинака, крепческим в руках катану.

– Кстати насчет женщин... – задумчиво проговорил Есинака. – Куда это все красивые Фудзиварочки сбежали, а? Я себе, может, гарем хочу завести из аристократок. Я великий воин, победитель Тайра, мне это по статусу положено...

– Тебе ничего не положено! – рассердился сегун. – Если ты будешь продолжать разорять столицу и вести себя как варвар, я лишу тебя всех должностей и отправлю обратно в Кисо! Паси там лошадей, если ты больше ни на что не способен!

– Мы еще посмотрим, кто из нас на что способен, – усмехнулся Есинака, вложил два пальца в рот и что есть мочи за свистел.

Воины Камакуры еще ничего не поняли, когда за стеной замелькали бандитские физиономии Черной Дружины, а в ворота ударили чем-то тяжелым. Находящиеся в крепости тоже не теряли времени зря. Канэхира сразился с самим государем-иноком, а Томоэ за считанные секунды преодолела рас-

стояние до палатки Есицунэ и теперь сидела рядом с Сидзукой, правой рукой держа меч у ее горла, а левую засунув кудато ей под кимоно.

– Тревога! – зорвал Есицунэ.

Он не знал, что ему делать – бежать к воротам отражать штурм или спасать Сидзуку, которой грозило быть не то убитой по игре, не то изнасилованной по жизни, и еще неизвестно, что страшнее.

В Камакуре поднялась паника. Схвативший лук забыл про стрелы, взявший стрелы позабыл про лук, кто-то облачился в чужой доспех, кто-то зацепился за крепленья палатки и растянулся на земле, мешая проходу.

Из-за стен Камакуры за суматохой наблюдали оставшиеся незамеченными Минамото-но Камуи и Минамото-но Каору. Они пришли за вещами, но во время разговора с Есинакой в крепость постеснялись. Теперь же было не до вещей. Минамотики переглянулись и что есть духу простили обратно в Ити-но-Тани.

Девятнадцатый день одиннадцатой луны 3-го года Дзюэй

Нет больше единства в войсках Минамото. Есинака из Кисо, слишком многое возомнив о себе и своих подвигах, посмел напасть на государево войско и выгнать Государя-инока из столицы. Когда и где видано, чтобы самураи, призванные на защиту трона обращали меч против самого государя, украшенного всеми десятью добродетелями? Не в добрый час

поднял Есинака своих воинов. Что же ждет теперь Тайра? Стоит ли спешить на помощь Есинаке, чтобы объединившись с ним победить Еритомо? Или же отдаваться на волю судьбы и милость богов?..

Лишь маки, красные маки
в Ити-но-Тани,
Холодное море солено,
словно слезы,
Лишь ветер уносит пепел
сожженного замка,
Играя обрывками знамени
цвета боли...

Ацумори, хорошеный длинноволосый мальчик хип-повского вида, отложил в сторону гитару и отхлебнул чаю. Все его знания о Японии ограничивались наслышкой пролистанной книгой о самураях, зато он любил красиво пострадать на играх. И узев, что Тайра уничтожены, как темные эльфы последние, Гэллэр, не раздумывая, попросился к ним в команду.

– Не наводи тоску, – проворчал Тюнагон у Ворот. – Может, нас никто и не придет выносить. Вон, уже третий час, а Минамото не видно, не слышно.

– Я на последних РХИ в Гондолине была, – торопливо заговорила Канраймоньин, словно боясь, что ее перебьют. – Мы тоже сначала сидели и дрожали, что нас вынесут. Потом бояться перестали, наоборот, ожидали с нетерпением – ну когда же наконец, Гондолин брат придет, подохнем ведь со скуки! Наконец, в воскресенье утром Тургон сам пошел на мастерню узнавать, почему нас никто не выносит и выяснилось, что оказывается, Гортхаузер с

войском отправился на штурм Гондолина, но по жизни его не нашел. Нас мастера в такой медвежий угол запихали!

— Здесь-то найти немудрено, — отозвался Норимори.

Крепость Тайра действительно никто штурмовать не спешил и это было странно. Норицуэн без особых помех проводил тренировку. Госпожа Ниидо, не в силах вынести этого безобразия, ушла на озеро купаться вместе с малолетним императором. Киемунэн и сейлор-минамотики обсуждали достоинства и недостатки OVA по "Fushigi Yuugi". Они уже во многом сошлись во мнениях и прежде всего в том, что приехав в город, им надо будет обязательно встретиться для обмена кассетами и материалами.

Внезапно мирную жизнь Ити-но-Тани прервал отчаянный вопль вернувшихся Кауру и Каму:

— Тайра! Караул! Тревога!

— Что случилось? — спросил выросший словно из-под земли Норицуэн.

— Там... это... — заговорили запыхавшиеся минамотики, перебивая друг друга, — там Есинака на Камакуру напал! Они пришли на переговоры... Есинака, с ним еще самурай со страшной рожей... и девица, наглая такая... а потом Есинака как засвистит и сразу вокруг воинов видимо-невидимо... А тот самурай с Го-Сирараковой сразился, а девица Сидзуку схватила...

— Это какая девица? — поинтересовался Сигэхира. — Блондинка? Никак, Леди Нагзул собственной персоной?

Минамотики энергично закивали. Пробежка по пересеченной местности от Камакуры до

Ити-но-Тани отняла у них все силы. Тасуки налил в первую попавшуюся кружку остатки чая и подал братьям. Те жадно выпили.

— Вы хоть шмотки свои забрали? — спросил Томомори.

Кауру покачал головой.

— Плохо! — Томомори нахмурился. — Вы первый раз что ли на игре? Я бы на вашем месте вообще бы не поехал, зная, что здесь будет Фредди и его команда. Он же может любую понравившуюся вещь себе забрать, особенно если хозяина рядом нет.

— А мастера куда смотрят? — удивился Мунэмори.

— А мастера Черной Дружины не указ. Эти типы такой шум поднимут — как докажешь, что это именно твое добро?

— Ты же свой щит выручил.

— Так у меня же щит подписан! А сверху эльфийскими рунами выжжено "Во имя Моргота". Никто из Черной Дружины даже прочитать этого не смог! Вот мастера мне и вернули.

Усаги всхлипнула:

— А у меня фотоаппарат в пакете остался... И денег сто рублей...

— Что будем делать? — спросил Томомори и посмотрел на Норицуэн.

То, что командующим считалось вообще-то Мунэмори и решать должен был он, все как-то забыли. Даже сам Мунэмори.

— Друзья мои! — торжественно возгласил Тюнагон у Ворот. — Томомори совершенно правильно заметил, что пространство и время на игре — понятия условные. Ведь происходящее на игре — это квинтесценция того, что происходит в жизни, это узловые моменты истории и ярчайшие мгновения из жизни отдельных личностей. И если в реальной жизни в течение долгого времени может не проис-

сить! Мы еще успеем спасти Сидзуку!

— И мой фотоаппарат! — добавила Усаги. Жадностью к вещам она не страдала, но родители и так с трудом отпустили ее на игру, а если бы у нее там хоть что-нибудь пропало, то не видеть ей больше ролевых игр, как своих ушей. А может быть вообще под домашний арест возвратят и будут отпускать только в школу...

— Пространство и время на игре — понятие условное, — разразил Томомори. — От Ангбанда до Гаваней тоже пилить и пилить, однако Темные два раза за день туда смататься успели.

— А зачем нам вообще их спасать? — встремляя Токитада. — Вы что, с ума посходили? Если наши враги друг друга побиваются, нам от этого только легче будет!

— Знаете что, — мрачно произнес Мунэмори, — я бы предпочел, чтобы Еритомо Есинаку прикончил, а пока что наоборот. Лучше по жизни харакири себе сделать, чем сражаться с этим самурылом, блин!

Сейлор-минамотики дружно прыснули. Слово "самурыло" предельно точно характеризовало Есинаку из Кисо и его войско.

— Друзья мои! — торжественно возгласил Тюнагон у Ворот. — Томомори совершенно правильно заметил, что пространство и время на игре — понятия условные. Ведь происходящее на игре — это квинтесценция того, что происходит в жизни, это узловые моменты истории и ярчайшие мгновения из жизни отдельных личностей. И если в реальной жизни в течение долгого времени может не проис-

ходить ничего, то каждый миг игры должен быть наполнен событиями, которые хоть и имеют место быть в настоящей истории, но в совокупности происходят очень редко, потому что вероятность их совместного наступления мала. Однако в игре...

Тюнагон не успел закончить свою замечательную речь, потому что подошедший Мунэмори схватил его за шкирку:

— Слушай ты, профессор кислых щей, кончай разглагольствовать! Если ты хочешь что-то сказать, так и скажи — да или нет, а не читай лекции. Пока ты ту сопли рассосуливешься, от Камакуры точно ничего не останется!

— Я хотел сказать, — испуганно пролепетал Норимори, — что мы вполне можем успеть в Камакуру...

— Это и без тебя ясно! — произнес Мунэмори. — Вопрос — стоит ли? Норицуэн, как ты думаешь?

— Родичи мои и сподвижники, — после непродолжительного раздумья ответил Норицуэн.

— Если нам суждено принять смерть, то лучше принять ее из рук благородного врага! Есинака из Кисо своими деяниями показал, что он недостоин даже называться самураем. Наш долг чести — уничтожить его, и только после этого мы можем выйти на сражение с Минамото Еритомо. Отправимся же в путь без промедления!

— А может не стоит? — протянул Токитада. — Может врут они все и никто на Камакуру не нападал, а Минамото просто хотят нас выманить из крепости?

— Что? Это мы-то врем? — обиделись минамотики. — Да

как ты смеешь, автобот рокухарский!

Норицуэн тяжелым шагом подошел к Токитаде и посмотрел ему прямо в глаза:

— Как ты смеешь обвинить во лжи тех, за кого я поручился? Эти юные самураи еще не знают, что такое обман и если такие, как ты, их не научат, то и не узнают!

— Тоже мне, рыцарь без страха и упрека, — проворчал Токитада, но настаивать ни на чем не рискнул — вскользь брошенную фразу самураища о пяти лет боевых искусств и родной милиции Токитада помнил почтительно.

Тем временем Киемунэн слазил к себе в палатку и достал оттуда свернутое в трубочку знамя, развернув которое воины Тайра обнаружили, что иди в бой им придется под портретом Ленина и надпись "Всегда готов!". Сей гордый стяг Киемунэн совершенно случайно обнаружил в подвале своей родной школы еще два года назад и по кендерской привычке притащил к себе домой.

— Смотрите, какая прелест! — гордо сказал он. — Настоящее шелковое!

— Труп твой я в него заверну! — рявкнул Мунэмори. — Мы самураи, а не комсомольцы!

— Да, Тайра, идущие в бой с именем Ленина — это круто! — сказал Тюнагон у Ворот. — Всю жизнь потом выжившим Минамото в кошмарах сниться будем.

— А может лучше совсем без знамени? — нерешительно спросил Томомори. — Над нами же вся Япония смеяться будет.

Норицуэн молча сходил к своим вещам и извлек оттуда

настоящее японское знамя, совсем как те, что показывают в самурайских фильмах. Это чудо тоже было сделано из шелка, но в отличие от выцветшего пионерского рдело таким ярким и чистым оттенком алого, что на него больно было смотреть. Имелся на нем и герб — ажурный стилизованный не то цветок, не то бабочка в круге.

— Ух ты! — восхищенно выдохнули все.

Норицуэн на секунду зарылся лицом в польхющий шелк и осторожно, словно младенца, передал знамя Киемунэн, которому, несмотря на весь здоровый цинизм его шестнадцати лет, вдруг захотелось плакать.

— Я... клянусь сохранить, — вырвалось у него, — даже ценой жизни...

— Верю, — улыбнулся Норицуэн. — Вперед!

Вернувшаяся, наконец, с озера госпожа Ниидо обнаружила в лагере придворных дам, Аумори и еще двух самураев из числа каких-то вассалов.

— А где все? — гневно сверкнула глазами железная вдова.

— Камакуру спасать пошли, — спокойно ответил Аумори, оторвавшись от второго издания "Черной Книги". Судя по его тону, ничего другого от своих, как выражался Норицуэн, "родичей и сподвижников" младший сын главы Ведомства Построек просто не ожидал.

Госпожа Ниидо рухнула на пенку и залилась злыми слезами.

Продолжение следует...

Мисти, Ассиди
г. Санкт-Петербург

на правах рекламы



«Ork-club journal»

www.orkclub.ru**... плюс организация всей страны**

береги@ufanet.ru — по журналу; *kt13@ufanet.ru* — по сайту

на правах рекламы



Вышел новый номер 1 (16) за 2003 г.
новосибирского журнала по Ролевым
Играм «Крылатый вестник»

E-mail: tinva@narod.ruСайт: www.kvestnik.narod.ru

Почта: 630099, г. Новосибирск-99, главпочтamt, до востребования, на имя Шушериной Анны Александровны

«Конец Эпохи»

литературный альманах



Почта:
109341 Москва, Верхние поля, 6-182.
E-mail: lin@rinet.ru
Fido: 25020/122.104
Страница в Сети: www.lin.rinet.ru

Информацию
о региональных
распространителях можно найти
на сайте.

На стыке тысячелетий в России возникла еще одна очень своеобразная, субкультура - собранная из обломков великой культуры, изрядно разрушенной на протяжении долгого трудного века. В течение более чем десяти лет она менялась, росла, обогащалась пришествием то "толкинистов", то "ролевиков", то мидиевистов... Ныне она не имеет своего названия - ни одно слово не исчерпывает этого синтетического многообразия.

Одной из главных особенностей нашей субкультуры с самого начала являлась неистребимая потребность творить. Материальными носителями этого творчества становились фэнзины - самодельные журналы - а позже и более серьезные издания. Таким изданием уже более семи лет назад стал и литературный альманах "Конец Эпохи".

Мы публикуем то, что в свое время переписывалось от руки, зачитывалось в тетрадках, перевозилось на дискетках через всю страну, пересыпалось по компьютерным сетям.

Подписаться на журнал можно, отправив заявку по любому из указанных адресов. Посмотреть на сам журнал вы можете двумя способами: зайти на страницу журнала или же заказать и купить номер.

Мы продолжаем звучать!



№ 2-3
октябрь 2002

Г.
Сайт журнала
www.alexander6.ru/alexander6/248

**Новый журнал для тех, кто серьезно
относится к ролевым играм
Рубрики номера 2-3, октябрь 2002:**

- Размышление
- Сообщество
- Мастерская
- Нереальность
- Балаган
- Домашний
- Дракон
- (настольные
- ролевые игры)
- Хроники

**Заявки на подписку и номер
отдельно можно присыпать по
адресу:**
<a href="mailto:MagisterLudi@sch-



в Москве (095) 452-14-60 mika@yandex.ru Астз (095) 308-62-90 imladris@mail.ru Тоска

в Екатеринбурге (3432) 28-40-94 ejen@002.ru Лора
в Питере gary_ds@hotmail.com Гарри

"Тампль" представляет студийную запись "Финрод-зонг" на СД - 150 руб на аудиокассете - 50 руб видеокассеты с выступлений сувенирную продукцию

МИРИАМ

- ! ДЕВУШКА-НЕ-ПО-ЗУБАМ
- ! РЫЦАРЬ МОРДРЕД
- ! СВАТОЙ ВАЛЕНТИН
- ! НАЗВАНОМУ БРАТУ
- ? БЛИЖНИЙ МОЙ
- ! ПУСТАЯ ЛАДОНЬ
- ! ОСОБЕННОСТИ ИРЛАНДСКОГО СУДОПРОИЗВОДСТВА
- ! НОЧЬ В РАНО
- ! ПРИВЫЧКА ОПАЗДЫВАТЬ
- ! ГОСПОДАРИ
- ! КОРОВА

Бонус: фрагменты проекта Мириам и Сарумана "Испытание Близнецов".

© Елена Ханнига, 2002 fvideo@solorecords.ru
© Saruman Records solorecords@yahoo.ru
© SoloRecords (право на распространение) SoloRecords.ru
Образование - Екатерина Сорокина,
Мария Лазареска

И мы спрашиваем вас, в чем эти песни?
См. Указанные обозначения внутри края

Близкий Мой

Вышел новый диск Мириам "Близкий Мой"
По вопросу приобретения звоните ей самой - 8-926-2185391
или обращайтесь в студию SOLO RECORDS www.solorecords.narod.ru

Fangorn Video

Видеосъемки ролевых - (и не только Хоббитских) – игр. Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с XI95.
Посмотрите как играли в 95-м году. Понравится как играют в Сибири.

Видеокассеты с конов разных лет начиная с 94 года - Зилантонов (Казань), Сибконов (Томск), Верконе (Екатеринбург). Посмотрите как живут ролевики, которые не-рядом, послушайте их песни!

Аудиоальбомы лучших менестрелей ролевого движения – с 1998г. выпущено уже 12 альбомов. Послушайте, какие песни пишут и как поют другие!

Кассеты/диски с записями спектаклей "Тампль" и "Финрод-Зонг" "Сильмариллион-Экстрим", СД и видео
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 Tel.: (8432) 159053

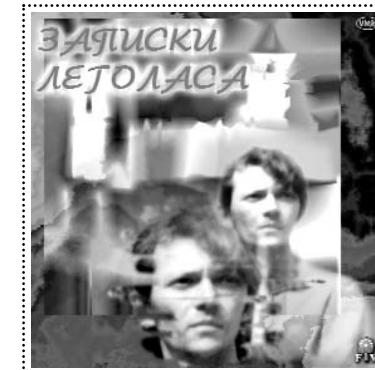
Толкинистское Творческое Объединение

SOLO RECORDS

У нас Вы можете преобрести аудио-продукцию 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.

CD "Утраченные сказания"
том 1; аудиокассеты и СД "А Эль-берет Гилтониэль", "Тампль Финрод-зонг Испытание близнецов", "Близкий мой" и дру-
гое...

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



Їїâé аëüäí Ùёöðèè

10-летию Профессора посвящается.
В свет наконец вышел новый необычный альбом Эльфиши "Записки Леголаса" по мотивам трилогии JRRT. Между песнями автор (не JRRT, Эльфище) читает отрывки из книги, а еще... а что еще я рассказываю не буду – должна же быть какая-то интрига! Слушайте... и смотрите.

<http://www.mi.ru/~fvideo/audio/> fvideo@mi.ru
420103 Казань, Амирхана 35 кв. 51
FangornVideo

Наши подписчики

спасибо за поддержку журнала

Белгород

– Лютов Александр
(Wulfgar)
Wulfgar@mail.ru

Брянск

– Фокин Андрей
andrew_80@yandex.ru

Владивосток

– Журова Виктория (Керин)
caerin@newmail.ru
– Мусагалиев Николай
(Брегалад)
– Неупокоева Лариса
(Лориэль)

Волгоград

– Попович Людмила
(Меладан)
meladan@mail.ru

Вологда

– Белинская Анна

Донецк

– Синявская Елена

Екатеринбург

– Жердева Людмила
(Хильвен)

Израиль

– Тейне ар Туаг
– Сивурд Снаренсвенд
– Болотина Ольга (Шагги)
– Литвин Борис
(Эльфадмин)
blitvin@netvision.net.il

Казань

– Fangorn Video
fvideo@mi.ru

– Муравьев Алексей
leksel@tars.i-set.ru

Калининград
– Дурманова Ирина
irian@mailru.com

Калуга
– Ледякова Юлия (Ундин)

Кемерово
– Шагиахметова Анна
(Мышка – Омикрон)

Киев
– Шелест Аян и Вика
pereplut@mail.ru

Кирово-Чепецк
– Ломов Александр
(Немир)

Кольчугино
– Благонадеждина Любовь
(Дэй)

– Богомолова Вера
(Шарра)
– Филиппов Игорь (Кэлис)

Кострома
– Козеров Дмитрий
(Сольдан)
– Палиюн Антон
(Фредерик)
anton_p1988@mail.ru

Красноярск
– Нечаенко Галина
– Карева Елена (Еля)

Курган
– Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

– Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru
– Чураков Илья (Daelen)
daelen@mail.ru

Москва

– Мастерская группа
Александр VI
www.alexander6.ru
– Белонон Ольга (Артана)
– Клуб Варяг
http://drakkar.da.ru
– Волков Юрий
y_volkov@mail.ru
– Вялков Максим (Brodda)
brodda@mail.ru

– Заец Оксана (Ар-Ранель)
earien_elf@rambler.ru
– Киселева Наталья
(Майвен)

– Куликова Ирина (Сумирэ)
– Любкин Вячеслав
ljs@gamma.msk.ru

– Мацута
– Евгения Спектор
(Элинор)
elinor@fbit.ru
– Стригунова Светлана
(Гилэн)

dearsunny@mail.ru
– Рачинская Мария (Сарэ)
– Сурначев Михаил
(Gloom)

mara.bag@mtu-net.ru
– Клуб "Умбар"
www.umbar.narod.ru
– Шапиро Дарья (Аданэль)
– Якимова Женя (Остинг)
FIDO 2:5020/122.154

Мурманск

– Прожеваров Максим
**Наш самый первый
подписчик**

Новокузнецк

– Савина Елена

Новосибирск

– Пухначева Наталья
(Тильтиль)
– Воробьева Эвелина
(Тинвэ) 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
mkutasova@com.onego.ru

Петропавловск-Камчатский

– Андрей Ляндзберг (Дэл)
andel@kamchadalochka.ru
– Лаврентьева Юля (Хала)

Наши подписчики

спасибо за поддержку журнала

Подмосковье

– Инкогнито
– Ященко Евгений

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@rolemancer.com
www.rolemancer.ru/
– Лобанова Марья (Теххи
Карамир)
mashalob@mail.ru

Саратов

– Семенов Игорь
sss@sgu.ru
– Гавруков Алексей
(Лэнгвар)

Северодвинск

– Лаптева Евгения
len@sevmashvtuz.edu.ru

Симферополь

– Шепаревич Павел (Тур)
pavel@kaliostro.crimea.com

Тюмень

– Андрей Кутузов (Кендер)
FIDO 2:5077/24.16

Уфа

– Элентир ICQ: 34310797

Хабаровск

– Наконечный Владимир
(Эльзар) elsar@mail.ru
– Швецова Лера (Йодис)
iodis_shym@mail.ru
– Кречетов Илья

Челябинск

– Козлова Оксана
(Эридель)
– Радченко Сергей (Карч)
alex_rad2000@mail.ru

Черняховск

– Сысоева Татьяна
astroll@mail.ru

Чикаго

– Алферов Олег (Секох)
secob@anl.gov;
www.secob.ru

Шия

– Крутов Андрей (Хедин)
КЛТ "Снежные Волки"
hedin@hotmail.ru

Ярославль

– Стратилатов Борис
(Бодхи)
bodhij@mail.ru
– Свиргунова Ксения
– Борисов Никита (Док)



РЕДАКЦИЯ
ЖУРНАЛА

Воробьева Лина (*Йовин*)
Каковиди Антонина (*Тошка*)

Дмитриевы
Любовь Александровна (*Несси*)
и Вадим (*Никодим*)

123585 Москва, ул. Тухачевского, д.32,
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192–6862

Свиридов Алексей (*С. О. Рокдевятый*)

Максим Семкин (*Fangorn*)

420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51
тел. (8432) 76-22-35 (роб)
fvideo@mi.ru

Вячеслав Рожков (*Дядя Слава*)
rojkorv@icloud.com

Стригунова Светлана (*Гилэн*)
dearsunny@mail.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>
E-MAIL.....fvideo@mi.ru,

nessy_moek@mtu-net.ru

ПОДПИСКА....nessy_moek@mtu-net.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ГРАФИКА...по стр.....

1, 2, 3, 13, 27, 28, 31, 47, 84.... О. Романова

8, 37.....Мира

53.....Эридель

57.....Карлик Мим

57.....Лора