



РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

Воробьева Лина (Йовин)

Москва, ул. Смольная, д.19 к.4, кв.292
т. (095) 452-1460

Каковиди Антонина (Тошка)

105568, Москва, Малый Купавин-
ский пр д, д.5, корп.1, кв. 113,
т. (095) 308 6290

Дмитриевы Любовь (Несси) и Вадим (Никодим)

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

Свиридов Алексей (С. О. Рокдвятий)

107065, Москва, Хабаровская ул.,
д.19 к.3, кв.385, т. 467-6698,
FIDO 2:5020/185.5

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

FIDO 2:5080/183.4

Максим Семкин (Fangorn)

420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51
тел. (8432) 76-22-35 (рб)

fangorn@tatincom.ru

E MAIL.....nikodim@adt.ru

ПОДПИСКА.....nessy_moek@mail.ru

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА.....Никодим

ГРАФИКА...по стр.....

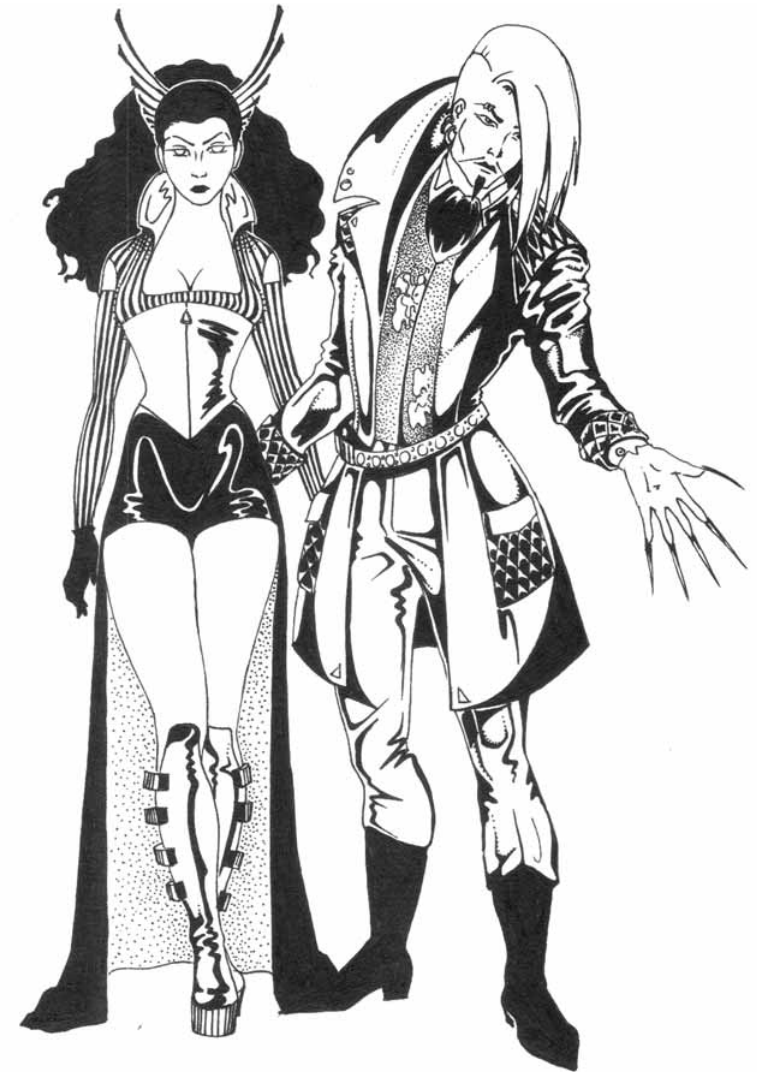
1,2,3,75.....Мира

4-22.....Керин

48-57.....Аллор

32,39,47,84..... О. Романова

27.....Тин



№ 14
Лето 2001

Журнал по Ролевым
Играм



ВНУТРЕННОСТЬ

4	ТинвэЗачем Тебе Небо.....	4
23	Алина Немирова От Младенчества к Переходному Возрасту(десять лет движению Ролевых Игр).....	23
28	ПосадникО Дивности и Варлордах.....	28
33	Игорь СеменовОбряды и Игры.....	33
40	Илья РебровОб Игровой Динамике.....	40
43	Хельга Эн-Кенти Организация доврачебной помощина РИ и Конах.....	43
48	Ирина Голуб – АллорНад вымыслом слезами обольюсь.....	48
58	Магдалена Охальница Сказания Доброгневы, волхвы Карельскойо деяниях своих.....	58
75	Нинаиз архивов nin.rpg.ru.....	75
83Наши Подписчики.....	83
84Хвосты Редакции.....	84

Веер Токузавы

徳川之扇



Итак, миновала, прошлестев шёлком пышных одежд и тончайшей бумагой свитков со стихами и изящными романами, Эпоха Хейян, закончившаяся кровопролитной войной двух великих домов – Тайра и Минамото. Прошла грозная Эпоха Смут, породившая кодекс Бусидо, определивший жизнь Ямато на долгие века вперед. Но Смута не способствует процветанию!

Что же ждет державу Потомка Богов?

Всех тех, кто очарован Востоком, всех тех, для кого тема Японии не закрыта уже случившимися играми, всех тех, кто хочет попробовать себя на новом поприще –

Мастерская группа "Лабиринт" приглашает поучаствовать в нашем новом проекте – "Веер Токузавы"! Мы предлагаем вам свой взгляд на развитие событий в Японии времен первого сегуна из рода Токугава. И каждый, кто приедет на эту игру самим фактом своего приезда привнесет что-то новое, необычное, неожиданное в наш первоначальный план. И это будет здорово!

все подробности на сайте игры <http://nin.rpg.ru/fant/>

*Прости меня, мой лорд,
но я все таки скажу.
Сегодня слишком серый
день, и город окутывает то
ли хмарь, то ли туман,
грязный и липкий, как
столы в портовых
харчевнях, на которые
забулдыги льют свое
пиво. В такой день
опускаются руки и жизнь
кажется пустой и никому не
нужной. Ты помнишь НАШ
город, лорд? Гордую
белую башню, и стяги, что
летели по ветру, и залитые
светом улочки, сбегаящие
к морю, к гавани, а там, на
ласковых синих ладонях –
корабли, корабли,
корабли. Помнишь, лорд?!
Прости меня, я знаю –
тебе тяжело вспоминать.
Мне тоже тяжело, но если
я замолчу – останется
только этот серый день,
и эта хмарь,
вползающая в мое
сердце. Разреши мне
рассказать тебе все,
мой лорд. Выслушай
меня – а потом делай,
что хочешь. Залитые
светом улицы. И белая
башня. И корабли. Если
бы ты знал, как я хочу
это увидеть! Снова. Если
бы ты только знал!*

Зачем Тебе Небо



Сколько раз это было: горестный вздох, укоризненное качание головой и – "Доченька, когда же ты наконец повзрослеешь? Когда?!" Что ж, теперь горестных вздохов больше не будет. Я повзрослела. И когда на повестке дня встает очередная проблема, привычно прикидываю, как я ее буду решать. Я буду решать, а больше никто. И уже не оглядываюсь на чудо, на кого-то большого, сильного и доброго, который поможет, защитит, закроет, спасет. Нет такого, понимаете, нет. И в спину дует как будто сквозняком. И это тоже уже становится привычным. Вот я и повзрос-

лела, мама, ты ведь этого хотела? Впрочем я, наверное, тоже. Человека невозможно заставить измениться, если он сам этого не хочет. Можно завести лошадь в воду, нельзя заставить ее пить. Так что

Все хорошо, все правильно, все как надо, но почему я с такой тоской смотрю на себя – прежнюю? И с улыбкой говорю подруге, что у меня проблемы, и что я пойду к психологу. И подруга спокойно соглашается. С проблемами должен разбираться профессионал, его ведь этому и учили, не правда ли? Только вот раньше я пошла бы к своим друзьям. Их не учили, и они не профессионалы, но сколько раз они меня уже вытаскивали. Оттуда, с той стороны света.

"Я в дверях своей темницы, эти люди, эти лица" Неправда, я уже не в дверях. Я сделала почти невозможное, разрушив все – прошлое и будущее, став всем и никем, перечеркнув путь, который был мне предназначен. И свобода – вот она, можно спасать или убивать, можно любить или ненавидеть, привязываться или быть одной. Можно. Почти все. Только почему руку оттягивает невидимое кольцо, тяжелое кольцо из черного червленого золота? Ненавижу золото, оно почти никогда не бывает живым. И внутри пусто, как в пересохшем колодце, только ты

ма клубится. И надежда лишь на одно – что я научусь всему заново. Видеть. Чувствовать. Любить. Шаг. И еще шаг. Где эта эскимоска, которой надо пожать лапу, а?

Лес был еловый. Огромные ели, метров по 30 высотой, сумрачные, торжественные такие. Ели были, бурелом, полянки травяные, тропки узкие утопанные. А нас было четверо. Ты да я, да мы с тобой. Муж мой, да еще пара ребят, родичи его. Один, Птахом его звали, молодой да ранний и, прости Эру, раздолбай-раздолбаем. Ох как руки порой чесались половником его огреть, да по седалищному месту, чтоб думал не им, а головой! А другой Линос, тот постарше был, постепенней, да и ветер так в голове шальной не бродил. Так ничего себе ребята, хорошие, и не косорукие, и по хозяйству помогут, и еще что. Ежели поймать их успеешь, ребяташек, пока они с утра пораньше по своим героическим делам не убегли. А за лесом, недалеко, еще одна деревня была. Там тоже мужнины родичи, только дальние. Была я и там, пару раз, но на лишний раз не тянуло. Народ там разный бродил, а было и так, что сверху вниз глядели. А чего на меня так глядеть? Я сама себе хозяйка, никому не

слуга. А глаза закрою, так и вовсе грезится: лес, весь крошечная, домов штуки три, да сын от речки вверх по тропке идет: "Мамо, зашей портки, порвались". Ладный у меня сынок был, красивый, ой девки вешались как! И муж был. Кудри черные да очи синие. Был?! О чем это я, Единый? Да вот он, муж, глаза только открыл, даром что бродяга, а нынче дома. Вот он. И жизнь – вот она, привычная да обычная. Утром, с рассветом еще, мимо дома шаги да звон: соседи на речку за водой пошли. Соседушек много, а речка одна, а мы, стало быть, в самом начале водной тропы. "Утро доброе, соседи". "И вам доброе" Ну, стало быть, за водой на речку идти, кашу потом варить, мужиков кормить, а там уж и огород ждет, и соседям тоже помочь надо, зазывают. А что соседи ростком не задались, а живут все больше в норах, это делу не мешает. Невысоклик – народец добрый, и в работе толк знают, и в веселье. Даром что вокруг лес еловый, у них даже он светлым кажется. Тут бы жить, да радоваться. Я и радовалась. До того часа, когда

Начиналось не враз. Началось не враз, да и кончилось не скоро, а все ж первый удар был. Прошлым летом,



когда я снова приехала домой, не приехала – приползла, в узел завернутая, с душой, зажатой до хруста в кулаке. Приползла раненым зверем в логово, раны зализывать. Кому сказать – расхохочется в лицо, тоже мне, раны – гнет чужого города и животный, сволочной страх. Обидели, девочку, игрушки не дали! Ну, смейтесь, кому смеется, кто так не жил: в напряжении по 24 часа в сутки, изо дня в день, из месяца в месяц. Смейтесь! А мне не до смеха было. А дальше все вышло просто и больно. Просьба о помощи, а вместо ответа – короткий удар под дых. Жестокий, почти смертельный. А в качестве напутствия – одна фраза: "не унижайся", да еще что-то про сопли, которые сильные люди не распускают. А я, значит, слабая. Калека. Ох как меня это заело! Калека, говоришь? Ну добре, это мы еще увидим, кто калека, а кто на двух ногах. Отдышаться только дай!

Не враз начиналось. Началось не враз, и конец не сразу виден стал. Целый год, почитай, прошел. Доказать хотела, что могу. Три часа в сутки спать, 20 часов работать, без людей обходиться, помощи не просить, все самой брать, что от жизни надо. Доказала. Да напоследок стукнулась лбом об закрытую дверь. Хорошо свет устроен, из лю-

бой тюрьмы можно сбежать, хотя бы и на тот свет, и только из одной не убежишь – из тюрьмы собственной души. "Я – в дверях своей темницы. Эти люди, эти лица, все – спасители, убийцы – кирпичи в стене

Кто хранил от льда и жара, кто вонзал за жалом жало, все – от света до кинжала – все в моей судьбе! Стану пылью и травой, стану птицей под луною, стану ветром, прахом, перлом, пламенем взметнусь. Просочусь густым туманом, пробегу лучом по травам, но шагнуть за эти двери так и не решусь!" Что-то главное осталось неизменным, несмотря на всю приобретенную крутость, на способность смеяться в лицо врагам, и идти вперед, не замечая боли. Что-то главное! И девочка, которая училась бить злых дяденек по лицу, так и осталось девочкой, что с кулаками, что без. "Кто я? Вот моя темница: эти судьбы, эти лица, и река, чтоб утопиться, имя ей – душа. Как ни бейся – путь начертан, ливней, метайся, смейся, донесут до моря воды не спросив тебя! Где-то там – живое пламя, бьется сердце Мутанабби, и щербатый рот кривиться и хрипит: "Я сам!" На ветру полощут стяги, все мечты сегодня сжали, что ж душа шакалом воеет, рвется к небесам?!" Может, все дело было в том, что главный выбор остался за

другими. Вернее, за другим – за моим собственным прошлым. И предначертанное властно брало в горсть и не пускало. "Куда ж ты рвешься, девочка, в небо? А что тебе там, в этом небе, там пусто и холодно, и крыльям не на что опереться и надо рассчитывать только на себя, на свою собственную силу. Зачем же ты туда рвешься, зачем?!" А я все рвалась. Билась на земле привязанной птицей, силась доказать самой себе, что могу, могу! "Благодати – не увижу, любящих – возненавижу, тех, кто смел подать мне руку оттолкну, смеясь Эту привязь, эти руки рву, сходя с ума от муки, жизнь смело как горстку прощаю, пусть летит все в грязь! Жги, огонь! Спили мне душу! Все предаю и все разрушу, в пустоту уйду с рассветом, прошлое браня. Как, скажи, с собой сразиться? Эти люди, эти лица стены у моей темницы. Здесь. А где же я?"

Собирали нас в дальнем селении, в Форносте. Все мужчины родичи сошлись, десятка два, не то три. А говорил один. Зеленоглазый высокий человек в выцветшем дорожном плаще. Торон. Много чего говорил. О свете и тьме, о надвигающейся с Востока тени и Черном Властелине, о эльфах и древних королях. Для меня



сказанное было почти сказкой. То есть все это было, конечно, но так давно, что уже почти забылось. И к настоящему оно никакого отношения иметь не могло. А вот поди ж ты! Торон просил родичей помочь. Не отказал никто. Спокойно и без суеты решали, кто куда отправится, где и как оставлять сообщения. Мужу, Птаху и Линосу выпадало охранять наших соседей, Шир. А я вдруг шагнула вперед и сказала, что тоже могу помочь. Могу дойти, куда надо и вернуться – я не воин, меня вряд ли заподозрят. И один Эру знает, почему я его тогда сделала, этот шаг. Ничего я тогда толком не знала, ни про тьму, ни про свет. И зло с Востока: слишком далеко оно, чтоб сумело доползти до моего дома. Но что-то дрогнуло в сердце. Сколько раз я ждала своего мужа, ждала недели и месяцы, ждала, прислушиваясь к каждому шороху за дверью, сходя с ума от страха и одиночества. Ждала – и ничего не могла сделать. Ничего от меня не зависело, ничего! Хочешь – молись, хочешь – головой о стенку бейся. И тогда, в тот день, видно, последняя капля упала в чашу и наполнила ее до краев. Я больше не могла ждать. Ждать, когда кто-то другой спасет мир, к которому уже подбирался злой огонь. Я шагнула вперед.

Я не была своей по крови, да и по духу, наверное, тоже. Для меня не было непреложной истиной то, что было ей для суровых северных рыцарей. Для меня вообще не было непреложных истин. Кроме одной: этот мир стоит того, чтобы за него сражаться. И я ушла. Ушла, весело и беспечно попрощавшись с соседями, помавав мужу рукой. У меня не было с собой оружия, никакого. Ни к чему оружие тому, кто не умеет им пользоваться. У меня была только старая деревянная ложка на поясе, да флейта в руках, недавний подарок, я даже не научилась еще на ней толком играть. Так, пару неуверенных мелодий. Я ушла, не зная, что ждет впереди и веря, что все будет хорошо. Да поначалу так оно и было. Светило над головой солнце, легла под ноги дорога и места пока шли родные, обжитые, знакомые. А после, это уже когда переправа осталась за спиной, на дороге встретился мне путник. Смуглый и странно одетый, сразу видно – чужак. А говорил он мягко и певуче, с смешным акцентом. Мы сошлись и разговорились. Путник шел издалека, с юга. Шел, чтобы повидать мир и людей, за какой-то своей давней мечтой. Мы говорили, а он улыбался. Светло и открыто, чуть покачивая головой. Он мне понравился, этот чужак. С

ним хорошо было стоять рядом и говорить. А кем он на самом деле был и откуда – я узнала только потом!

Скажи мне, мой лорд, ты знаешь, что такое дом и что такое дорога – где тебе было лучше? Дурацкий вопрос, конечно, обычно все зависит от обстоятельств. Да и отвечать на него – как? Все будет правдой: круг света у стола, под лампой, и дразнящий запах брусничного пирога, тепло, и разговор, и негромкий смех. Все будет правдой: как бежал, прячась от мороза и ветра, как с колотящимся сердцем нырнул в родную дверь, как радовался, когда было, кому встретиться и как сам встречал, у порога, вылетев с радостным воплем на полночный стук. Все будет правдой, и все же однажды ты шагаешь прочь за дверь, оставляя все и всех, и дорога ложится тебе под ноги и ведет. И это тоже правда: треск ночного костра, и звезды над голой, и еще те песни, что орал, задрал голову к небу, пройдя бог знает сколько, без надежды на кров и ночлег, по болотным кочкам, и по каменистым тропам, по горам и по равнинам. Знаешь, сколько мне довелось увидеть, мой лорд? Суровый, гордый Север. Графика, черным по белому – зимой; зеленая паути-



на, наброшенная на плечи деревьев и заливающий все солнечный свет – в июне, когда распускаются лиственницы; рокот моря у черных скал, и шуршащие по гальке волны, и мокрая полоса отлива – лето; гулкий прозрачный воздух, терпкая горькая брусника, серые облака на сером небе, перезвон ледяного ручья и вздох ветра – осень. Было` Были жаркие объятия юга, мellowые холмы и ковыльные серебристые степи, и развалины древней крепости, белой, как снег. И некошенное небо над головой, и поющая земля под ногами, и камни, от которых так не хотелось уходить. И еще излучина реки, там, внизу. Было` Был вечерний свет, заливающий холмы, и купы могучих дубов, и цветы белого шиповника, огромные, величиной с ладонь. Было` Были улицы города, и летняя ночь, шаги и смех, и дурман, туманящий голлову, лента реки, и темный остов острова. Было` Многое видели мои глаза, лорд. Сумрачный лес, и раздольную светлую степь, и поляны, заросшие ацеласом. Ноги шли, а сердце все пыталось что-то найти. Во всех этих дорогах и путях, от коротких до самых длинных. Что?! Почему мне никак не сворачивается к дому, и ноша все тяжелей и тяжелей с каждым шагом? Что я пытаюсь найти, мой лорд?

Я ведь все равно вернусь. Будет круг света от лампы, запах пирога, негромкий разговор и смех. Все будет. А потом я соберу котомку и шагну за дверь`

Ничего бы тогда не случилось, наверно, если бы я не полезла на скалы. Обычные, которые над морем. А что юбка до шиколоток достает, а в одной руке флейта зажата, про то моя дурная башка не подумала. Ладно, до середины то я долезла, а дальше ни туда, ни сюда. Висела, распластавшись по стенке пауком, пока из под рук и ног не начали выскальзывать камни. Вот тогда я испугалась по настоящему. Высыоты вполне хватало, чтобы свернуть себе шею, а на воду внизу рассчитывать было нечего: плавать я не умею. Совсем. Кое-как я все же сползла вниз, зажав в зубах подол, жестоко обдирая ноги и живот. Коленки тряслись, а в душе было странное чувство` Словно я взяла свою жизнь займы и теперь могу делать с ней все, что угодно. Нет, не так. Словно мне кто-то мою жизнь в займы дал, на время, а получить ее насовсем я могу, только что-то сделав. Что именно – я не знала, но возвращаться было точно нельзя. Ладно, я немного отдохнула и пошла вперед.

Долгим он был, этот путь. Солнце палило нещадно, давно хотелось пить и есть, а где именно я бреду, я не знала даже приблизительно. Потом стали попадаться перепутанные кривые тропки и я догадалась. По черному запретному краю я шла, вот где. И если не остановлюсь, рано или поздно выйду к самой Черной твердыне. И вряд ли меня там встретят с расплостертыми объятиями`

Можно было просто туда не идти` наверно. Эру с ними, с рассказами о черных безликих тенях, слугах тьмы. В одиночку я по любому много не навоюю. А разузнавать о планах врага меня никто не посылал. И все таки я туда пришла. К огромным воротам, на которых было намалевано багровое око. И кинулась в ноги первому встречному: "Во имя милосердия, дайте воды и хлеба!" А подняв взгляд, прикусила себе язык: под капюшоном плаща светились два багровых глаза. "Кто ты и как сюда попала?" – голос звучал вкрадчиво и почтительно ласково, но от этой ласки мороз продирает по коже.

– Я заблудилась. Господин, я умираю от голода и жажды, во имя милосердия, дайте мне воды! – я снова падаю на колени.

– Тебя напоят, женщина, – а глаза уже обшаривают одежду. – Что это у тебя, флейта? Ты играешь?

– Очень плохо, господин. Я только начала учиться.

– И что же ты играешь?

Я пожимаю плечами:

– Да так, что получается, разное. Ну, там, "Зеленые рукава"

– Эльфийские песни, да? – в голосе слышится мурлыканье пантеры и ее же сталь клыков. У меня волосы встают дыбом.

– Что вы, господин, я просто играю. Всего несколько нот, я еще почти ничего не умею.

– Хорошо, – меня поднимают с колен и куда-то ведут. Дают выпить воды. Я жадно глотаю, в глазах уже начинает темнеть, сердце сжимается от ужаса, хотя ничего плохого со мной, вроде, не делают. Но эти взгляды` Каждый, как нождачкой по коже, только здесь не кожа, здесь душа`

– Откуда ты шла, женщина? Издалека?

– С севера, – я бормочу, запинаясь на каждом слове, а сама лихорадочно пытаюсь придумать, что сказать. – Я далеко живу. В людском поселении, ну, там, недалеко от Шири`

– Так ты знаешь дорогу до Шири? – снова ласковый голос и сталь клыков за ним. – Ты ведь нам ее покажешь, верно? Мы поможем тебе добраться до дома`

Меня ошпаривает, как кипятком. Что я наделала, идиотка?!



– Я` Я не знаю, господин, я ведь заблудилась.

– Ничего, мы тебе поможем.

Тот, кто со мной говорил, подзывает какого-то человека со знаком багрового ока на одежде. В пол голоса отдает приказ. Я успеваю уловить немного: что меня здесь не оставят, а поведут куда-то еще, причем под охраной. А потом заставят показывать дорогу в Шир. Эру, что же делать?! Если я откажусь, все откроется. Хорошо, если просто без лишних разговоров убьют, а если начнут пытать? И не факт, что я смогу эти пытки выдержать, если у них даже взгляды режут почище ножей. Пусть знаю я не очень много, но ведь знаю! А если согласиться` Они просто придут вслед за мной в Шир. Придут – и сотворят там все, что угодно, невысоклики им не соперники. А на заставе будут стоять наши: мой муж и два его родича. Просто так они их не пропустят, а это значит, что` Эру, ну почему я не сорвалась с этих проклятых камней в море?!

Дальнейший кусок я помню смутно. Три или четыре человека меня куда-то вели, крепко прихватив за руки. Пару раз мы где-то останавливались, они что-то делали, а я просто влялась мешком на земле. На-

конец мы пришли. Меня завели внутрь огромной крепости и оставили лежать на внутреннем дворе, возле какого-то дерева. Я притворилась, что впала в забытье – впрочем, это немногим отличалась от истины. Лежала, и лихорадочно пыталась придумать выход. Незванных героев надо ловить на заставе и прилюдно драть уши, чтоб впредь не совались поперек батьки в пекло. И все таки, что делать? Все, что здесь можно заметить, я замечу и запомню, но дело не в этом. Хороший шпион не тот, который все видит, а тот, который после этого возвращается`

Через несколько часов меня растолкали и сунули в руки миску с похлебкой. Я ела, осторожно поглядывая по сторонам. Судя по всему, крепость жила своей обычной жизнью. Большая часть стражи тоже ела, временами кто-нибудь ворчливо выяснял, куда девалась его ложка или миска. Под стеной было свалено в груду оружие, явно приготовленное на перековку. Ворота были открыты, но следов за ними более чем пристально. Да и не только за воротами. Негромкий разговор, и в крепость входит какой-то человек, судя по одежде и манерам – птица далеко не мелкая. На моих глазах его тщательно обыскивают, хотя человек в крепости явно не первый раз,

держится уверенно, скорее всего он даже союзник. Короткий поклон и человека ведут к богато украшенному покою. До меня долетает только конец фразы: "К Владычице"

Я жадно ловлю обрывки разговоров и мне становится плохо. Порядки здесь такие, что лучше сразу повеситься, не дожидаясь, когда тебе в этом помогут. За малейшую провинность бьют кнутом. Нет, лица обычные, человеческие, кто-то грустит, кто-то улыбается, плакать и смеяться не запрещено. Запрещено петь.

В стороне мелькает знакомый знак. Не просто так же меня сюда привели, рано или поздно начнут использовать "по назначению". И я решаюсь. Может, это и не поможет мне выбраться, зато поможет не предать. Я встаю и медленно иду, заглядывая всем в лицо. Будем считать, что я сошла с ума. Сначала на меня не обращают внимания, потом кто-то спрашивает:

– Эй, ты кто? Ты откуда?

Я кручу головой, рассеянно оглядываюсь по сторонам:

– Я не помню. Мне сказали, что отведут меня домой. Это ты отведешь, да? Я очень хочу домой. Взгляды становятся пристальней, расспросы тоже. А у меня плывут перед глазами незнакомые лица и безумие тихо смеется где-то на краю сознания. Я на самом деле пе-

рестая запоминать людей, которые задают мне вопросы, и через миг уже не помню лица, кторое только что видела.

– Это ты отведешь меня домой, да? Мне сказали, что мне помогут добраться до дома`

– А где твой дом?

– Я` Я не помню. Но это где-то там, за лесом.

И снова круговорот лиц. Сколько времени это длится: час, день, век? Я бросаю взгляд в проем ворот, и сердце рушится куда-то в черную бездну. За воротами садится солнце. И откуда-то приходит совершенно ясное понимание: если я не выберусь из крепости до темноты, я даже не умру. Хуже. Я сойду с ума по-настоящему.

– Солнце садится, видите? Мне надо домой. Отпустите меня, пожалуйста. Мне сказали, что меня отведут домой`

Я пытаюсь выйти за ворота – куда там, сразу следует грозный окрик. Бежать? Бесполезно, утыкают стрелами как ежа. Я снова кружусь, заглядывая в лица. Какая-то девушка, очень молодая и красивая, меня жалеет. Оказывается, это дочь самой Владычицы. И так же, как я, не может выйти за ворота. За прошлую самовольную отлучку ей всыпали 20 плетей, спина еще не успела зажить` А солнце садится, все ниже и ниже, и безумие смеется, хватая душу цепкими жестокими лапами.

– Солнце садится, видите?! Отпустите меня домой, мне нельзя здесь! Скоро станет совсем темно!

Я уже упрашиваю. Голос срывается и дрожит.

– Отпустите меня домой`

Я выхожу за ворота.

– Стой, куда?! – двое или трое воинов хватают в охапку и вяжут руки. Зачем это?!

Я уже реву, и безумие смеется мне в лицо, тьмой, наполняющей вслед уходящему солнцу.

– Эй, не реви, я тебя поведу. Сейчас мы с тобой пойдем в соседнюю крепость, поняла?

Я киваю головой. Прошу:

– Развяжи мне руки. Я не убегу, я клянусь.

Он выводит меня за ворота, внимательно смотрит и развязывает руки. А я смотрю на него. Тангар. Очень молодой, короткие черные волосы, темные глаза, в руках секира, излюбленное оружие тангаров.

– Я племянник короля, – говорит он. – Меня зовут Устад.

Я молча киваю головой, и мы идем. Главное, что мы вышли за ворота, а до другой крепости еще надо идти.

– Ты откуда, женщина?

– Из одного людского поселения. Я плохо помню, господин, но это где-то там, за великой рекой.

– За рекой? На чьей вы стороне, а?

– Я не понимаю, господин.

Он вдруг взрывается.

– Махал побери эту войну! Сейчас все с кем-нибудь воюют. Если бы нас не выгнали из наших Синих гор, мы бы спокойно жили там, а не служили непонятно кому!

– Мы` Наша деревня ни с

Над нами нет владык.

– А как вы тогда всем управляете?

– Собираемся всей деревней на сход и все решаем. А для мелких дел выбираем старосту.

– А если эльфы вам прикажут сражаться за свет?

Это правда, эльфов я не видела. Какие эльфы могут быть в Шире?

– Господин, мы идем к мне домой?

Он чуть медлит.

– Мы идем к крепости. Возле нее мы сядем, и будем ждать моего дядю.

Интересно, а зачем мы его будем ждать? Вслух я этого, естественно, не говорю. Дорога петляет среди деревьев и вскоре выводит к высоким стенам. Мы садимся в стороне и чуть выше, на склоне.

– Устад, мы правда ни с кем не воюем. Видишь, у меня даже ножа на поясе нет, только ложка.

Внезапно меня словно кто под руку толкает.

– Хочешь, я тебе стихи почи-таю?

Он пожимает плечами:

– Ну, читай. И я начинаю читать`

В какой-то момент я вскидываю на тангара глаза и вздрагиваю: он смотрит на меня в упор, а с лица словно сползает маска.



кем
н е
воюет, гос-
подин.

– Да? А если вам прикажут? Кто нам может приказать?

Извини, Устад, я не знаю, о ком ты говоришь. Я не видела еще ни одного эльфа.

*"Я тебе не скажу – как, какую ценой
Все прошло, так чего языками трепать?
Ну а то, что себя ночью криком бужу
От кошмаров – тебе это незачем знать.
Даже плечи и те распрямятся смогли
И походка, как песня, вперед, от бедра
А за то, что я стала такой, как и ты
Прокляну. Как сегодня себя прокляла"*

Я написала это в час гнева и боли. Горький час, когда я перестала быть ребенком и открытую спину впервые начал холодить ветер. Может, это и

*"Я приеду в твой город, любимый, родной
И на вписку приду, чтоб увидеть друзей
А за то, что я больше не верю тебе
Не кори меня, милый – мне было больней.
Я найду здесь работу, я буду здесь жить
Наконец–то построив свой собственный дом
А за то, что меня научил убивать
Я прошу тебя, друг мой, когда–то потом"*

было надо, но легче от этого не стало

Там еще был конец, у этого стиха. Хороший конец. Я стараюсь не писать плохих, потому что стихи всегда сбываются.

*"И не так: не за то, что ударил под дык
И послал себе, гордость мою не храня
А за веру убитую в то, что ты – есть
Вот за это – однажды ударю тебя.
За неспетую сказку с хорошим концом
За те письма, что лень было мне написать
Я прошу. А за то, что тебе – все равно
Вот за это я больше не буду прощать"*

Устад молчал, опустив голову. Потом поднял глаза:

– Это? Это про меня. Я такой же, я даже хуже. Маньяк, убийца – назови как хочешь,

*– Выходи! Будем драться! – тебе проору.
Получи–ка свою половину ножа!
А потом вдруг увижу в глазах твоих боль
И рука упадет: "Друг, ты помнишь меня?"*

будешь права`
Он рассмеялся. И мое безумие вторило ему на краю черной бездны.

Мы еще долго сидели возле крепости. Я читала свои стихи – все, какие помнила. А потом мы говорили. О добре и зле, тьме и свете. О людях, которые безропотно ложатся под плети, потому что к этому привыкли. О тех, кто берет в руки топор не потому, что нравится, а потому, что им не оставляют иного выбора. А еще мы говорили о войне и о Черном Властелине. И эта тьма с Востока, которая сначала была просто сказкой, а потом неясной угрозой миру, впервые повернулась ко мне так: глазами человека, который учился не любить, а убивать. Моими глазами. Потому что я тоже училась убивать, училась – не найдя иного выхода, устав бояться злых людей за порогом. Страх

душил меня за горло, а вслед за страхом шла ненависть.

– Знаешь, кого я больше всего ненавижу? – устало спросил Устад. – Думаешь этих, которые нас из Синих гор выгнали? Нет, не их. Их тоже кто–то с места стронул. А главные виновники не они, главные – эльфы и назгулы, светлые и темные, они всю воду мутят. Делят мир на две половинки. А я не хочу быть ни светлым, ни темным, я хочу просто жить.

– Но войну ведь темные начали`

– Да, а ты уверена? Я однажды видел, как светлые убили троих умбарцев. А они просто за водой шли, даже оружия вынуть не успели!

Я молчу, я не знаю, что ему ответить. Устад поднимается:

– Слушай, мне приказали тебя в рабство продать. Но я не буду. Я тебя до дома доведу, свободной. Пошли, скоро стемнеет совсем.

– Спасибо, – говорю я. – Я не знаю чем. Нет, не так. Я тебе уже отплатила. Стихами`

– Да, – он кивает головой и снова смотрит мне в глаза.

– Все равно спасибо. Не за спасение – за то, что услышал.

Кажется, мы оба сейчас понимали друг друга без слов. И пошли: прочь от крепости к страшным воротам с багровым оком и дальше, дальше`

Возле ворот переминалась с

ног на ногу странная компания. Несколько тангаров и, у меня глаза на лоб полезли – Птах! О чем они переговаривались с людьми багрового ока, я так и не поняла. Для меня было достаточно, что мы все спокойно ушли от ворот. Потом впереди мелькнула чья–то спина.

– Устад, это кто?

Он мгновенно спрятал меня к себе за спину.

– Не бойся, все будет в порядке.

– Эй, да ведь это же орк! – шедший рядом с Устадом тангар ткнул его в бок. – Давай, сейчас его замочим.

– Нет, – Устад даже не прибавил шагу.

– Что?! Ты что, совсем очумел? Орки половину твоего рода вырезали! И ты простил?!

– Я – не простил. Но этого я убивать не буду. Нас четверо, а он один. И хватит об этом.

К переправе мы подошли троим: я, Устад и Птах.

– Стойте, где стоите! – раздался повелительный голос. – Проход закрыт на обе стороны.

На крутом берегу реки стояло четверо лучников, и весьма недвусмысленно держали нас на прицеле. Первым соринтировался Птах.

– Послушайте, я светлый

адан, а эти люди идут со мной. Женщина возвращается к себе домой, в Пригорье, а почтенный тангар ее сопровождает. Пропустите нас.

– Тебя мы пропустить можем. Но не женщину, и уж тем более не тангара.

– Эй, вы, мне надо пройти, и я пройду, – Устад двинулся к переправе.

Я кинулась за ним и вцепилась в одежду:

– Устад, стой, тебя сейчас убьют! Не надо!

Устад упрямо шел, почти не замечая моих безуспешных попыток его остановить.

– Люди Гондора, вы должны нас пропустить!

Я оглянулась на Птаха, и у меня отвисла челюсть. Он словно вырос и раздался в плечах, осанка – почти королевская, даром что я его знала исключительно как молодого раздолбая. Перед собой на простом шнурке он держал белую сверкающую жемчужину.

– Приветствуем тебя, рыцарь Запада, – один из лучников склонился в поклоне. – Твое слово не может быть ложным. Проходите.

Мы прошли. Уф, если бы не Птах, нас бы обоих утыкали, как ежей. А если бы Птах не был дунаданом? Его ведь только из–за этого послушали`

До Ширы мы шли долго. Под конец – уже в полной темноте, благо, что без приключений. Птах все расписывал Устаду, как в Шире хорошо принимают гостей, и как они вместе посидят за кружечкой пива в одном из знаменитых ширских кабаков. А то и в гости к кому-нибудь домой зайдут, невысоклики гостей принимать любят. Я молчала, все происшедшее измотало меня настолько, что я уже с трудом держалась на ногах. Вот и застава. Прохожу шлагбаум и тут же попадаю в чьи-то руки. Муж! Эру единый, это что ж он должен был пережить, пока меня не было!

– Ты где так долго была, лапушка?

– В черной стране.

– Что?!

Вот теперь меня точно не отпустят никуда ближайшие пол столетия.

– А ну и что, что ты с Птахом, тангар, кто тебя знает, зачем ты сюда пришел. Мы здесь специально стоим, чтобы чужих не пускать.

Я подсакиваю. Устада дальше шлагбаума пускать не собираются, несмотря на поручительство Птаха. И кто не собирается? Наши же, дунада-не!

– Он мне жизнь спас, что вы делаете?!

– Это, конечно, очень приятно, – глава отряда повора-

чивается ко мне, – но вовсе не повод пускать в Шир кого попало. А если ему надо выпить, то пускай они с Птахом пьют где-нибудь в другом месте.

Устад поворачивается и молча идет назад. Птах бросается за ним. Я тупо смотрю в пространство, и до меня все никак не может дойти происходящее.

– Мне надо поговорить с Торонам, слышишь? – говорю я мужу. – Раз он вождь, пусть он мне скажет.

У меня на глазах наворачиваются злые слезы. Если светлые так себя ведут, то что в этом мире делать темным?

Торона я смогла найти только на следующее утро. К тому времени я уже знала, что Устад погиб.

Был убит назгулами на обратном пути, совсем недалеко от Ширы. И если бы его тогда вечером не завернули на заставе! Мы сели на пригорке, на зеленый плащ Торона и я стала рассказывать. Вздохнул. Обо всем, что со мной было в черной стране. О Устаде. О том, как он меня спас, и как его потом не про-

пустили в Шир. А еще я спросила. Что от этого мира хотят светлые эльфы и что – темные назгулы, и что делать тем, кто не хочет воевать ни с теми, ни с другими. Торон выслушал спокойно, не перебивая. И рассказал о своем. О том, как под стенами Дол Амрота мучили молоденькую девчонку, чтобы выманить из города лорда Имрахия. О том, как пал гордый белостенный город, и вороны не успевали расклеивать тела убитых. О тени с



Востока и о тех, кто ей противостоит.

– Ты к эльфам сходи, в Раздол, – посоветовал он. – Ты выслушала одну сторону, теперь выслушай другую.

Я молча кивнула.

– Сходи, – Торон вздохнул. – Хорошо, что ты мне это все рассказала. Я тоже кое-что понял, для себя. Я ведь столько сил уже отдал, оружие разное искал заклятое и даже нашел, что интересно, а тут не оружием, тут другим надо.

Я снова кивнула. Какое уж тут оружие, вождь, если тьма и свет в сердце у каждого? Не рассечешь же его на две половинки, сердце, чтобы одну оставить, а другую выкинуть. И мир не рассечешь, он такой же живой, как и человеческое сердце! И что тогда делать с теми, кто умеет только убивать? Убедить, рассказать, заставить понять? А ты успеешь его сказать, это слово, до того, как спущенная с тетивы стрела пронзит тебя самого? Успеешь?!

Я пошла в Раздол, так, как мне и было сказано. Он не был окончен, этот разговор, и в нем не было нужных мне ответов. Я шла, я надеялась, что я их еще найду. Позже, много позже стали рождаться эти строки, и ложиться на холодное стекло, за которым плакала и стонала осень.

Это было неправдой, ко-

*"Если серые тучи на сердце моем
Если небо пролилось холодным дождем
И темней с каждым часом, и это не ложь
Что нам делать, на что нам надеяться, вождь?
Если руки разжались, и все сковал страх
Если я ненавижу, не зная, где враг
И дорога опять завернулась кольцом
Вождь, скажи мне, что будет потом?
Если ноша уже непосильна для плеч
Если я позабыла, как радость беречь
И под ноги, ломаясь, ложится трава
Вождь, поведай, а будет весна?
Если мир раскололся на "Я" и "Они"
Зверем воеет душа и не видно ни зги
Я оставила дом, я шагнула за дверь
Вождь, скажи, что мне делать теперь?
Не молчи!!! Слышишь, осень кричит вороньем!
Я не смерти страшусь, я совсем не о том
Чем, скажи, заплатить, все что хочешь – отдам
Мне никак этот мир не собрать по кускам!
Кони топчут не камни, а сердце мое
Я не знаю уже, где добро здесь, где зло
И какое мне дело, что светлый клинок
По ошибке мне надвое тело рассек.
И какое мне дело до света и тьмы?!
Моя вера валяется в серой пыли
Тот, кто руку свою протянул мне, как брат
Был расстрелян у брода за пристальный взгляд!
Вождь молчал, лишь морщины у рта пролегли
Вождь как будто не видел, как слезы текли
Как на отмашь холодные били слова
Я кричала, что я – не могу, я мертва
Я кричала, что мир распахало войной
Что друзья – предают, что мне надо на бой
Я кричала! Я` Травы в глазах прорасли
Вождь вздохнул и ответил: "Весь мир – это ты".*

нечно. Не отвечал мне так зеленглазый вождь гордых, западных рыцарей. Я сама ответила за него. Самой себе. Нельзя, чтобы стихи заканчивались плохо – они всегда сбываются`

Мой лорд, я знаю, ты прожил долгую жизнь и многое, наверно, было, в этой твоей жизни. Может быть, ты терял друзей и любимых, и прятал глаза, чтобы никто не увидел твоих слез, и забивался куда-нибудь подальше. Наверняка тебе приходилось драться, и ты бил, вкладывая в удар всю свою силу и ненавядя проклятое железо у себя в руках – и все равно бил, потому что по другому было невозможно. А еще у тебя было что-то хорошее: небо над головой, и синь моря впереди и позади, свет от солнца и свет в чьих-то глазах, и улыбка, которая расцветала на лице в обмен на твою` Мой лорд, у меня тоже была долгая жизнь. Разная – но земля и небо никогда не менялись местами, и всегда было понятно, кого любить, а кого ненавидеть. Так было долго, но сейчас – не так. Мой мир рухнул, и я иду по его осколкам, смеясь и плача. Меня предал друг, меня спас враг, и я больше не знаю, кому мне верить. Как просто все было

раньше: есть друзья, и они всегда помогут; есть враги, и они никогда не перестанут ненавидеть; есть я, и есть мой путь, определенный от начала и до века. А теперь, мой лорд` Нет такого слова – всегда. Нет друзей, и нет врагов, и пути тоже нет, и свет мешается с темнотой – вечерним сумраком, зимним туманом. И ветви сплетаются с руками и становятся одним целым, и мои глаза заглядывают в лицо небу. Кто я, мой лорд, ответь. Зачем я? Что мне мир, и что я – ему? Как все было просто раньше, мой лорд, когда я ходила по земле: есть верх и есть низ, есть право и лево, запад и восток. А теперь вокруг пустота и не понятно, летишь ты или падаешь, или висишь на месте. Кто я, мой лорд? Где добро, и где зло, где правда, и где ложь? Нет, не отвечай мне, молчи. Все, что ты мне скажешь – это только твои слова, лорд. Все, что скажу я – это только звуки из пустоты. Лучшее я стану тобой, мой лорд. Тобой и собой, моими врагами и моими друзьями, землей и небом, светом и тьмой, лучше я стану им – холодным кольцом из червленого золота. Тогда я пойму, наверно. Тебе подарить кусочек мира, мой лорд? Смотри, у меня их много`

Он был по-настоящему

спокоен, чуть ли не единственное спокойное существо в этих роскошных залах. Вокруг кипела жизнь, все куда-то спешили, получали и отдавали приказы, выслушивали новости и донесения, суетились, мимоходом пели, мимоходом смеялись, мимоходом грустили` А он сидел за столом и неторопливо плел какое-то украшение. Спокойно плел, спокойно поднимался и наливал гостям воду в хрустальные кубки, и снова склонялся над своей работой. А еще он был красив. Так, как может быть красив только теплый и невосомый огонь свечи. Золотистые волосы по плечам, чистые ясные глаза и добрая спокойная улыбка. Можно было поговорить с самим владыкой, но я подседа к нему. Владыка занят, видно же сразу, что ж его отвлекать`

– Расскажи мне про эльфов, – попросила я.

– Да я ведь сам эльф, – он улыбнулся.

– Значит расскажи о себе, – теперь уже улыбалась я.

– А что тут рассказывать? Вот, сию, браслет плету`

– Ага, а остальные все бегают. А ты почему не носишься?

– Мне пока не надо, – он снова улыбнулся.

– Ты воин?

– Нет, я лекарь.

– А кого ты лечишь?

– Всех.

– Совсем всех? И темных тоже?

– Конечно всех, – он удивился. – А что, разве между живыми есть разница?

– Я была в темной стране, – вдруг сказала я. – Там такие же люди, как и везде.

– Я знаю.

– Тогда почему` Один тангар, который меня спас, он сказал, что если бы не эльфы и назгулы, войны бы не было. А назгулы и эльфы заставляют людей выживать.

Он покачал головой.

– Нет. Люди сами выбирают свой путь и сами берутся за мечи. Разве я заставляю кого-то что-то делать? Я просто возвращаю жизнь.

– А другие эльфы?

Он улыбнулся: – Спроси у них.

– Иногда мне кажется, что мир и я – одно целое, – прошептала я. – И то, что происходит с ним, происходит со мной. И наоборот. Может, эта война началась только потому, что я однажды перестала радоваться жизни?

– Может быть.

Он снова улыбнулся. Взял уже готовый браслет и протянул его мне.

– Держи.

– Это мне?

– Тебе, – он негромко рассмеялся. – Он немного волшебный. Сейчас он золотистый, а потом цвет изменится.

– А разве так бывает?

– Все бывает, – его руки уже летели, только нити, из которых он делал следующий браслет, были не золотыми, а серебряными. А я сидела рядом, и мне было хорошо. Давно мне так не было: уютно и спокойно. Солнечные лучи били сквозь высокие резные окна, шелестели от ветра атласные, роскошные занавесы и радуга загоралась в хрустальных кубках. И можно забыть обо всем: о светлых и темных, о войне, что катится с Востока и о пустоте, которая грызет мне сердце. Можно. Мы еще долго говорили, и я все никак не могла заставить себя подняться и уйти. Не хотелось уходить отсюда, там, за стенами, снова будет дорога, и я буду по ней провожать или



уходить сама, и еще не известно, что хуже.

А чем свет отличается от тьмы, я поняла уже потом. Все очень просто, свет – это когда ты любишь. Только вот, невозможно любить, не привязывая к себе и не привязываясь самому. И что тогда делать с синим, манящим ввысь небом, и со стенами своей темницы, из которой так хочется вырваться? Что? Я смотрела в небо, и оно смеялось, и не было мне ответа`

Если нет вождя, а без него никак не обойтись, кто-нибудь другой становится на его место. Никогда не думала, что мне это тоже выпадет. Как и когда я умудрилась стать старшей в нашем небольшом отряде, для меня до сих пор загадка. Не хотела я становиться первой, если честно. У меня неплохо выходит быть второй, я умею вести дом и хозяйство и знаю, с какой стороны кидать крупу в котелок. А первой` Мужчины в таком случае выезжают на собственном честолюбии, им интересно погнуть пальцы и почувствовать себя самыми крутыми. Мне – не интересно. Разве что, стать самой крутой вышивальщицей или хозяйкой-у-которой-самые-вкусные-на-свете-пирог. Я нормальная баба, а не амазонка. И, между нами девочками, если

и существуют "амазонки по призванию", то таковых в природе считанные единицы. А все остальные крутятся не потому, что хочется, а потому что приходится.

Хреновый из меня вождь вышел, сказать по правде. И тем, кто оказался рядом, доставалось от меня по самое синее. Особенно мужу. А, что он еще хотел, после такой то жизни? После Черной страны. После светлого Раздола. После того, как предавали и спасали. После.

Когда над миром снова встало солнце, я собралась уходить. Это было бессмысленно, наверно – разве одному человеку под силу остановить войну? Это было безумно – идти туда, откуда один раз уже чудом спасса. Это было бесполезно: все равно, что уговаривать злых дяденек больше никого не убивать, потому что это неплохо. Это было необходимо. Если ничего нельзя сделать, надо делать хоть что-то.

Я уходила. "Запрети, – стонало и выло сердце. – Запрети, не пусти, закрой на три засова, обзови глупой бабой, которая лезет куда не надо! Что же ты со мной делаешь, любимый мой?!" А он молчал, он так и не сказал: "Нет." И

крылья ударили по холодным, упругим струям воздуха, и земля ушла из под ног, и не стало ни верха, ни низа, а только одно небо. "Запрети, – молила я. – Отбери у меня эту ношу, почему я должна отвечать за весь мир?!" Но не было ответа, и ветер хлестал по мокрым щекам. "Защити, – шептала я. – Ведь есть же кто-то, тот, кто сильнее, мудрей и лучше, тот, кто должен согреть и помочь, ведь есть же!"

– Нет, – ответило небо. – Нет чудес, есть только те, которые ты делаешь собственными руками.

– Нет, – сказала земля. – Нет тепла, горит только тот очаг, который зажжешь сам.

– Иди, – вздохнул мой муж. – Иди, тебе же надо`

Я ушла. Мне надо было успеть: досказать, допеть, объ-

*Четыре тысячи до дома,
Четыре тысячи до неба,
Четыре тысячи слез,
Четыре тысячи глаз.
По весенней воде душу греет стакан
На трассе в Абакан
Без холода и сна – весна.
Прилетала комета, махала хвостом
Приглашала в гости за серебром
Только мне не надо, у меня все есть
Звезды на небе, их не счесть,
По весенней воде душу греет стакан
На трассе в Абакан
Без холода и сна – весна`*

яснить. "Не надо, люди! Что ж вы делаете, что ж вы`" И где-то в середине пути снова был Раздол и смуглый чужак со смешным акцентом и доброй открытой улыбкой. Только теперь я уже знала откуда он – из Мордора, Черной страны. Я подошла и села рядом:

– Можно я расскажу тебе про свою жизнь?

– Можно, – он улыбнулся.

Я рассказывала долго. И долго он молчал, потом, когда рассказ закончился.

– Ты не бойся, – сказал он. – Ничего не бойся, даже того, что теперь умеешь убивать.

– Это страшно, – сказала я.

– Нет, это не страшно. Это выбор. Теперь ты умеешь почти все – и можешь выбирать. Это свобода.

– К черту такую свободу, – прошептала я. – К черту! Я забыла, когда последний раз просто радовалась жизни. Я лезу в душу людям – зачем? Кто мне дал это право?

– Не бойся, – снова сказал чужак. Он смотрел на меня, и на его лице уже не было улыбки. – Ты заставляешь людей идти, а это надо. Всегда.

– Зачем?

– Чтобы они могли хоть что-то изменить. Чтобы от них зависела их жизнь и их мир.

Я усмехнулась.

– Сегодня вечером под Минас-Тиритом будет битва. Как ты думаешь, кто в ней победит?

– Я не знаю, – он грустно покачал головой. – Пойдем, может, мы еще успеем что-нибудь сделать.

– Пошли, – сказала я и поднялась. – Скажи, а ты потом вернешься к себе? В Мордор?

Он запнулся на пол шаге и усмехнулся:

– Нет. Меня там теперь убьют.

Мой лорд, ты видел эту битву? Она была страшна, безумна и нелепа: крик стоял над залитым кровью полем, крик, от которого содрогались стены и камни, и удушливый ядовитый туман полз из леса, а сражающиеся уже не понимали с кем и за что они бьются. Я стояла, я смотрела и не могла понять – зачем?! Нельзя было – так, ни за что нельзя, и сердце билось в отчаянье, пытаюсь лихорадочно найти выход, остановить, задержать хоть на мгновение, заставить услышать` Ты помнишь эту битву, лорд? И ее конец: наследник древних королей вышел из города во всем своем величии, в сиянии славы и венца и провозгласил победу сил света. А еще он сказал, чтобы люди готовились к штурму Черной твердыни: светлое воинство придет под ее стены, и сокрушит, и убьет всех врагов – всех, кто не подчинится и не признает правоту короля. Может, оно все так и было: подлый враг и никого, в

ком осталась хоть искра любви и веры, и никакими словами нельзя их ни исправить, ни переубедить. Может быть, мой лорд. Но я слушала короля, и мне хотелось плакать. "Что же ты делаешь, вождь? – шептали губы. – Что же ты делаешь? Или ты всерьез думаешь, что можно убить тьму – мечом? Опомнись, ведь тебе потом придется убивать этим же самым мечом твоих собственных людей! Потому что в их душах тоже будет тьма, заползает так, как сейчас она заползает в мое сердце. Что же ты делаешь, вождь?" Вождь улыбался, он не слышал невесомого шепота моих губ.

Ты помнишь эту битву, мой лорд? Помнишь, какой закат был тем вечером – кровь на пол неба, кровь и сизая тьма, оттуда, с востока, с бранного горького поля. Мы возвращались назад в Шир, домой, вроде как с победой, а сердце уже ныло от тоскливого предчувствия. И ночью она пришла – страшная весть, в которую так не хотелось верить: Черный Властелин надел кольцо. Мы стояли, как пораженные громом. Мы спросили у короля, что нам теперь делать. "Веселитесь, вон, видите, невысокликки веселятся. У нас всех осталась последняя ночь. Ничего, мы завтра с утра пойдем к Черной твердыне." К грому

прибавилось недоумение. Ве-
селись, это в смысле как? И
главное, по поводу чего?

Всю ту ночь мы пробродили
с мужем по Ширу. Заглядыва-
ли к соседям, кто еще не спал,
слушали песни, смотрели на
звезды. Мы знали – это пос-
ледняя наша ночь, другой не
будет. И страшно было не то,
что утром останется только
погибнуть, страшнее было, что
уже ничего нельзя изменить.
Или, все-таки, можно? Мы
заснули на рассвете, чтобы че-
рез час подняться, и рассвет
был холоден и сер, но отча-
янья больше не было. Была
хмурая решимость
отправиться куда
угодно, хоть в Мор-
дор, и лечь костями
под его стенами: не с
мечом – с последней
песней, слетевшей с
языка. Ступить бо-
сиком на холодную,
мокрую землю, в бе-
лом платье, взмет-
нуться пламенем
последнего костра,
показать: вот он,
мир, на твоих ладо-
нях, разве же его
можно губить? Ни-
когда себе не прощу,
что тогда стала
ждать. Ждать, когда
король соизволит
проснуться и встать,

потом неспешно умыться, еще
более неспешно приступить к
трапезе, потом еще что-то.
Время уходило: сыпалось пес-
ком сквозь пальцы, последнее
время, когда еще можно было
хоть что-то сделать. И только
в полдень мы отправились в
поход, чтобы на его середине
узнать, что идти дальше неку-
да. Мы стояли на большой по-
ляне, возле дерева и я все ни-
как не могла поверить, что это
конец. И еще я не могла по-
нять, зачем я осталась жить –
после всего. "Мы победили, –
сказал король. – Мы победи-
ли". Мы – это кто?

*Смотри, моя рука дрожит
В твоих ладонях
Спасибо, друг, но не за жизнь –
За то, что понял.
Вокруг война, но нет преград
Сейчас меж нами
Я за судьбу свою плачу
Тебе – стихами.
Ложится на землю топор
Лихого века
Сползает маска, а за ней
Взгляд человека.
И боль в глазах, и все горит
Там, за плечами.
Ты слышишь все, и ты сейчас
Распят словами.
И эта пытка – как пароль
Ты вновь спокоен:
"Я доведу тебя домой
Тебя – я, воин.*

Странно это – бродить по
миру, которого уже нет. На-
верное, я все-таки умерла, и
мне это привиделось в мимо-
летном посмертном сне. Я хо-
дила по дивному лесу, по по-
лянам и холмам, я вдыхала за-
пах трав, я слушала пенье
птиц. В какой-то миг передо
мною мелькнуло знакомое ли-
цо – Устад! Так его звали, ког-
да мы оба еще были живы. Я
его узнала, но так и не реши-
лась подойти. Подойти, чтобы
сказать то, что однажды спас-
ло мою душу.

Я так тогда и не решилась

*И пусть приказано продать,
Ты нам послужишь
Но я клянусь, я здесь и ты –
Рабой не будешь!"
И мы пошли от серых стен
Вдвоем с судьбою
И мы пошли. Ты впереди
Я – за тобою.
Мы шли домой. И был мой шаг
Почти неслышен
Спасибо не за то, что спас
А что услышал.
Я заплатила тебе, брат
Плеснув любовью.
Я заплатила тебе, брат
Твоею болью.
И мы, кто из двоих важней
Судить не будем
И небу нужно, чтоб в него
Смотрели люди.*

это сделать – подойти. Потому
что страшнее смерти было уви-
деть равнодушный, непонима-
ющий взгляд и узнать, что ни-
чего такого он не помнит. Мне
уже случалось налетать на ка-
менную стену, поставленную
лучшим другом, налетать – и
медленно сползать вниз, пятная
кирпич собственной кровью. Я
не хотела, чтобы это снова пов-
торилось.

Я шла по прекрасному ми-
ру, которого уже не было. Я
шла: без цели и без смысла –
как может быть смысл по ту
сторону жизни? А потом вдруг
услышала музыку. Она плыла
над знакомой поляной, с дере-
вом по середине. Плыла, и я
смутно припомнила, что кто-то
называл эту музыку странным
именем: "Lord of the Dance". И
я шагнула босыми ногами на
утопанную, поросшую жест-
кой травой землю. На мне бы-
ло только легкое белое платье
– оно не стесняло движений. Я
вскинула руки и все-таки сде-
лала это – унеслась в небо
последним, неистовым кост-
ром. И небо приняло мою ду-
шу, небо было высоким и не-
объятным, в нем плыли облака
и светило солнце. Ничего у
меня уже больше не осталось
– только я и это огромное не-
бо, внизу и вверху, под и над.
Не куда было падать и незачем
– лететь, и червленое золотое

кольцо само скользнуло в ру-
ку. Я стала этим миром: его
радостью и его болью, его
светом и его тьмой, его концом
и его началом. Я стала этим
миром, а мир поднес к моей
душе зеркало. Разве это
правда? – спросила я, и уже
знала, что да, правда. Все бы-
ло правдой – кровь на пелено-
рском поле, люди, которые
целили в меня из луков, враг,
что спасал от безумия и смер-
ти, светлый эльф из Раздола и
добрый чужак из Мордора,
зло и добро в моей собствен-
ной душе – все. И еще слезы
на моих щеках – холодные, тя-
желые струи, что ударили в
землю там, внизу.

Мой лорд, я знаю, меня нет
для тебя. Вряд ли ты помнишь
мое лицо и мой голос, не было
меня там – в гордом белока-
менном городе, не было! Но
однажды я услышала твои
слова и решила, что ты смо-
жешь меня выслушать. И по-
нять – пусть даже всего один
раз. Я больше не могу так
жить, мой лорд. Жить – зная,
что в этом мире нет бога, нет
друзей и врагов, что здесь ни-
кому ничего не надо. Можно, я
поверю тебе, мой лорд? Я те-
перь знаю – кто я, я могу не-
навидеть и любить, спасать и
убивать, карать и миловать. Я

могу летать в необъятном не-
бе, и держать на ладонях мир,
и решать за других, чувствуя,
как спину привычно холодит
ветер. Из меня получился хре-
новый вождь, но, может быть,
в следующий раз выйдет луч-
ше. И все же`

Можно, я поверю тебе? И
однажды вернусь домой –
печь пироги с брусникой и
шутливо ворчать на зачастив-
ших гостей. Можно я его вы-
кину – это чертово колечко,
иссушившее мою душу! Мне
сегодня всю ночь снились
друзья, а утром я шла по го-
роду и выискивала их взгля-
дом в толпе, хотя здесь их
точно не могло быть. Я всего
лишь женщина, мой лорд. Ме-
ня учили любить, а не драться.
И эта тьма в моем сердце` Ес-
ли я поверю тебе, мой лорд,
там снова зажгутся звезды. А
небо` Там есть солнце и обла-
ка, там идет дождь и дрожит
семью цветами радуга. Я не
смогу без него жить, мой лорд,
я так долго пыталась вырвать-
ся из стен своей темницы и
снова стать собой. Я вырва-
лась, мой лорд. Я вырвалась,
и земля ушла из под ног, и не
стало ни верха, ни низа, толь-
ко пустота. А теперь я возвра-
щаюсь: меня ждет гордый, су-
ровый Север, и поляны, за-
росшие ацеласом, и белые
камни старой крепости – там,

Этот мир, сотворенный трудом наших рук и сердец
 Этот мир, где смыкается спинами сумрачный лес
 Этот мир, что забрал навсегда мою смертную душу
 Чем ответишь, и что ты взамен мне подаришь, Творец?

Страницы стали нам землей и небесами
 А место в них искали мы, искали сами
 И мир обрел и плоть и кровь
 Мир рвался из-за строк оков
 Прощайте, милые, я тоже уйду.

Беспощадна судьба, но в ладонях ночного костра
 Наши души согрелись, и жизнью нам стала Игра
 Дни и ночи я шла, я искала потерянный дом
 Я шла об руку с миром, не зная, что будет потом.

А был закат – он тихо лег у изголовья
 Я стала радостью его, я стала болью
 И рвали душу, сердце, плоть
 На равных: злоба и любовь

Прощай, любимый, и прости меня за все.

От рожденья до смерти мы ищем по свету себя
 Выбираем друзей и врагов, не жалея о том
 Но однажды, раз в жизни, жестокая стерва судьба
 Нам под нос сует зеркало – светлым холодным клинком.

И мир ответил мне – кто я. И хлынул дождь
 Я шла, не видя ничего от этих слез
 Я шла, и вязли башмаки мои в грязи
 И мир вздохнул: "Ты все идешь, а ты – живи!"

на юге, в ковыльных серебряных степях. Я возвращаюсь, мой лорд, мне пора домой`

сент.-окт. 2000 г.

Тинвэ
 (Эвелина Воробьева)
 kis_tin@mail.ru
 Владивосток



От младенчества к переходному возрасту десять лет движению ролевых игр

*"Наших дней дела и споры
 Будут помниться все хуже,
 Мы себя в легендах скоро
 Ненароком обнаружим"*

Общеизвестно, что ролевые игры [РИ] – явление далеко не новое (и принцип, и название существуют уже более 60 лет, точнее определить за недосдатком у меня конкретных данных не могу). Они находят применение в самых различных областях: используются как средство психотерапии, психологического и профессионального тренинга, как форма обучения и досуга... Однако я имею в виду, естественно, самый новый (по времени возникновения и содержанию) вид РИ: игры художественные или историко-литературные. Это обозначение, возможно, несовершенно, однако оно подчеркивает основное отличие этих РИ от других: это – игры, не имеющие прикладного, утилитарного назна-

чения, по крайней мере, в явной форме, и служащие чисто творческим, художественным целям. Именно этим играм и исполняется нынче 10 лет.

Как всегда, историческое событие разразилось скромно и незаметно. У нас в Харькове это выглядело так: человек, еще не подозревавший, что ему уготована судьба Великого Начинателя, прочел заметку в журнале "Знание – Сила" про намеченное под Красноярском действие – "Хоббитовские игрища-90" и захотел туда поехать...

Психологические мотивы, побуждающие людей входить в русло РИ, разнообразны и, по сути, до сих пор подробно не исследованы, но основные выделяются легко: это классическое стремление к самореализации, поиск адекватного общения и (что менее очевидно) желание адаптироваться в социуме, только в специфическом выражении, в силу специфич-

ности "человеческого материала". Каковы конкретно были побуждения тех, кто "стоял у истоков", сейчас и не определишь, но, так или иначе, поток стал разливаться все шире. Пример Харькова: XI-90 – три участника, XI-91 – 37, XI-92 – 54... И так было в каждом городе, где находился хотя бы один инициативный человек. Клубы росли, как грибы (аналогия здесь полная, если вдуматься: один отомрет, другой вырастет, грибница неуничтожима). Мы ездили, приключались, считали дни между играми, такими редкими, всего 2-3 в год, и, как и положено счастливым людям, ни о чем не задумывались. А изменения накапливались, как им положено, исподволь, и наконец гром прогремел, мы очнулись и стали осматриваться. Это было в 1994 г.

Что же там случилось, в этом, теперь уже далеком году? Это придется анализировать как историческое событие

еще и потому, что игровому поколению, как сказано в одной песне, "срок три-пять лет", а в новых клубах даже отнюдь не все руководители сами знают, что там было до них. Интересно ради ораспрашивайте "ветеранов". Одни вам скажут: "Да ничего особенного, просто неудачная игра". Другие будут с жаром рассказывать, какие развернулись после XI-94 баталии...

Вот тут самое время приступить к анализу событий, стараясь сохранять объективность, насколько это вообще возможно. (Сразу оговорюсь, что в тот период я не была участником дискуссий, а молча следила за всем происходящим и старалась сохранить оптимизм).

Вряд ли кто-либо из организаторов первой игры понимал, какого джина они выпускают из бутылки. Но буквально через год уже было ясно, что дела пошли на подъем, и так остается до сих пор. От десятка городов-участников мы пришли к нескольким сотням, от одной-двух сотен игроков – к нескольким тысячам (я имею в виду масштабы СНГ). И без специальных исследований ясно, что движение, видимо, попало на питательную почву, укоренилось и динамично развивается. Какие

же качественные изменения соответствовали этому количественному росту?

Прежде всего имеет смысл определить, что за люди в 1990м году ринулись без оглядки в пучину РИ, и кто теперь повторяет их необдуманные выходы? Не нужно быть дипломированным социологом, чтобы заметить, что интерес к РИ четко локализован в пределах той группы, которую принято именовать "интеллигенцией" (Снова уточню: речь идет о РИ "художественных", на "военно-спортивных" ситуация отчасти иная). Еще точнее, это по преимуществу люди, для которых одним из существенных компонентов бытия является чтение книг.

Очень хорошо охарактеризован этот тип в балладе Высоцкого "Книжные дети". И еще точнее: это люди, имеющие склонность и способности к литературному, театральному и музыкальному творчеству, которые по разным причинам не решились (не успели) превратить их в профессию.

Они-то первые дотянулись до малодоступного в то время Толкиена, они и сделали мир литературных фантазий доступным для всех. И все стали входить в открытую ими дверь... И каждый реализовывал то, что иначе не мог реа-

лизовать. Недаром профессиональных актеров, писателей и т.п. в движении всегда были буквально единицы, а те, кто становился профессионалом, из движения очень скоро выбывали. В зазеркалье", созданном отцами-основателями, никто не мешал героям – геройствовать, мечтателям – предаваться созерцанию (тогда еще без боязни, что навесят издевательский ярлык "дивного"), интриганам – интриганствовать и т.п., лишь бы все это делалось с позволения и ведома этих самых отцов. Авторитет их был высок, практически непрерываем, вновь входящие новички смотрели им в рот и верили, как богу. На тех, кто пользовался доверием вождя в силу вне- и до-игровых причин (родство, школьная дружба и т.п.) также ложился отблеск благодати. Всем остальным доставался статус младших – да, родных, своих, но младших. Им приходилось ждать, сглатывая слюнки нетерпения, пока старшие решат, какую и где проводить следующую игру. Игр было мало, на местах сначала отваживались только на скромные попытки, главным событием была "Всесоюзка", и на нее стремились отчаянно, изо всех сил. Ежели по раскладке выпадало играть, скажем, Нуменор, все хошь-

нехошь превращались в нуменорцев...

Упаси боже принимать все вышесказанное за критику! Мы были счастливы, довольны, мы видели вокруг и в других местах братьев и единомышленников, нам было хорошо внутри нежданно обретенного круга, и казалось, что законы общества, где мы до того кое-как обитали, не про нас писаны. Уверена, что так чувствовали вначале и наши отцы-вожди-боги. Мы не замечали, как складывается у нас потихоньку классическая родоплеменная или раннефеодалная иерархия, зарождается свое "дворянство", как умных и талантливых лидеров мало-помалу охватывает чувство вседозволенности и непогрешимости, как они пока еще неосознанно затирают и отталкивают потенциальных новых лидеров, конкурентов из младших... Ну и наступили грабли классической "революционной ситуации", когда верхи чего-то не замечали, а низы больше не хотели по-прежнему. Я не случайно уж который раз употребляю словцо "классический": оно подчеркивает, что нам так и не удалось избежать общих закономерностей развития любого общества. И конкретных

имен я избегаю не только потому, что незачем зря тревожить кумиров 5-летней давности, но и ради большей обобщенности...

Некоторые признаки неблагоприятия, если снять розовые очки, можно было заметить еще на XI-93. Это и растенного круга, и казалось, что законы общества, где мы до того кое-как обитали, не про нас писаны. Уверена, что так чувствовали вначале и наши отцы-вожди-боги. Мы не замечали, как складывается у нас потихоньку классическая родоплеменная или раннефеодалная иерархия, зарождается свое "дворянство", как умных и талантливых лидеров мало-помалу охватывает чувство вседозволенности и непогрешимости, как они пока еще неосознанно затирают и отталкивают потенциальных новых лидеров, конкурентов из младших... Ну и наступили грабли классической "революционной ситуации", когда верхи чего-то не замечали, а низы больше не хотели по-прежнему. Я не случайно уж который раз употребляю словцо "классический": оно подчеркивает, что нам так и не удалось избежать общих закономерностей развития любого общества. И конкретных

имен я избегаю не только потому, что незачем зря тревожить кумиров 5-летней давности, но и ради большей обобщенности... Некоторые признаки неблагоприятия, если снять розовые очки, можно было заметить еще на XI-93. Это и растенного круга, и казалось, что законы общества, где мы до того кое-как обитали, не про нас писаны. Уверена, что так чувствовали вначале и наши отцы-вожди-боги. Мы не замечали, как складывается у нас потихоньку классическая родоплеменная или раннефеодалная иерархия, зарождается свое "дворянство", как умных и талантливых лидеров мало-помалу охватывает чувство вседозволенности и непогрешимости, как они пока еще неосознанно затирают и отталкивают потенциальных новых лидеров, конкурентов из младших... Ну и наступили грабли классической "революционной ситуации", когда верхи чего-то не замечали, а низы больше не хотели по-прежнему. Я не случайно уж который раз употребляю словцо "классический": оно подчеркивает, что нам так и не удалось избежать общих закономерностей развития любого общества. И конкретных

вроде бы всеми уважаемые ветераны, и правила были умные, и так хотелось туда поехать! Тем более что слава ролевых игр дошла уже до многих мест, и число стремящихся сильно возросло. Приехали – и покатилося... Еще раз ворошить все, что тогда пережили и потом горячо обсуждалось по городам и на "Зиланте", наверно, ни к чему. Нынешним игрокам довольно и своих проблем. Кто хочет, может поворошить архивы, найти соответствующие номера "Талисмана", прочесть "Воспоминания эльфийки в сиреневом". Было много шума вокруг "Кодекса мастерской этики", но об этом хорошо и исчерпывающе писал Ульдор.

На мой взгляд, главным результатом этого нечаянного (а на самом деле закономерного) облома было сильное разочарование значительного числа участников: "Я столько слышал/слышала про эти игрища, неужели же меня обманули и они все такие?" – и крушение "феодалной" системы делания и проведения игр. Разочарование заставило думать всех, кто до того считал, что за него должны думать "вожди". Заставляло задуматься также такое необычное, состоявшееся за неделю до XII, явление, как знаменитая "Осада Монсе-

гора". Кое-кто надумал, что причины неудачи связаны с толкиеновской тематикой. В результате на XI-95 приехало чуть ли не вдвое меньше народу – но игра вышла удачной, и тогда окончательно стало ясно, что дело не в теме, а в отношениях между людьми, делающими игру, и играющими.

Таков был первый, очень отчетливо выделяющийся период нашей истории. Второй этап – это примерно 1995 – 1997 гг. – пока не поддается столь же точному определению, наверно, потому, что более близок по времени. Первой его особенностью было заметное усиление воздействия внешних обстоятельств. В окружающей нас реальности события складывались не лучшим образом, стало хуже с работой, с деньгами, труднее ездить, общаться, и в едином потоке стали образовываться регионы, все слабее связанные друг с другом. Этого никто из нас не просил и не хотел, однако с этим пришлось считаться. Отсюда следует неизбежное скатывание в узость взглядов, в провинциализм, в своеобразное сектанство: "игры нужно делать так, как я (мы) считаем правильным, все остальное от нечистого". Впрочем, к счастью, эти процессы, шедшие внутри, до

опасной грани не дошли, и обмен идеями и настроениями до конца не прервался. Другой характерной чертой второго периода было осознание разницы и постепенное размежевание между "играми духа" и "играми тела". К концу периода почти полностью отделились "чистые файтеры", любители военно-спортивных игр и турниров. Резко возросло число региональных игр и игрочков. (Если скажем, на большой XI-91 было около 300 чел., региональная игра в 1997 г. под Харьковом собрала почти 500!) К сожалению, это сопровождалось, естественно, определенным понижением уровня отыгрыша и небрежностью в подготовке. Зато на основе накопленного опыта стали расцветать такие чудесные цветы, как "Завоевание Рая" или "Перекресток"...

Исчезла однобокость в тематике, раскрылись богатейшие возможности игр для освоения буквально всех сторон истории и современной цивилизации. Толкиеновские темы, ранее преобладавшие, и следующие за ними по популярности темы исторические стали теперь лишь частью многообразной сферы приложения игровых сил. Итак, суммируем:

1990 – 1994, период становления. Принцип "один клуб

= одна команда", малочисленность игр и клубов, смешение элементов художественных и спортивных.

1994 – 1997, период осознания. Численный рост с одновременным разделением на регионы. Смена структуры – от клубов к инициативным группам, от командной игры – к индивидуальной. Формирование жанров игр и размежевание между играми различных жанров. А как же следующие годы, 1998–2000? Чем-то и они выделяются, пусть пока не резко, незначительно. Важное изменение заключается в повышенном внимании к материальной стороне игры, т.е. к качеству костюмов, оружия, построек и т.д. Нынешние игроки ужасались, когда смотрели киноленту с XI-90 – с ее спортивными штанами, футболками и кое-как обструганными деревяшками... (Другое дело, что на качество игры и глубочайшее впечатление, которое люди там получили, это все не повлияло...) Игры-реконструкции, мистерии, игры свободного творчества, продолжающиеся сюжетные игры, – все это достояние последних трех-четырех лет. Все это, даже то, что было придумано раньше, опробовано,

обсуждено, осмыслено именно в последние годы, и каждый тип игр нашел своих сторонников. (Слышанную мною в 1998 г. на полигоне в Карелии фразу: "Я больше на игры не езжу, только на реконструкции" в 1991м никто бы вообще не понял.) Что представляет сейчас собою ролевое движение? Конгломерат клубов и творческих групп, делающих игры самого различного толка и направления. Конгломерат этот так и не обрел кристаллической структуры, остался принципиально аморфным, но в этом и кроется залог его дальнейшего развития. "Богов", "вождей" практически не осталось. Есть авторитеты, идеологи, но власть их – чисто интеллектуального, духовного свойства. Есть люди, реализующие свои фантазии, имеющие возможность найти единомышленников и вместе порадоваться удаче (или обсудить неудачу). Такое положение отнюдь не исключает споров, разногласий, теоретических расхождений, но они уже не угрожают существованию движения в целом.

Итак, из периода детства РИ благополучно переходят в

разряд "тинэйджеров". На что мы можем рассчитывать в будущем, ближнем или дальнем? Только на одно: движение будет жить и развиваться. А вот в какую сторону, по кругу или по спирали, а может и вовсе по синусоиде, этого и премудрый Мерлин не подскажет. Главное, чтобы "дела и споры" предыдущих лет стали не камнем, тянущим на дно, а нечестивым лембасом, незамеченным в дальнем пути.

Алина Немирова



О Дивности и Варлордах

к вопросу об „исторических реконструкциях“

*"Господь всегда
на стороне
больших батальонов"
(истина, известная всем,
кто ходит строем)*

Как обычно, игроки делились на любителей играть, болтать и резаться: игроков, тусовщиков и маньяков. Как обычно, дивные и очень дивные тщились извести неопрятных и шумных маньяков. Как обычно. Все как обычно. В возвышенно настроенном организме органы обоняния просто не могут жить, если рядом запахло потными, противными мышцами.

В общем–то, ничего нового. Еще на заре вселенского умопомешательства на ролевых играх было известно, что игроки, маньяки и тусовщики не смешиваются, и хотят разного. Однако, лишь при наборе критической массы фракции занялись сведением счетов, так милым сердцу советского интеллигента с белинских еще времен. Однако же, при этом, как обычно же, никто не смотрел,

что за щелки летали вокруг при порубке леса.

За время существования ролевых игр игровые вояки прошли долгий путь от романтиков большой дороги, шляющихся по полигонной шине в надежде с кем–то смахнуть, до полурегулярных армий. Желаящие могут вспомнить любую игру для примера первого явления, и, скажем, харьковские когорты – для второго. Однако, пока команд – паровых катков – было мало, они воспринимались как экспонаты. Сейчас таких команд большинство.

Не знаю, стоит ли повторять прописную истину, что Господь всегда на стороне больших батальонов. Вся человеческая история подтверждение тому. Большие и оголтелые толпы, заряженные единым порывом, снесли Карфаген, уничтожили Персидское царство и Византию. Мало чем отличались от них толпы, заряженные желанием подзаработать, их руками сильно ослабли Рим, каролингская

Франция, да и русско–византийские отношения мало чем отличались от разинских походов в Персию за зипунами. Слабейшая сторона могла сколько угодно клясть находников, остановить их могла только грубая сила. Желанием увидеть торжество слабых пропиталась литература всех времен, тем более много его в книгах, наследующих не Говарду, но Толкину и Льюису.

Однако, литературоведы из кружка Инклингов никак не могли рассчитывать, что их книги будут моделировать в ролевых играх на местности. А на местности, как в командирском ящике, очень трудно поймать психологию, зато очень легко – боевую подготовку и тактику. И мы опять приходим к тому, от чего открещивались многие поколения ролевух – к "Зарнице" для взрослых. Может быть, нет уже смысла в ролевых играх для души. С другой стороны, возможно, мы просто бьемся не в ту дверь. К вопросу о коне и трепетной лани: все худшие игры по Тол-

кину получались тогда, когда либо за отработку идеологии брались, что называется, военируки, либо когда слабые интеллигенты чувствовали себя в шкуре закомплексованного перумовского Феанора, сорвавшегося с цепи – а теперь все ответят за все, и мы тут побудем сами большими батальонами. Пример первого – хотя бы та же XI–94, второго – свердловские элитарные "Хранители"–96. То есть: когда тем или иным способом к высокой идейной накачке, кто бы что ни говорил, играющей важную роль, прививали практицизм наемной дружины. А нам это надо? Как справедливо замечала уже одиозная, пожалуй, Н.Григорьева (тот самый переводчик Толкина, по совместительству – Галадриэль–90 или 91, не помню), мистерии по Толкину нам не по зубам. На первых Хоббитских все были возвышенны и предупредительны, упавшему подавали руку, а сразу же после этого на московских XI–91 уже правый бал принцип боевой целесообразности и победы любой ценой.

Ничего нельзя сказать, у игроков действительно три направления деятельности, и они мало смешиваются. Хотя бы потому, что происходят из трех плохо смешивающихся источников: тусовщики – из

дивных толкнутых–"теоретиков", маньяки – из военно–исторических клубов и боевых искусств, игроки – из наследников теории Большой Ролевой Игры Михаила Кожаринова. При этом пограничные состояния лишь подтверждали правило, как, например, в случае с "Городом Мастеров", РИФом или свердловским орденем менестрелей. Боевая целесообразность действительно не очень в ладу с психологией и тонкостью чувств. Первыми это поняли маньяки, резко разделившись на палатинов и наемников. За ними потянулись тусовщики и игроки, то обзаводясь длинными вертелами с гардой, то убежденно не нося оружия. Интересно, что с началом этого десятилетия совпал ренессанс юбки в качестве игровой женской одежды, и как раз у тех женщин, которые оружие не носили в принципе. (Игровых транссексуалов, естественно, это не затронуло.)

Те, кто носил оружие, должны были как–то обозначить свою крутость. Первой ласточкой стали "тренировки" команд в занятии, называемом ими "игровым фехтованием". Никто по сю пору не может дать этому фехтованию единого определения. В принципе, это все та же ролевая игра в древних воинов, с налетом

мушкетерщины, только не отягощенная персональными загрузками. После первых десятков сломанных на тренировке игровых мечей, вместо того, чтобы создать меч тренировочный, как это делали все приличные люди, от гладиаторов до кэндоистов, великие воины предпочли разрабатывать игровой меч повышенной износостойкости, чтобы хватало на весь процесс обучения.

Россия – страна, где изобретается велосипед чтобы не платить за автобус. Первые пробы пера предполагали армировать деревянный меч, дабы он был долговечнее, стеклопластиком. Ходили байки и про тяжеленные мечи в нескольких слоях углепластика. Однако, чаще всего мечи обматывались содранной на теплотрассах стеклотканью, проклеенной эпоксидным клеем. На стеклопластик это походило разве что химическим составом и моментально пережевывалось о другой клинок, образуя милье неровности с эффектом пилы.

Другим эрзац–мечом стала одиозная уже слабоизогнутая лыжная палка из алюминия. Эту тыгдымскую рапиру удалось выкинуть с полигонов лишь к 94–95 годам. Слишком она была вся длиненькая, легонькая и легкодоступная.

Одновременно более умелые ручки насаживали на эфес плющенные алюминиевые трубки.

Понятно, что шаг этот был насквозь вынужденный. Есть целые регионы, где просто нельзя отдрать от забора прочную березовую доску, а есть только хвойные породы. Там как раз и приходится применять плющенную трубку, и не от хорошей жизни. Однако, время шло, и все чаще заезжие из Новосибирска луки и мечи из стеклопластика расходились по тусовке, обращая взоры на такой тяжелый и прочный, почти как металл, стеклотекстолит – изолятор промышленных трансформаторов. Пластик стал сначала статус-символом (дорогой), а затем и вечным мечом для игр и тренировок, однако, доступным лишь избранным. Как правило, меч был достаточно длинным (дальше от противника, говорят, безопаснее) и узким (экономия дефицитного материала). Отчасти эстетика этого оружия отражала киношный бред про мушкетеров. Вдобавок оказалось, что пыряться издали на играх хотят все. Потому что это проще – смотри, как делает Боярский, и повторяй. Я, понятно, слегка утрирую, но рубить игровым оружием сначала никто и не умел, и считали, что этого во-

обще лучше не делать, ибо травматично. Считали, ясное дело, дивные. А умеющие рубить точно и правильно все были либо урукхаями, либо, на худой конец, гномами. То есть – по другую сторону баррикад от дивных и возвышенных. И даже появление в 1993 году первых турниров по историческому фехтованию уже ничего сделать не могло, вернее, еще усугубило ситуацию – первоначально единая тусовка разделилась на более практичных "железячников" и более возвышенных игроков. Но, поскольку тусовка все равно одна, началось взаимовлияние.

Игровики повлияли на фехтовальщиков тем, что до сих пор это не только спортивное состязание (хотя федерация и существует с 1997 года), но и костюмированное шоу, и на некоторых турнирах зрители в исторических костюмах имеют привилегии в распределении зрительских мест. Фехтовальщики же стали предметом молчаливой зависти, иначе ничем не объяснить тот факт, что среди игроков-маньяков стало хорошим тоном презрительно отзываться к 1995 году о спарринге на деревянном оружии, заявляя "Я, вообще-то, уже давно на железе занимаюсь". А дополнительные бонусы за турнирные доспехи на

игре стали общим местом середины 90-х. Чуть позже пришли и дополнительные пряники, в виде удара в голову – по спортивной привычке.

Но историческое фехтование – в первую очередь спорт. А железные мечи делаются в кузнице и довольно часто ломаются, так что хватает их не всем. Стартовал суррогат второго потока, алюминиевый и титановый прокат. Что характерно, классический меч для спортивного поединка стал к 1997–98 г. почти вдвое легче, а игровой меч мастера многих игр хотя бы видеть как можно более тяжелым – до килограмма и более, что составляет 100–150 % веса исторического аналога. Белые и пушистые стали зелеными и плоскими?! Что еще более интересно, турнирное фехтование предусматривало протектор на уязвимые части тела, а игровое фехтование на металлическом прокате о таких мелочах, как шлем и наколенники, просто умалчивает.

Следующей ступенью должны были стать разные игры – и они не замедлили. После традиционного деления на игры фэнтези и "феодалки" появились, непонятно для чего, так называемые "исторические реконструкции" – при том, что на униформизм они не тянули, и, практически, были

всего лишь теми же "феодалками", но с более либеральными боевыми правилами. Правила бал здесь прослойка игроков, которых старые, традиционные, условности ролевой игры (точнее, внешнего ее слоя) начали сковывать, и они попытались задать новую традицию на стыке ролевой игры и униформистики. Однако, как показывает практика, решать вопросы внешнего и внутреннего соответствия эпохе за счет игроков, как минимум, преждевременно – после успешных (хотя и спорных) "Волков Одина" (куда приглашались целыми командами униформисты, не имеющие опыта игр) на заявленной как реконструкция "Падении Перуна" (где чистых униформистов не было) не были полностью как следует одеты даже основные команды (в первую очередь, Киев, опекаемый сразу "Наследием предков" и "Варягом"). Пресловутый "Тинг" здесь не в счет – туда приглашаются персонально люди, готовые все же к историческому фехтованию и униформистике, которые большинство в кругах игроков не составляют, да и остаются в большинстве своем по верхнюю границу цента доходов. Средний игрок просто не обязан иметь покупного металлического меча с поясной сум-

кой от "Наследия предков" и фанатеть реконструкцией быта Западной Европы IX–XIV вв.

Так что же нам надо друг от друга?! Такое впечатление, что всех не устраивает старая добрая ролевая игра, и всяк пытается перекроить в соответствии с принципом жизнеподобия, что, как известно еще со слов Аристотеля, отнюдь не является главной частью провозведения искусства. А зачем нужно, чтобы игровой воин носил исторически достоверный вес выкладки, не считая веса пожизненной поклажи? Зачем в лесу нужно ходить обязательно в кожаной самодельной обуви? Затем, что кто-то считает себя крутым, делая это. А также потому, что кому-то это выгодно. Мы успели возрастить собственные лобби, в которых производное нами игровое снаряжение определяет, каковы будут правила игр, нами организованных. Вряд ли при теперешних временах оправдан приоритет дорогого снаряжения, которым иногда козыряют желающие "получить много и красиво за потраченные на свой интерес деньги". Это точка зрения эгоиста и временщика, возвращенного легкими деньгами ельцинских времен. Элитарные дорогие игры просто потеряют приток свежих игроков. У нас не такой мощный

слой "среднего класса", чтобы рассчитывать на волонтеров лишь оттуда. Уже сейчас многие отсеиваются по дороге от Нескучного Сада к играм, и не в последнюю очередь из-за невозможности пройти имущественный ценз. Увы, он не только в игровом взносе, но и в том, что игрок должен иметь крутой не деревянный меч, крутую команду, тренирующуюся на железе, и крутые планы обзавестись доспехом из кожи и кованой стали, Бог знает зачем.

Но ладно оружие со снаряжением, с идеологией что делать? До последней времени основными в концепции ролевых игр были игры типа БРИГ методики Кожаринова, то есть ролевая игра нескольких команд, пытающихся средствами силового давления и интриги выйти на первое место либо решить конкретные игровые задачи. Не будучи специалистом непосредственно в теории игр, замечу лишь, что психологически популярные игровые ходы соответствуют основным особенностям психики подростка, и должны достаточно хорошо провоцировать воспроизводство подростковых черт в игроках. А поскольку игры-БРИГи задумывались для подростков (см. предысторию первых БРИГов 1989–90 гг. и XI–90), то и

подростковая агрессивность вкупе с оглядкой на моду большинства будут раз за разом проявляться в игроках, пока алгоритм игры остается прежним – отыгрыш детства человечества. Эпохи, тудыть его в качель, развитого варлордизма. Причем действующий алгоритм игры снимает с агрессивного общества лишь верхний слой, лишь легкость агрессии. Это так просто, и совсем не затрагивает проблему взаимного сдерживания – игрок постоянно, из игры в игру, попадает в ситуацию необходимости выработки моральных норм, которые в отыгрываемом мире уже давно действуют. Получается ситуация, приветствуемая авторами игр для детей – игрок попадает в условия, в которых нужно эти правила родить, и он к ним медленно идет – а потом уезжает с полигона, набив голову вопросами, до которых он додумался. Вот только на играх, заявляемых НЕ как воспитательные (а их для взрослых большинство), игрок не будет думать после игры, потому что он приехал за ощущением, а мастера ему это ощущение обеспечат, и не будут грузить его выборными ситуациями. Следовательно, в постоянно воспроизводимой ситуации доминирующей подростковой психологии, эта психология

будет давить на каждого. И одно из проявлений этой психологии, желание быть в Большой Голе, всегда будет искушать игрока. И желающие походить строем в кабаки, поход и сортир всегда будут иметь перед глазами пример для подражания, и портиться от ношения оружия. Заложите, что ли, им религию какую, господи.

писано лета 2000 года, задумано парой лет раньше.

Посадник



Посадник – О Дивности и Варлордах

Мне казалось, что обсуждаемый на форумах Готики и Назарета (сайт "НиНы") вопрос об игровых обрядах, об игре и вере более менее исчерпан. Однако публикация статьи "Калиф на час" в мастерских материалах к РИ "Готика", проводимой в 2001 году одной из самых передовых мастерских команд в России – свердловской группой разработчиков" показывает, что об этом говорить рано.

В чем суть проблемы? Вопрос связан с неизбежным ростом серьезного отношения к ролевым играм. До этого достаточно было разделять красивый, хорошо отыгранный обряд и слабый, формально сыгранный обряд ряды "плюшки". Иными словами хорошая была иллюстрация (танцы, пантомима, антураж) или не очень. Теперь же отношение к обрядности на играх становится тем "оселком", на котором выявляется отношение к игре в принципе. В силу специфики самого обряда как символического действия, в силу того, что обрядовые действия "автоматически" несут в себе "избыток значения" – тогда, когда участники, даже просто наблюдатели действия, начинают признавать хоть какую-нибудь "реальность" про-

ИГРЫ И ОБРЯДЫ

исходящего. Как только повысились требования к отыгрышу, к реалистичности, подлинности переживаний играющих как условия "настоящей" игры – появилось и ощущение ответственности за свои действия. Во всяком случае появилась потребность в их оправдании.

Собственно авторы "Калифа" и не скрывают этого, начиная свою статью с того, что интуитивно понимая правильность и необходимость своих обрядовых действий на игре, хотели бы примирить их с "жизнью", в частности с церковными католическими канонами. Чтобы не было скучно читать все нижеследующее принципиальным атеистам/пофигистам, приведу аналогию из другой сферы. Представим себе двух игроков, которые по игре, "глубоко погрузившись" в реконструкцию совершили оргиастический обряд, а затем начали оправдывать свое поведение тем, что они не рассматривали друг друга как Машу и Ваню, что это были не они, а их персонажи. Конечно, полнота и острота переживания при половом акте и при "обычной" ролевой игре трудно сопоставимы, и по этому игра при их соединении должна просто "вылететь в трубу". Однако, в качестве допуще-

И. Семенов – Игры и Обряды

ния, будем считать, что игра может быть настолько крутой (или, еще вариант, игроки настолько коварны), что игра будет продолжаться в любых условиях, а игроки не выйдут из роли. Изменили ли они своим "пожизненным" друзьям/подружкам? Если кому-то этот пример показался слишком радикальным, чтобы применить к себе, можно и так спросить – вы флиртовали с дамой/кавалером на игре от имени персонажа или от себя лично?

Иногда очень удобно отмежеваться от происходящего на игре тем, что все эти дела относятся только к их персонажам, но не к ним лично, то есть объявить некий дуализм мира игры и мира жизни, а персонажа – куклой в своих руках. Это представление хорошо, пока между куклами происходят "кукольные" вещи, пока под сенью притворства все легко и смешно. Но разве "кукольная" евхаристия возбуждает сомнения? Как только "кукла" оживает, наигранные интонации и позы сменяет поток вдохновенной игры – где тогда насмешливый кукловод, разве он уже не весь – в кукле? Где эти два разных мира – куклы и кукловода, человека и игрока, личности и персонажа? Когда роль становится личностной,

разве не тогда, когда ее одушевляет своим присутствием личность играющего? По мне – это вообще не вопрос. По настоящему мы можем сыграть только то, что есть в нас самих. По большому счету в таких случаях мы всегда играем только себя, пусть – другого, неизвестного себя, но – себя. Кому-то это кажется стыдным признать, более того, этот стыд часто сковывает нас на играх, тем важнее разобраться в сопутствующих проблемах.

Имеет ли реальную силу то, что происходит на играх? Если игрок вжился в роль – да, если нет – нет. Какое отношение имеет то, что я сделал на игре, вжившись в свой персонаж, к миру обычной действительности? Как только играющий перестает наблюдать за собой со стороны он – уже "там". И тогда все, что он в этом состоянии делает нужно признать реальным. Например если он ударил кого-то мечом с целью убить (игровое измерение) – он действительно его ударил деревянной палкой с целью вывести из игры ("пожизненное" измерение). Как видим, само по себе действие не изменилось, изменилось его "прочтение" играющим, который вложил в него определенный символический смысл (палка стала мечом и т.д.), и он

в "реальность" этого символизма на какое-то время повел, "забыв" реальность носителей символов (палки). Чем легче ему будет "забыть" реальность носителя (палки), тем легче будет поверить в символ (меч) – по этому мы так загибаемся по красивому оружию и костюмам. Мы хотим погрузиться в символическую реальность игры. Между прочим, в обычной жизни мы тоже живем в символической реальности, но – другой, "большой" или "общепринятой", которая ставит все игровые символы в кавычки. Именно исходя из нее "меч" – это палка, а "смерть" – это выход их игры. Поскольку мы отталкиваемся от нее – она самая реальная (хотя и это можно явно или исподволь подвергать сомнению).

А вообще, мы же знаем, что каждый живет в своей собственной символической реальности, когда больше, когда меньше отличающейся от "общепринятой". Очевидно существуют и другие символические реальности, где и палка не палка, а` Ну, стоп пока!

Так вот, вжившись в роль, мы совершили на игре некое действие. И "изнутри" оно означает для нас не то, что "снаружи". Какое значение мы должны принять как "реальное" –

"наружное", "внутреннее", оба?

Тут мы подошли к другому подходу, нежели "да-нет". К тому, что степень реальности происходящего может быть разной. Если мы откажемся от пресловутого дуализма, это становится самоочевидным. Обычная наша жизнь считается эталоном реальности. Но ведь она неоднородна. Интенсивность восприятия, полнота эмоций и единство своего "Я" в разные моменты жизни весьма различны. Транс в городском транс-порте и мгновения на покоренной вершине – весьма различны по "жизненности", а значит и по своей реальности. То же можно сказать и про игру. Некоторые моменты игры более реальны нежели целые недели "обычной" жизни. По этому игровое может быть ничем не менее реально, что и неигровое, по этому относиться к этому стоит весьма серьезно.

Итак, отбрасывать произошедшее на игре, как "несерьезное" нельзя. Это раз. Значение происшедшего на игре можно понять только исходя из реальности самой игры и восприятия ее играющими, но никак не "со стороны". Это два. Если что-то на игре происходит, то это происходит с нами, а не с нашими персонажами. С нами – но в изменен-

ном состоянии сознания. По этому ответ на вопрос – изменили ли вы на игре своей подруге/другу таков – да, но происходящего может быть смягчающие вину обстоятельства типа "был очень пьян", "ничего не помнил" (хотя можно и притворяться, и обманывать – в том числе себя, в общем – кому-что).

И вот теперь переходим, наконец, к обрядам. Их отличает от других действий на игре то, что они порождают второй символический уровень, вслед за самой игрой. Это игра в игре. Сначала рассмотрим сам обряд как рассматривали игру, как символическую реальность. А в качестве примера – христианскую евхаристию, пресуществление хлеба и вина в плоть и кровь Христову.

Самая радикальная позиция здесь будет у католика, который должен в течении всего таинства полностью и исключительно сосредоточиться на нем, чтобы даже мысли не было "посмотреть на него со стороны", то есть выйти из его реальности в обыденную, усомниться хоть в подсознании в полной реальности превращения. Иного, для "доброго католика" не дано ("opus operatum"), отсюда вся специфика католических проблем. Рядом стоит православный, для которого в прин-

ципе такая рефлексия допустима, но тогда он – "сам себе злобный враг", лишающий себя значительной доли воздействия благодати божьей, что само по себе, впрочем, не отменяет полной реальности происходящего. Следом идут конфессии типа альбгойцев, которые реальность происходящего ставят в зависимость от позиции священника, ведущего таинство – если он безусловно и всей своей сущностью "верит" в свой обряд, то есть находится только внутри происходящего, внутри его символической реальности, тогда оно реально свершается. Следующими стоят протестанты, которые полагают что от священника тут ничего не зависит, и что "реально" "вообще" "объективно" никакое пресуществление происходит не может. Лютеране, например, считают что все зависит только от самих участников обряда, от их веры, от их личного погружения в символическую реальность обряда. Их позиция уже полностью "дружит" с обыденной реальностью и ее здравым смыслом. По этому пресуществление считается символическим, происходящем в субъективной внутренней реальности самого человека и постольку же реально, поскольку он сам в это

верит. Некоторые другие протестанты идут тут еще дальше, отрицая уже сам символизм таинства – или внешний (то есть данный обряд, как и любой другой – лишь повод для свободного субъективного обращения к Богу), или даже внутренний (обряд только внешняя форма христианской самоидентификации).

Применяя эти позиции обратнo к игре можно заметить, что подавляющее большинство ролевиков относятся к последней, некоторая часть – к предпоследней, очень немногие могут смотреть на игру как лютеране на обряды, но есть отдельные "толкнутые" представители, дошедшие до "альбигойства". До позиции традиционных христианских конфессий, насколько я знаю, никто еще не дошел. Но уже позиция "игровых альбигойцев" с их верой в "магию по жизни" представляет собой общественную опасность на игре, потому как "альбигойские обряды" направлены на других играющих, которые "вжившись в роль" могут оказаться незащищенными своим неверием от их "символического" воздействия. Ибо это воздействие имеет не игровую природу, оно как окно в другую, "альбигойскую" символическую реальность, а игрок,

настроенный на потребление всех игровых символов, может "заглотить" их и подвергнуться их воздействиям (видимо, на душевно/духовном уровне).

Смутный страх "сатанизма" на играх, более явные опасения за неокрепшие доверчивые души, не замедляющие "лететь на пламя" объясняются этими соображениями.

Однако, вернемся к тому, с чего начинали. Какое все таки значение для реальной жизни имеет происходящее на игре "глубокого погружения"? В частности, обряды или полные взаимоотношения?

Рискну показаться банальным, но, повторюсь, все зависит от точки зрения, точки отсчета, выбранной системы координат. По разному можно смотреть на обряды/пол, и вообще на веру/любовь. Можно, например, рассматривать веру/любовь как функциональный элемент жизни социума, обеспечивающий какие-то потребности его выживания и развития ("способствует торжеству морали/продолжению рода"). Можно – как путь трансцендентного спасения после смерти/потребность души и тела в некоем разрешении соединении. Можно – просто как элемент мировоззрения и эмоциональной жизни человека и т.д. И на ролевой игре

"веру"/"любовь" тоже можно рассматривать и как характеристику персонажа, и как церковную/куртуазную риторичку, и как способ воздействия на играющих, и как источник "спелов"/"экспов", да мало ли как! С другой стороны, если стремиться заниматься чем-то важным (для своей персоны), тогда некоторые вещи, тем более такие как "вера"/"любовь", нельзя рассматривать легкомысленно. Все зависит от того, насколько серьезна игра, которую готов вести "здесь и сейчас".

Степень этой серьезности связана с личностным измерением восприятия игры. Если во всем вашем сознательном и бессознательном нет католического максимализма и ортодоксии, то не сможете вы "всерьез" быть и оставаться "вполне" католиком хоть в игре, хоть в современной жизни, далекой от всего этого по определению. И уважаемые авторы "Калифа", этим своим "Калифом" и по форме (схоластика прерогатива Церкви) и по содержанию – формально еретики, не говоря уже о самом участии в "серьезных" играх (если быть точным – типичные "протестанты без протеста", а иначе и быть не может – мы же современные люди). То же и с любовью – если нет

в вас метафизического страха прелюбодейства (его и не может у нас быть) – то, играя всерьез, не можете вы быть гарантированы и от "измен". Все это само по себе очень хорошо. Хорошо, что можно быть уверенным в том, что ты не сделаешь на игре любого погружения того, чего в тебе нет. Это как особенность гипноза, предполагающая, что даже в самом глубоком трансе человек не сделает то, к чему не расположен по жизни.

Одни стремятся скрыться от груза ответственности за готовые правила и нормы, освященные и украшенные традицией, другие свою самостоятельность самоуверенно водружают на постамент здравого смысла и экзотических ощущений, подкрепленных рациональностью. Потом они меняются местами, из католиков превращаясь в протестантов и наоборот. Таков современный мир, эпоха постмодерна, смешение всего. Уже не имеет значения, какие мертвые имена примеривать, – все это других не касается, это лишь силюминутное позиционирование современного человека в пространстве, интимное личное дело каждого. Поэтому окончательно оставим эту тему, вернувшись к играм и обрядам

и их обнаружившемуся сходству.

Точнее – к вскрывшейся проблеме соответствия формы содержанию. То есть формы обряда (или игры) вкладываемому в него смыслу. Чем серьезнее относишься с обрядом (игре), тем строже нужно "фильтровать базар", тем лучше понимать, что и зачем ты делаешь.

Самым легким способом здесь является прямое копирование (реконструкция), или опосредованное (моделирование) явлений "большой жизни". И то, и другое имеет свои существенные недостатки. Ну во-первых, слепое перенесение в игровую среду вырванных из контекста вещей "источника" ведет к разрушению этой игровой среды, к "колониализации" игры все той же "большой" жизнью. Но и сами эти "вырванные" элементы начинают вести себя в другой среде по новому, какая там копия! Справедливо критикуя реконструкторов за буквализм и неумение играть "моделисты", тем не менее, сами находятся в прямой зависимости от используемых источников, заповявшемся символическом пространстве, интимное личное дело каждого. Поэтому окончательно оставим эту тему, вернувшись к играм и обрядам

свободное течение игры. Моделинг выглядит необходимым и единственным способом стимулирования этого течения, направления его в "правильное" русло. Однако игра может родиться и другими, более органичными ей средствами, связанными с импровизацией, творчеством, исходящим из реальности самой игры, как встрече людей в создаваемом ими символическом мире. Создаваемом органически, как дерево растет из зерна, а не так, как строится панельный дом – из железобетонных блоков.

Если вам для достижения ясно осознаваемой цели необходимо проведение обряда (игры) – вы должны знать и еще кое-что из возможных последствий копирования или моделирования известных вам обрядов "большой" жизни. Хотите вы или нет, вы пронесете в игру вещи, ей не свойственные, вы прорубите символическую дыру в мире этих обрядов, вы дадите возможность кричать в эти колодцы, а готовы ли вы услышать возвратившееся эхо? Мне кажется более адекватным игре творческий подход к игровым обрядам. Да, черпать нужно из сокровищницы уже готового человеческого опыта. Но "затачивать" игровые обряды

нужно под игру!

К примеру, с тем же причастием – достаточно добавить слово "КАК" к слову "тело Христово", чтобы избежать случайного касания пылающих струн, связывающих вселенскую лиру, наивными грязными пальчиками. Можно подходить и более радикально, например причащать Духом. Почему нет? Обвинения в ереси пустое. Игра свободна! Свободна не только от безусловных запретов, но и от прав и силы, которые несут в себе те же церковные обряды сами по себе. Игра – это свободное творчество, в этом ее прелесть, ее уникальная открытость. Игры полны необычного, нового – если это само по себе хорошо, если это работает – значит приживется! Считать отступлением от канона даже "по игре" ересью можно, но это слабый ход. Я не видел на играх канона в принципе, даже близко – что же теперь, всех "жечь" за неумение?

С другой стороны я не разделяю утилитарно инструментального подхода к обрядам на играх, отраженного в статье Олега Сычева в журнале "Крылатый вестник" □ 7 2000 г. ("За передовую магию. Обряды и ритуалы в играх, их цель и смысл"), впрочем, конечно же, свя-

занный с подходом к играм вообще. Когда утверждается, что "весь смысл РИ с высокими идеями – добиться изменений в поведении участников транслируя им с помощью РИ некую общечеловеческую идею", когда обряды рассматриваются только как еще один мощный инструмент возбуждения нужных эмоций. Во всем этом есть некая наивная уверенность в том, что "все под контролем" – с одной стороны, а с другой – плоское представление об универсальной применимости почти всех обрядовых действий для всех, без учета всей сложности символических структур личности, с которыми обряды "чуждых" символических миров могут вступать в тяжелые плохо осознаваемые конфликты. Само стремление к обрядовому творчеству, смелость шагать в глубины бессознательного ради личностной трансформации не может не вызывать уважения и даже чувства солидарности, по крайней мере у меня. Но когда столь же смело в этот поход увлекаются другие – тут у меня такой уверенности, не важно чем вызванной, не возникает. Размягчать души – тут я за, но вот "полепить" – увольте,

пусть даже попросят. Не доверяю я головке, ни своей, ни чужой. Каждый хочет понимания, приятия, сердечной искренности, любви, Бога, в конечном счете. Вот эти руки, бережно ваяющие друг друга – им доверять можно. И нуждаемся в них мы все в равной степени, без разделения на мастеров и игроков, скульпторов и скульптуру. Но это – сотворчество, а не "трансляция".

Обряды (читай – игры), если это не чистая иллюстрация (читай – развлечение), вещь сильная, серьезная сама по себе – как оружие. Они переустраивают, действуя сразу на все как на целое, охватом, упорядочивая, обряжая, так сказать, тонкие (символические) планы бытия. С ними нужно обращаться осторожно. Проведу параллель с наркотиками. Чай можно и нужно употреблять почти всем и сколько пожелаешь. Кофе – уже более осторожно. Алкоголь требует еще большей аккуратности в обращении, хотя и может дать больше. "Легкие" наркотики, "травка" – вещь еще более "острая". Психоделики могут употреблять вообще единицы. "Тяжелые" наркотики – никто. То же – с обрядами. Хотя они вещь еще бо-

лее неизученная, чем наркотики. По этому погожу с классификацией. Ограничусь самой общей типизацией пришедших в голову видов аутентичной обрядовой деятельности по степени серьезности и остроты "с моей колокольни".

Жертвоприношения – пищи – легкая форма обряда, собственной боли, крови – тяжелая, жертвоприношение животного – крайне тяжелая, человека – закритическая.

Карнавальные и календарные обряды – крайне легкая форма обряда, народные свадебные обряды, экзорсизм – легкие, инициации, похоронные обряды, обиходно церковные – средние, вызывание духов, мистерии, христианские таинства (где должно присутствовать Иное), – тяжелые, евхаристия, оргиастические культы – крайне тяжелая.

Этот рост идет или по линии возрастания сокровенности, погружения в глубины "Я" до его божественного истока из Иного, или по линии роста экзатичности, выхода за пределы "Я", до растворения в Едином Ином. Переводя параллель на игры – самые экстремальные, критически нагруженные игры связаны не столько с по-

ходами в Горы и битвами реальным оружием, сколько с проявлением самых сокровенных и неведомых глубин человеческой природы и/или с

обретением самых необычных форм единения играющих.

Игорь Семенов



Об Игровой Динамике

Внимание!!!!

Данная статья может представлять интерес для людей, которые считают LRP не многомерными шахматами, а художественным произведением, в создании которого принимают равное участие мастер и игрок. Причем это не методические указания, а скорее обозначение проблематики.

Количество игровых действий в единицу времени называется игровым напряжением (терминология ЦРМ "БРИГ"), а игровое напряжение по отношению ко времени – игровой динамикой, и о ней-то и хотелось бы поговорить.

Игровая динамика зависит от следующих факторов.

Структурирование времени игроков. Если у игрока заполнено игровое время (то есть персонаж для своей нормальной жизнедеятельности должен прикладывать определенные усилия), то он непрерывно будет совершать игровые действия, поддерживая некий уровень динамики; если же нет, то, поскучав некоторое время, он будет сожалеть о том, что он "ехал, понимаешь, на игру, понимаешь, а делать нечего". Ну так мы собрались и вынесли. Ну всех, понятно дело,

только". Что еще скажет игрок в подобной ситуации, вы можете дополнить и сами. Данный случай, естественно, приведен в примере не для блестящего игрока.

Качественный состав игроков. Даже при плохой, не проработанной игре хорошие игроки поддерживают динамику игры – придумывают проблемы, решают, наполняют игру содержанием.

Сверхидея игры. От игры типа "убей всех, кроме себя" ожидается вполне определенный тип и уровень динамики. Напротив, игра, нацеленная, например, на обучение игроков правилам хорошего тона средневековой эпохи, даст совершенно иную динамическую картину.

Построение игрового мира. Об этом надо сказать поподробнее. Игра может делаться по двум различным схемам:

"Открытый мир", для которого вполне возможно появление на игровой территории персонажей, не участвовавших в более ранних игровых событиях (либо участвовавших дискретно), завязанных (либо нет) на уже существующие игровые конфликты. Как правило, это игротехнические роли. Только, естественно, их появ-

ление должно быть строго логичным и обоснованным. В этой схеме может также присутствовать деление игрового мира не по удаленности узлов напряженности друг от друга (два города, находящиеся на расстоянии 15 минут ходьбы), а по каким-либо другим, специфическим признакам (параллельный мир и тому подобное).

Закрытый мир", в котором количество действующих сил ограничено и не увеличивается за время прохождения игры. Такой мир легко рассчитывается опытными игроками по схеме "Так, этот явно против, вот этот – союзник, но временный, а вот это – друг". Плюс приходится придумывать объяснение типа "маленькая страна в горах, куда никто не может приехать быстро, только за три-четыре месяца".

С построением игрового мира тесно связана демография (выход новых персонажей, различный срок пребывания в стране мертвых, или даже единственность роли, когда "убитый" уходит или уезжает с игры).

Время суток. Если ваша игра проводится одну ночь, а игроки хотят спать, результат очевиден.

Длительность игры. Если вы

делаете игру опять-таки на одну ночь, многие вышеописанные факторы влияют слабо, а если на 5 суток, то придется учитывать их все.

Ниже приводятся некоторые возможные картины игровой динамики. При этом используется следующая вертикальная шкала напряжения (по клеткам):

1. Игра не идет – либо до начала игры, либо при ее окончании (распаде).

2. Преобладает фоновая деятельность (первичное знакомство с миром, с соседями, простейшая торговля).

3. При преобладании фоновой деятельности начинаются действия, нехарактерные для социума (имеется в виду естественный социум, а не вывернутый игровой вариант, когда преобладающим действием является война). Такими действиями занимаются только единицы игроков.

4. До 25 процентов игроков занимают нехарактерными для их персонажей делами (купец берет меч, раб начинает учить и т. д.) Скорее всего, эти игроки

связаны между собой каким-либо общим признаком (все купцы вооружаются в ответ на то, что большинство рабов начинают следовать учению, что богатство – большой грех). Остальная масса персонажей занимается фоновой деятельностью.

5. До половины персонажей ведут нехарактерную для них деятельность.

6. Все персонажи, или почти все игроки занимаются нехарактерной для себя деятельностью.

1. Короткая игра

Законы, по которым развивается динамика, едины для



всех художественных произведений, включая живые ролевые игры, – нарастание напряжения, кульминация, развязка. Но есть одно "но": в

книге автор сам решает, когда случится кульминация (пиковая точка), тогда как игра может пойти по всем показанным на рисунке вариантам. В первом случае (красный график) развязка наступает слишком рано (то есть слишком рано развязываются основные сюжетные линии), и возникает ситуация, когда выходные не кончились, игроки готовы играть, а играть-то не во что, исключая чистый отыгрыш. Второй вариант (коричневый график) – к середине игры все дела решены, и напряжение с разными степенями крутизны спадает (скорость спада зависит от количества и качества игроков и еще от множества субъективных факторов). И наконец, третий вариант (синий

график) близок к идеалу – игра идет непрерывно, и только перед самым

концом наступает развязка.

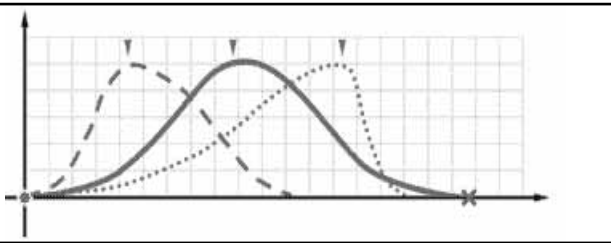
2. Спонтанная динамика длительной игры

Это график для игры с неперсчитанной динамикой: половину персонажей убили – ничего, они выйдут из страны мертвых, и всем снова будет во что играть. Соответственно, верхние точки графика соответствуют обычно массовым битвам, а нижние – массовым же выходам из страны мертвых. Количество пиков и их амплитуда в данном колебательном процессе зависят от длительности игры, количества игроков, их настроения и уровня самосознания мастера.

3.Откорректированная динамика

Это график для игры с корректируемой динамикой – после того, как проблемы разрешились, мастер, используя схему "открытый мир", аккуратно подбрасывает новые задачи основному количеству персонажей. Игра идет столько времени, сколько необходимо – например, в течение выходовных.

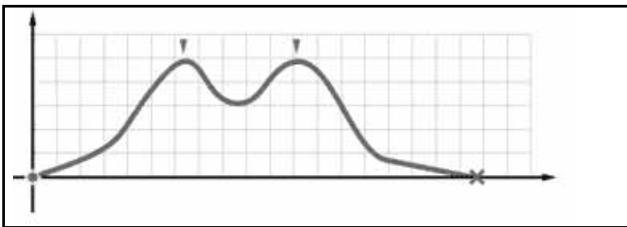
Еще несколько замечаний
В длительных играх ставить ключевые моменты игры в зависимость только от действий игроков – достаточно рискованно, необходимы какие-либо еще факторы, как вариант – временные. Например, если на некоторой игре группа персонажей занимается приближением конца света, для чего со-



бирает некий артефакт из пяти обломков, мастер, разумно полагая, что конец света станет кульминационной точкой игры, может сделать поиск обломков и сбор артефакта максимально более сложным (руководствуясь логикой: "Чем сложнее – тем больше времени на это вы потратите"), возможно даже, привязав оконча-

шались бы с помощью одних только Великих Битв, и деятельность игроков не истощалась бы поиском повода для выплеска адреналина.

Игровые действия, носящие массовый характер и имеющие целью повлиять на умы и сердца игроков, нельзя планировать на время, когда напряжение исчезающе мало



тельный сбор артефакта к определенному времени суток ("До первой звезды нельзя").

Если на игре нет четко выраженных кульминационных точек как единичных событий, то после какого-либо массового действия (например, пресловутой Последней Битвы) напряжение начинает сползать вниз, поэтому разумно предусмотреть такое развитие сюжетных линий, при котором проблемы персонажей не ре-

(например, раннее утро). Иначе получится, что игроки просыпаются, а им радостно сообщают – "игра кончилась, все умерли".

Илья Ребров (Ил)

Июнь 2001

Большое спасибо за помощь А. Вагину

Организация доврачебной помощи на РИ и конах

Как это ни печально, но на РИ и конах периодически случаются моменты, когда приходится прибегать к помощи врача. И никто от этого не застрахован.

В последнее время такие ситуации участились, что, по моему, может быть связано с элементарной медицинской неграмотностью подавляющего большинства населения или, что ничуть не лучше, с наплевательским отношением к собственному здоровью. Господа игроки часто не сообщают мастерам о своих хронических заболеваниях, что не есть правильно. Порой, команды не имеют с собой даже элементарной аптечки.

Цель этой статьи: обобщить знания об оказании доврачебной помощи, учитывая специфику РИ.

Анализ заболеваемости за 1998–2000 сезоны по данным с некоторых игр и конов (Москва, Нижний Новгород, Санкт–Петербург, Казань)

Анализ заболеваемости на РИ 1998–2000 сезона показывает примерно следующую картину: самым частым нару-

шением здоровья на РИ является травма: ушибы, растяжения, ожоги; реже вывихи, переломы. (И к слову, виноваты не только господа маньяки, но и фамильярное обращение с топором, хождение босиком по полигону с последующим напарыванием на какой-нибудь острый предмет, неосторожное снятие кана и обваривание кипятком себя и окружающих. Хотя умять роль боевки тоже не следует). На втором месте – пищевая токсикоинфекция или, попросту говоря, отравление. (Уже сколько раз говорилось, что не стоит пить не кипяченую воду прямо из речки и жрать что ни попадя с грязью пополам) На третьем – простудные заболевания. (Правда, на Малом Кринне98, получившем в народе прозвание "Мокрый" простудные заболевания вышли на первое место из-за специфики погоды).

Оценив имеющиеся данные, я нарисовала примерную схему – классификацию заболеваний на РИ и конах, включив нее не только уже встречавшиеся мне случаи, но и некоторые возможные бо-лезни с кратким описанием не-

обходимых мероприятий, которые может сделать каждый. Таким образом, можно помочь больному до прихода врача или сделать визит к специалисту вообще ненужным (в хорошем смысле этого слова)

Н.В!

1. При оказании помощи не стоит пугаться и тратить время на эмоции. В некоторых случаях промедление ну сами знаете

2. В критических случаях все мероприятия направлены на сохранение жизни.

3. При осмотре следует предполагать и исключать худшее

4. Нельзя передвигать пострадавшего с серьезными травмами

5. Нельзя поить и давать через рот лекарства потерявшего сознание.

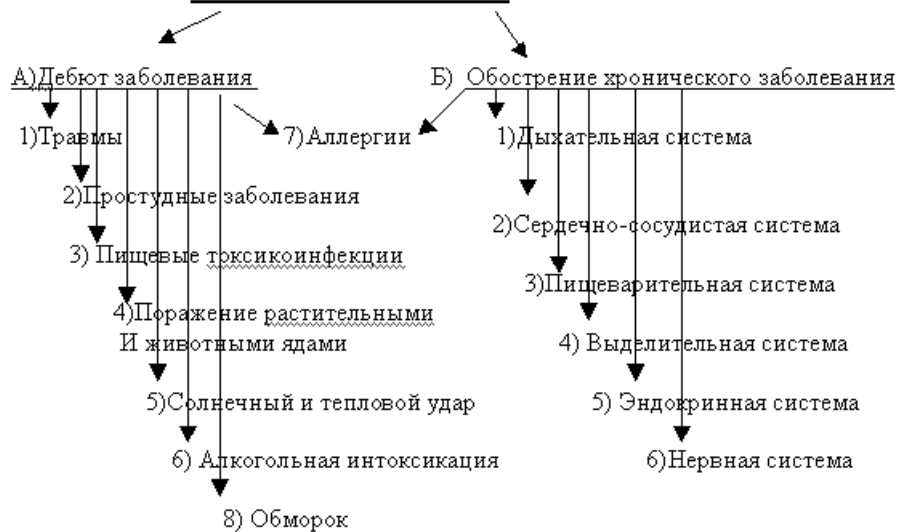
6. Нельзя укладывать больного без сознания на спину, возникает опасность закрытия дыхательных путей рвотными массами.

(А)

1)Травмы

Делятся на: раны, ушибы,

Заболевания на РИ и кожах



вывихи, разрывы связок, переломы, ожоги, сотрясение или ушиб мозга.

Раны: необходимо остановить кровотечение (жгут(кстати, жгут нельзя накладывать на голое тело и более чем на 1,5 часа), прижатие сосуда, давящая повязка), проведение профилактики болевого шока (покой, обезболивающие, успокаивающие средства) Профилактика осложнений в результате загрязнения и инфицирования раны (обеззараживание)

Ушибы, разрывы связок: необходимо создать покой поврежденному органу, поло-

жить на поврежденное место лед или холодный компресс, на область ушиба наложить фиксирующую повязку с противоспалительной согревающей мазью (троксевазин, индометацин, долгит-крем итп). Если имеется гематома, хорошо помогает йодовая сеточка.

Вывихи и переломы лечить самостоятельно не рекомендуется. Необходимо обеспечить неподвижность больного органа, обезболить и обратиться к специалисту.

Сотрясение мозга: обеспечить больному покой в лежачем состоянии, положить на голову лед или холодный

компресс на голову, при обморочном состоянии давать больному нюхать нашатырный спирт на ватке, транспортировать больного крайне осторожно. Обращать внимание на кровотечение из носа и ушей: возможно повреждение артерии

Ожоги: применить противожоговые заживляющие мази: солкосерил, пантенол. Из народных средств хорошо помогает сок подорожника и собственная моча.

Ущемление нервных корешков (пояснично-крестцовый радикулит) – возникает при неудачном повороте или подь-

еме тяжестей. Уложить больного, растереть согревающей мазью. Можно положить на поясницу мешочек с разогретой солью или песком.

2) Простудные заболевания.

Жаропонижающие средства (аспирин, фервекс, колдрекс) Для профилактики: кальцек. Дать больному выпить водки или горячего чая с малиной, тепло одеть и уложить спать. Рекомендуется обильное питье. Остальное же в зависимости от симптомов: боль в голе(полоскания, фарингосепт), кашель(отхаркивающие средства), головная боль.(ненаркотические анальгетики)

3) Пищевые токсикоинфекции

Даже при наличии самостоятельной рвоты следует напоить больного 1,5–2л теплой воды или р–ра марганцовки, дабы промыть желудок. Дать 50г активированного угля.

4) Животные и растительные яды

Грибы: промыть желудок водой с марганцовкой 1–2л, дать слабительное, срочно госпитализировать

Змея: выше места укуса наложить давящую повязку, надсечь ранку до появления крови, отсосать кровь. Можно

причесть место укуса горячей спичкой. Нельзя позволить укушенному уснуть!!! Срочно госпитализировать для введения сыворотки.

5) Солнечный и тепловой удар:

Перенести больного в прохладное место, голову поднять выше туловища, обильное питье, положить холод на голову, дать понюхать нашатырный спирт.

Сбить температуру, если таковая имеется.

6) Алкогольная интоксикация

Помощь: вызвать рвоту (выпить до 5л теплой воды или р–ра марганцовки) следить, чтобы рвотные массы не закупорили дыхательные пути, принять 30–40г активированного угля, при потере сознания дать понюхать нашатырный спирт.

7) Аллергическая реакция:

уложить больного, дать противоаллергический препарат (тавегил, кларитин, диазолин). Если больной находится в состоянии аллергического шока после укола препарата или укуса насекомого, надо наложить жгут выше места укуса (укола), сделать холодную примочку на ранку и об-

ратиться к специалисту.

8) Обморок

При сохранении сердечной деятельности и самостоятельного дыхания больного следует уложить на живот, повернув голову в сторону, расстегнуть давящую одежду, побрызгать на лицо холодной водой, дать понюхать нашатырный спирт.

(Б)

1) Дыхательная система

Больные бронхиальной астмой обычно имеют при себе препараты, купирующие приступ (вентолин, сальбутамол, беротек)

Можно обхватить больного сзади на уровне ребер и, сжимая, заставить его задержать дыхание. Хорошо помогает массаж воротниковой зоны.

2) сердечно-сосудистая система

Довольно частым явлением является гипертонический криз. Помощь: дать больному под язык 1 таблетку коринфара (или другого лекарства podobного действия), уложить больного в полусидячем положении и обеспечить покой, дать выпить 30–40 капель валокордина, при сильной загрудинной боли не снимающейся валидолом, дать нитрогли-

церин.

3) пищеварительная система

Чаще всего обостряется гастрит или дуоденит. Помогают любые препараты, снимающие спазм: баралгин, спазган, но-шпа, и обволакивающие препараты: фосфалюгель, альмагель.

При малейшем подозрении на аппендицит: немедленная госпитализация!!!

4) выделительная система

Почечная колика: дать спазмолитическое средство и обезболить (но-шпа, баралгин) доставить больного в стационар.

5) эндокринная система

Товарищи диабетики обычно имеют представление о своем заболевании. Но в жизни все случается: в случае диабетической комы срочно доставить больного в стационар. Следить за дыханием и сердцебиением.

6) нервная система

Эпилептический припадок: при начавшихся судорогах необходимо убрать от больного твердые предметы, положить под голову что-нибудь мяг-

кое, уложить больного на бок, чтобы предотвратить западение языка и захлебывание слюной. Нельзя удерживать больного во время судорог и переносить в другое место.

Надеюсь, не нужно напоминать, что выезжая на РИ или кон, КАЖДЫЙ индивидуум должен иметь с собой хотя бы самую элементарную аптечку, включающую в себя перевязочный материал, обезболивающие средства и препараты, применяемые при наличии индивидуальных хронических заболеваний (А то приходилось мне встречаться с астматиком, забывшим взять на полигон ингалятор. Ему повезло, что я тоже астматик и береток с собой постоянно таскаю)

Но если на выезд отправляется команда, то капитан, помимо всего, отвечает еще и за личное здоровье людей в своей команде. Так что мешает перед поездкой скинуться и закупить нужные препараты? Даже при отсутствии в команде человека с медицинским образованием, такая аптечка может сильно облегчить жизнь полигонному медику. (Вы не представляете, как достало таскать с собой на полигон полрюкзак лекарств, и после окончания каждого сезона обнаруживать, что в аптечке царит пустота)

Итак, командная аптечка

должна выглядеть примерно следующим образом.:

1. Ненаркотические анальгетики:

- аналгин
- баралгин
- лидокаин в ампулах
- цитрамон

2. Жаропонижающие:

- аналгин
- аспирин
- фервекс

3. Препараты, влияющие на сердечно-сосудистую систему:

- валидол
- валокордин
- нитроглицерин
- папазол, коринфар
- тонометр (прибор для измерения артериального давления)

4. Препараты, влияющие на ЖКТ:

- ношпа
- фосфалюгель, альмагель
- уголь
- имодиум

5. Обеззараживающие:

- йод
- перекись водорода
- марганцовка
- стрептоцид

6. Перевязочный и другой медицинский материал

- пластырь бактерицидный и обычный

- вата
- бинт стерильный
- бинт эластичный
- жгут
- кровоостанавливающая губка
- одноразовые шприцы 5, 10, 20 мл

7. Антибактериальные средства:

- ампициллин
- левомицетин

8. Мази согревающие, сосудорасширяющие, обезболивающие, противовоспалительные:

- троксевазин
- меновазин
- долгит-крем

9. Антигистаминные препараты:

- диазолин
- тавегил (в табл и ампулах)

10. Мази заживляющие:

- солкосерил -гель
- пантенол

11. Успокаивающие средства:

- настойка валерианы
- феназепам

12. Дыхательная система + от простудных явлений:

- Эуфиллин (в табл)
- галазолин

- фарингосепт
- мукалтин
- кальцекс
- аскорбиновая кислота

И, конечно, не стоит забывать про чудодейственные свойства 76% медицинского спирта!

Так что играйте, господа! И постарайтесь не болеть!

Анализ заболеваемости составлен по следующим играм и конам: Большой Кринн98, Малый Кринн98,Светынь98, Зиланткон98,Подземелья Кар Хандара98, Волки Одина98, Ирландия99, Малый Кринн99, Япония99, Падение Перуна99, ХИ99, Зиланткон99, Сказки99, Назад к мифу99, ВОЛК-99, Князь Света2000, Ведьмак2000, Ангмарские войны2000 (Нижегородские), Повесть о времени Тайфунов2000, Зиланткон2000, ВОЛК-2000.

Большое спасибо Томке Инь за саму идею написания этой статьи, а также за предоставленные данные по заболеваемости на РИ и конах Нижнего Новгорода.

Хельга Эн-Кенти

Не забудь!

Положи аптечку в свой

Дорожный Мешок



Над вымыслом слезами обольюсь

По пятницам, когда солнце с тупым безразличием дробит перегретый воздух на составляющие, в сквер напротив центрального железнодорожного вокзала в Тель-Авиве собираются люди.

Люди? Да где вы тут люди-то видели?..

Пожалуй. С людьми здесь и впрямь напряженка. Эльфы имеются, гномы, гоблинов пара-тройка, драконы с назгулами и прочие представители разнообразных миров, в значительной степени из мира, описанного JRRT, то есть Толкиеном, но есть и выходцы из миров Асприна и Железные, Сапковского и просто разных периодов нашей многострадальной истории. Так что, на самом деле, люди здесь есть а как же без них?

Про кого это? Да про ролевиков часто их называют толкинистами, но они это не очень любят во-первых, как не любят вообще какие-либо ярлыки, во-вторых как было сказано выше, спектр литературно-игровых предпочтений гораздо шире.

Народ очень разный одни блестящие теоретики, способные разработать увлекательный сюжет со сложной интригой и массой интересных нюансов, другие могут ярко и убедительно отыграть свой персонаж, создавая вокруг себя атмосферу другого, удивительного мира, зажигая даже тех, кто стесняется или не привык раскрепощенно погружаться в роль. Есть и любители поединков, адепты военного искусства. Израильско-русскоговорящая ролевая тусовка сборище индивидуалистов, в ней нет ярко выраженных лидеров, просто есть ряд людей, к чьему мнению прислушиваются чуть больше как правило, это те, кто сумел сделать что-то интересное и красивое, кто в состоянии придумать и организовать что-то новое и захватывающее.

Есть тут менестрели и художники, мастера по оружию и доспехам, а также умельцы, создающие вкуснейшие настойки и наливки.

К вящему огорчению любителей пикантных подробностей вынуждена сообщить, что, кроме доброй выпивки, к дру-



гим порокам почтенные ролеввики не склонны, более того, к наркотикам в тусовке резко отрицательное отношение, а нежелание работать-учиться или закос от армии отнюдь не считаются хорошим тоном.

Так что эту публику можно считать вполне интегрированной в израильском обществе насколько вообще людей, пребывающих значительную часть времени в своем внутреннем мире, живущих мечтой, возможно полагать сынами мира сего.

А вот русским гетто и не пахнет уже неоднократно проводились совместные с местными ролевиками игры. Кстати, израильские игроки замечательно артистичны. И язык не был помехой подавляющее большинство русских свободно говорят на иврите, к тому же его всегда можно обыграть как особый язык например, таинственного народа или магический.

На одной из игр у автора этой заметки во вверенной ей команде черных магов был израильтянин один-единственный. И ничего, никакого выбивающего из игры напря-



жения не было. Парнишка получил массу удовольствия и после игры объявил, что проблема языкового барьера у него не возникла ни разу. Кстати, был он демоном, а, согласитесь, inferнальным сущностям имманентно присуща особая манера изъясняться...

А все же, почему люди играют? Похоже, давно уже окружающие перестали крутить пальцем у виска дескать, взрослые люди, а дурью мажутся. Есть ролевики и за рубежом, есть целые клубы реконструкторов в Европе и в Америке, скрупулезно воссоздающие реалии отдаленных эпох, процветает интерактивный театр...

Игры это замечательная одиссея: неизбывное стрем-

ление к чему-то удивительному и необычному, возможность прожить несколько жизней, побыть совершенно разными существами и сущностями, зачастую участь у своих героев многим полезным вещам, да просто повеселиться и поимпровизировать в хорошей компании, наконец!

Словом, это замечательная возможность добавить к собственной личности новые грани, а также выстроить дополнительный имидж в рамках избранной самоидентификации.

Кстати, самоидентификация очень интересное явление, имеющее целый комплекс различных факторов и проявлений, от выбора персонажа и построения его биографии (или абсорбирования, если герой уже описан например, хоббит Фродо или король Артур) до соответствующего не выходящего за рамки психической нормальности, разумности, поведения.

То есть, как правило, до шизофрении дело не доходит ролевика мечтательны, воображение у них богатое, но психика крепкая, что не исключает, впрочем, необходимости для адекватного отыгрыша доли экзальтированности.

В этой области, глубоко личной, очень хрупкой, подается немало опасностей, подстерегающих человека, решившего надстроить свое эго. Например, явное несоответствие персонажу если недалекий, дурно воспитанный парень объявит себя эльфийским королем или магом, ничего, кроме ухмылок, это не вызовет. Правда, если здоровенный дядька, не лишенный хорошего чувства юмора, назовется хоббитом, это будет работать неплохо, давая пищу

для многочисленных попутно-житейских отыгрышей.

Перенесение и присвоение черт, присущих избранному герою/типу/виду, привносит в жизнь



массу веселья. Например, мой приятель по прозвищу Хоббит так во многом на хоббита и смахивает, не прочь хорошо поехать, коммуникабелен и порой сентиментален.

Правда, опровергающий отыгрыш pickапмена не мешает восприятию персонажа, просто скорее оттеняет личность. От нашего Горлума я ни разу не слышала нытья и не наблюдала за ним приступов иступленной жалости к собственному персоналю с любованием оной.

Да и сама я, занятым образом оказавшись в назгулах, как-то, по отзывам окружающих, не вызываю запредельного ужаса и не нагоняю черную тоску (Нет, только белую горячку замечание присутствующих окружающих). Зато с моей легкой руки большинство народа полагает, что придуманные Профессором призраки-кольценосцы светски элегантны и любят хорошую компанию. Сама помню разговор: речь зашла о назгулах, кто-то что-то сказал насчет не то воя, не то жути и получил в ответ: Ну что ты, назгулы это аристократы,

они такие утонченные, интеллигентные... Осталось тихо хихикать в руках.

И дальше все в том же духе.

Дом моих друзей именуется Дол Гулдуром, темной крепостью, и публика соответствующая: Хэшберри и Тим Бензедрин (это из американской пародии на Властелина колец), гоблин с гоблинкой и назгул (ваш покорный слуга). Правда, и эльфы забегают у нас плюрализм.

А вот Мелькоров на тусовке аж три штуки: одного обозвали по-случайке, и что до меня, то этот фотограф-путешественник если и Мелькор, то от мелькать, другой периодически пребывает в имидже (а-ля печальный Демон, дух изгнанья...). А третий третий просто псина Ксюхи-Элхэ (была такая темная эльфийка, это уже из творчества около-толкиеновского фэндом персонаж, и таких тоже немало), в первый месяц своей жизни бывшая черной и шустрой и обещавшая вырасти в здоровенную тварь. Ну, что выросло, то выросло (действительно, чуть крупнее болонки), а кличка осталась. И когда на Хоббитских игрищах Ксюхин отец вопил на весь полигон: Мелькор, ко мне! Я тебе, негодник, прекрати лизаться! эффект был стоящий.

Зачастую имидж меняется с изменением приоритетов, реалити, настроения. Наш 6-й назгул, вполне величая меня братком, идентифицирует себя и как дракона, бывшая хоббитом моя подружка уже два года как назгул, хотя и признает, что в ее натуре есть немало хоббитчье. А нынешний Серый Эльф некогда был гномом... Все течет, все меняется.

И вообще можно сказать ника в ник (не путать с ролями на играх иногда они становятся имиджем, иногда нет, иногда на время): моя подруга, хозяйка Дол Гулдур, по четным числам Урук-Хай (почетный), а по нечетным Унголиант.

Кстати, о возникновении кличек с личностью в довесок это может приклеиться с игры (у нас так получился Элронд), человек может проникнуться персонажем и выстроить имидж сам (лично занявшись формированием общественного мнения), а может заполучить от кого-нибудь зоркого, углядевшего сходство или соответствие (например, тот же 6-й назгул).

Так что в поисках доброго имени дело за малым: любить хоть какой-нибудь из миров и быть кем-то, кроме пустого места. И имя-образ придет

если вы сами этому рады и не прочь пригреть в душе лишнюю сущность. Речь не о шизофрении. Такие явления единичны, во всяком случае, в израильской русскоязычной тусовке, к коей я имею честь и удовольствие принадлежать.

Ирина Голуб

2 часть

Хотелось бы также хоть вкратце затронуть такой любопытный аспект, как толкиенизм, или в просторечьи толкинутость, или, иначе скажем, вообще явление, называемое толкиеновским фэндомом.



Почему именно эта эпопея, созданная приблизительно



полвека назад, завладела сознанием такого количества людей?

Чтобы не растекаться мыслью по древу, хочу рассмотреть именно русский толкиенистский фэндом, собственно, и ставший основой ролевого движения как в России, так и в Израиле среди выходцев из нее. Не углубляясь в литературоведческий анализ, попробуем попытаться понять, в чем привлекательность мира Властелина колец, Хоббита и Сильмариллиона.

Эклектичное произведение, базирующееся на библейской этике и скандинавско-кельтской мифологии, вызывало к жизни целый мир. Кто-то из друзей сказал Профессору (NB. Фэны именно так именуют JRRT, то есть Джона Рональда Руэла Толкиена): Не вы написали это... Возникает ощущение не столько придуманного, сколько угаданного, чуть ли не данного в откровении места, претендующего на реальное существование.

Сам Толкиен писал: Несложно выдумать зеленое солнце. Гораздо сложнее создать мир, где оно будет адекватно.

Ныне уйма книг в жанре фэнтези снабжена картами описываемых мест, иногда предпринимаются попытки передать язык и создать космогонию. Но это сейчас. А едва

ли не впервые ввел эту систему в литературу именно профессор-филолог. Он придумал языки для многих народов, населяющих его мир, хронология просчитана чуть ли не с учетом фаз луны...

Причудливая смесь мифа, сказки и эпоса захватывает в какой-то незаметный момент, приглашая в жизнь, ставшую реальной. Казалось бы, восхищаться не стоит: персонажи в большинстве своем двумерны, мораль вполне викторианская, сюжет вполне предсказуем...

Вот тут-то все и начинается остается огромное количество недосказанного, которое почему-то хочется додумать и дорассказать. Попытаться проанализировать, что скрывается за взаимоотношениями героев, продумать и представить, что было бы, если бы... Или задуматься коль скоро этот мир вдруг обрел плоть а так ли там было на самом деле? А правы ли те, кто назван правыми? Может, Толкиен услышал победителей? Может, побежденное Зло не было настолько злым?

В этом отношении сильное, почти апологетическое влияние на фэндом оказала книга двух Наташ, Васильевой и Некрасовой, описавших, грубо говоря, тот же мир с точки зрения темных. И уже сложился постфэндом вокруг Черной

книги Арды, и это ветвь профессорского фэндома...

Я уже писала про развивающую тенденцию самоидентификации, но кто сочтет безумное количество стихов и песен, эссе и рассказов, версий и пародий, мистерий и анекдотов...

Так можно обращаться только с миром, в реальность которого, может быть, и не веришь, но, по крайней мере, ощущаешь ее постоянным фоном, с миром, прочно укоренившимся в сознании как безотносительная данность. Герои воспринимаются как реальные создания, чьей судьбой можно заинтересоваться, а то и соприкоснуться с ней, кого можно воспеть и над кем можно посмеяться, кого можно... понять. И они станут близкими, родными даже, этакими хо-рошими знакомыми: Валлар и люди, эльфы и орки, гномы и тролли... И не дают покоя вопросы: А как они там?, А как все было (или есть) на самом деле? Одна из известных шуток про степень толкинутости до-

вольно верное наблюдение этапов в истории болезни по восходящей:

1. Прочитал,



понравилось.

2. Толкнулся сам, толкини ближнего.

3. В лесу был, хоббита видел.

4. Да я сам оттуда или в графе национальность эльф.

5. Врет Профессор, все не так было!

Вот так и живет народ – на пару миров, и неплохо, надо сказать...

А почему так повезло Толкиену, а не, скажем, Желязны или Андерсону? Наверное, дело все же в очень ясном и достаточно условном повествовании и описании, дающих простор для импровизаций, в детально-вдумчиво прописанном мире, дающем базу для дальнейших построений. И как знать, все ли гармонии подлежат поверке алгеброй, откуда возникает любовь и как зарождаются мании? Кто-то сказал, что все выдумки, в кои вложено достаточно мыслей и душевных сил, где-то обретают реальную жизнь. В таком случае, мир, называемый Арда (или Арта), наверное, существует...

Ну, хорошо, почему люди играют в игры, более или ме-



нее ясно, по крайней мере, об этом немало написано даже мной. Хочется, скорее, поговорить о том, каким образом люди проникают на ролевушную тусовку и приобщаются к сей достопадной деятельности. Никому из моих знакомых, по вполне объективному хронологическим обстоятельствам, не посчастливилось родиться в семье ролевиков. Сейчас-то смена уже подрастает...

Итак, начну хотя бы с себя исповедоваться, так исповедоваться... Впрочем, мое появление как раз не было чем-то неожиданным и мало прогнозируемым. В сказки я играла всегда застегнув на одну верхнюю пуговицу пластиковый дождевой плащик и прихватив изготовленный батюшкой меч, я радостно носилась с компанией более или менее вдумчивых сверстников, по мере сил прогружая их собственными глюками. Иногда получалось. Или просто, сидя под столом, рассказывала сказки самой себе. Так

что, узнав от подружки, что я не одна такая умная, а случилось это весьма поздно, когда в России фэндом расцвел уже весьма пышным цветом, да и в Израиле начинал давать первые урожаи, я немедленно воспылала желанием знакомиться. Правда, из-за напряженной учебы знакомство задержалось почти на год то поддачи, то проекты, то грипп. Но в какой-то момент оно таки состоялось, а именно – на Песах в 98-м году. Ознакомившись с правилами за неделю до игры, я подобрала благоприятный кусок ткани и один из моих многочисленных поясов, вырезала из кусочка дерева аутентичный кинжалчик и покатила в парк Мегидо.

Эх, жаль только, что поздно-вато я влилась в эту тусовку на начало формирования ее в Израиле я опоздала примерно на полтора года. Могла бы еще в России приобщиться, да больно глупый представитель движения попался – я дуру решила, что в одной компании с такими уродами мне делать нечего. Ну да лучше поздно, чем никогда.

3 часть

Одна из моих obsessions – это мужские роли. Мне всегда больше хотелось быть принцем, а не принцессой, посемиу на эту игру я попыталась оную

мужскую роль заполучить. Правда, в боевые монахи мне попасть не удалось, да и подружка выразила сомнение относительно мужественности моей фигуры, габариты, мол, не те, – но я не сложила оружия. Долго потом народ вспоминал прекрасного отрока Тао, промышляющего шпионажем и разными магическими каверзами. Игровой трансвестизм – явление достаточно распространенное, хотя и

встречаются некоторые твердолобые особи, выступающие против эмансипации и пребывающие в уверенности, что девушки не могут играть мужские роли. Но даже если не говорить о травести, ролевые игры – это не профессиональный театр. Это возможность побыть кем-то. Условности такого рода вполне допустимы. Короче, в данном случае, если на заборе чего-то написано, извольте верить и взаимодействовать по игре соответствующим образом.

Например, на 99-х Хоббитских Игрищах по Властелину Колец я была назгулом. А это – призраки,



весьма опасные и, согласно авторскому описанию, особи мужского пола, насколько вообще половые признаки являются определяющими в бытии нематериальных сущностей. Хотя фэндом в своем творчестве и постарался придать им черты гусарствующих инкубов (назгулы денег не берут). Тем не менее, черный плащ и меч у меня имелись, за словом я в карман не лезла, и никому не приходило в голову называть меня сударыней, за исключением одного гражданина. Потом он долго галантно оправдывался и пытался объяснить, что, видя прелестную барышню, не может заставить свой грешный язык послушно воспроизводить подобные абстракции. На что я ему безжалостно посоветовала напрямч недюжинное воображение и призвать на помощь немеряный игровой опыт ветерана ролевого движения, дабы впредь не было глупых осечек. Такие вещи могут просто выбить из игры, ибо становится непонятно – играет твой собеседник или нет. Может, не стоит его тогда мучить, а побеседовать о понятных и доступных вещах типа квартиры и работы, причем в другое время и в другом месте...

Кстати, наигравшись в принцев, я вполне спокойно взялась и за дамские роли, тем более что предложения ко мне поступают весьма достойные – всякие разные крутые магички, светочи

культуры и т.п. Одно время меня даже после игры долго именовали Леди Хаос, или Адской Леди (роль у меня была хозяйки inferнальной части Царства Мертвых)...

Многих, так же как и меня, привели на тусовку друзья. Некоторые вышли на нее через Интернет, третьи просто набрали на размахивающую мечами в каком-нибудь скверике ораву и остались. Моя подружка из Запорожья, всю сознательную жизнь прожившая в выдуманном, но для нее куда более реальном, чем окружающий, мире, просто задохнулась от счастья, узрев братьев по разуму, и панически боялась, что этот рай когда-нибудь исчезнет.

У приезжающих нынче из России ролевиков ситуация куда более счастливая – еще до прибытия они могут сплестись с коллегами через Сеть, заочно познакомиться с народом и в ближайший свободный от олимпийских забот день приехать на тусовку. Так что пополнение идет с двух сторон: русскоговорящие неоромантики Израиля и меняющие место жительства россияне, щедро обогащающие нас метрополийскими передовыми методиками игры. А вообще-то метрополия нам не указ – по гордыне говорю, просто все же условия обитания несколько разные. Например, в

Израиле сделать игрушку на срок более трех дней практически невозможно – отпуска редко у кого бывают столь длинные, армия опять же, учеба... В России баланс иной. Вообще-то хотела бы я вот так, с российским размахом, недельку поиграть такое погружение... Ладно, пара дней тоже неплохо.

Собственно говоря, мы незаметно подобрались к стержневой теме – а как это играется и с чем поедается? Готовятся игры приблизительно от трех-четырех месяцев до полугода, иногда и дольше – по разным причинам подготовка игры затягивается, она начинает откладываться на неопределенные сроки и порой затухает совсем – то ли мастер утрачивает интерес к замыслу, то ли работа одолевает, то ли мастерская группа ссорится в пух и прах. Правила появляются в Сети примерно за два месяца до объявленной даты проведения игры, в них указывается сюжет, описывается мир, в котором все должно происходить, и населяющие его народы, а также центральные персонажи – если в этом есть необходимость.

И.В. Часто в игре по какому-то произведению главные герои вообще не выводятся на игру – во-первых, больно крутые, во-вторых, оставляют мало простора для импровизации, будучи достаточно подробно описаны автором. Далее

следует описание присущих этому миру магии, экономики и социологии. Потом следуют боевые правила – описание типов вооружений и их классификация, т.е. сколько жизненных единиц снимает то или иное оружие одним ударом.

Кстати, большое внимание уделяется безопасности: оружие не должно иметь острые или твердые углы, наконечники и стрел обматываются поролоном, лезвия мечей за редким исключением не красятся в черный цвет – чтобы ночью видно было. Запрещены удары по голове и ниже пояса до колен – нанесший такой удар автоматически считается убитым. Ценится умение фиксировать удар – чтобы только коснуться противника, но не причинить боль – ролевики достаточно бережно относятся друг к другу. Если же, паче чаяния, что-то случается, то на полигоне (так называется место проведения игры) всегда есть несколько человек с аптечками, укомплектованными для оказания первой помощи. Охранники с разрешением на ношение оружия также имеются – все же мероприятие на природе происходит. От народа строжайше требуется соблюдение правил противопожарной безопасности. Употребление наркотиков категорически запрещено под угрозой выворота с полигона...

Итак, роли распределены в соответствии с пожеланиями трудящихся и игровой необходимостью, личные и командные легенды разработаны, костюмы пошиты или подобраны с той или иной степенью аутентичности и проработанности, и публика начинает собираться на полигон. Обычно часть народа приезжает накануне вечером, дабы разбить лагерь, остальные подтягиваются на следующий день. Игра открывается парадом, включающим в себя представление команд, обрисовку ситуации и грозные предупреждения в адрес нарушителей общественного порядка. Все разбредаются по лагерям, и игра начинается...

Государства обмениваются посольствами, плетется сеть дворцовых интриг, повсюду снуют разведчики и шпионы (что, в сущности, одно и то

же), возникают военные столкновения и потасовки, купцы торгуют, воры воруют, маги колдуют – начинается жизнь. Цели на игре каждый для себя определяет сам или с командой. Кто охотится за магическим артефактом, кто учится магии, кто вольно бродит по дорогам, созерцая широкий мир, глав-

ное, погрузиться в атмосферу игры, попытаться реализовать себя, повеселиться самому и повеселить ближних, а также никому не портить настроение неигровыми базарами и прочими издержками неадекватного поведения.

Игры делятся на несколько категорий по приоритетности поставленных задач: квестовки – от понятия квест, нацеленные на выполнение некоей игровой сверхзадачи, театралки – то есть антуражные игры, где важнее всего – игровая атмосфера и насыщенный эмоциональный фон, и боевки – где народ в основном собирается от души помахать. И вообще процветает коммунистический принцип от каждого по способностям, каждому по потребностям, так что есть где разгуляться.

Дело за малым – прийти на тусовку или залезть в Сеть на ролевой сайт, узнать, когда ближайшая игрушка, посмотреть правила, выбрать роль по душе и вперед. И Да будет светел ваш темный путь!

Ирина Аллор



Сказания Доброгневы

ВОЛХВЫ Карельской

о деяниях своих

И снова об игре. Игра ПОН-РАВИЛАСЬ. Я ПОИГРАЛА. на 183 %. Как и было обещано ласковым утром на тропинке в двух минутах ходьбы до Корелы посылаю что-то вроде дневника своих походов (разумеется не всех, а только игровых).

День первый. Доброгнева, волхва Перунья.

С утра раннего, как птица поднебесная полетела я к старому кабатчику – просватывать дочь его среднюю Кииро за удаля молодца княжьего дружинничка Радомира. Сговорились мы с кабатчиком и о вене – шкуре медведовой, и о

приданном. Эх, славное было обещано приданое – вот только условие было поставлено – все вино прямо там, в кабаке выпить. Тут и подумалось мне, что на сватание надобно прийти всей дружинишкой со князем – ясным соколом во главе.

Отправилась я в обратную путь – дороженьку. Гляжу вокруг: место тихое, нелюдное. А по обочинам затаились два добрых молодца с кольцами в носу – не иначе как романтики большой дороги. Но не стали они обижать божью служительницу (со мной был дух неубитого болтливого медведя), вскочили они на ножки резвые да отбежали на безопасное расстояние. Порадовало семеня – сохранила божий дар – белок на очелье.

Дороженька словно сама стелилась мне под ноги. Добралась я до славного города Корелы, рассказала жениху слово тестево. Возгорелось сердечко молодецкое, рев медведя раздался невдалече. Славная была охота – медведько попался суровый, полярный. Ублажили мы душу медвежьей кашей гречневой, сняли шукуру белу. Пора за невеселой иди.

Скоро сказка сказывается, да не скоро обед варится. Пока князь с дружиной потрапезничали, пока до кабака дошли... А старый кабатчик

хитрит, с князем прямо не говорит, по делам своим туда-сюда шастает, князю должного почета не оказывает. Вызграло сердце ретивое, не стерпел княже оскорбления, ушел с дружинишкой из кабака. Я – то с невестой сидела, слезы ее горькие стирала, момент когда князь уходил проморгал. Догнала уже за развилкою ладожскою. Князь смотрит хмуро, молчит дружинишка. "Ну, видно боги против" – сказала я и все отправилась домой.

"Не хочет кабатчик твою любушку отдавать" – сказала я жениху – "Придется тебе ее как стемнеет воровать". Тут вступили в разговор друзья верные: "Не бойсь, подмогнем".

А я занялась делами своими, делами волховскими. Велел мне господарь магический волк сослать зелье немоты на некоего крестьянина (назову его Шипулей, что означает "тихий"). Просила я его об отсрочке на свадьбу, взамен обещав прибавить мелкой порчи. Теперь время для колдовства наступило.

Вот готово зелье злобное. А мелкая порча была такова: все время чесалась левая ягодица (в сочетании с мычанием немого забываемое зрелище). Надо мне отнести зелье господарю магическому волку. А на дорогах – то беспокойно. Кликнула я клич по дружинишке хороброй: "Ой вы гой еси добры молодцы

дружиннички. А нет ли среди вас такого, что не убоится сопроводить меня на встречу с волком магическим." Замолчала тут дружинишка хоробрая, отвернули лица добры молодцы. Да не все. Данько Копейщик, доблестный воин мне ответствовал: "А отчего же и не сопроводить, только к полюдию вернуться." И пошли мы с ним в путь – дороженьку неблизкую – к месту силушки.

Да только не успела я, кончилась отсрочка мне данная. Не дошла я до места силушки, на дороге встретила господаря волка магического. Сказала я воину – охранничку, чтоб спустился он с откоса дорожного да ждал меня там в безопасности, а сама очертила круг магический, да на самый край положила зелья сертификат. Стала я просить – умолять волка магического: "Не губи ты, господарь, Корелу – крепостцу, не гневайся на весь род людской. Принесла я тебе зелье злобное, зелье немоты да порчи мелкой." Простил меня господарь магический волк. Не стал он гневаться на меня, неразумную. Только я дыхание перевела – из-за поворота толпа крестьян вываливается. Птицей поднебесною слетела я с дороги, туда, где ждал меня доблестный Данко Копейщик. А волк – господарь со спутником своим сели у края дороги и притворились камнями придо-

рожными.

Перепугалась деревеньщина – засельщина. Быстро – быстро провели они девушек своих мимо камней магических. Тут одному крестьянину (поскольку покарала его небеса за богохульство назову его Каранычем) силы совсем отказали. Уцепился он за деревце у края дороги да постанывает, дескать, ой дальше никуда не пойду, ой, здесь мне и помереть. Вижу я – в беде господарь магический волк, не может он из камней расколдоваться при деревеньщине этой. Расправила я обереги свои, пригладила волосы и вылетела на дороженьку с криком страшным: "Здесь тебе и помереть! Здесь будет смерть твоя!". Помолодел Караныч лет на сорок, да на самый край положила зелья сертификат. Стала я просить – умолять волка магического: "Не губи ты, господарь, Корелу – крепостцу, не гневайся на весь род людской. Принесла я тебе зелье злобное, зелье немоты да порчи мелкой." Простил меня господарь магический волк. Не стал он гневаться на меня, неразумную. Только я дыхание перевела – из-за поворота толпа крестьян вываливается. Птицей поднебесною слетела я с дороги, туда, где ждал меня доблестный Данко Копейщик. А волк – господарь со спутником своим сели у края дороги и притворились камнями придо-

рожными. Зашли мы в кабак впотай, украдкою, да улучили момент шепнуть горемычной Кииро, чтобы ждала она вечером гостей секретных с делом особым. Поняла она нас – сметлива девка. Обещала не кричать в обратный путь.

А дороженька моя да охранничка моего лежала далее в стольный город Ладогу (крепость врага надо знать в лицо). Только мы дошли до нее –

начался дождь проливной. Говорит мне охранничек, мол сколь хорошо, что ливень начался, а мы уже у Ладоги. Посмотрела я на Данко взглядом ведунным да говорю, что неслучаен ливень начавшийся как раз когда мы у крепости сией. Пригласили нас ладожане переждать дождь под тентом ихним, на том гостеприимство ладожское и закончилось. Но я на это не в обиде (крепость врага надо знать в лицо изнутри). Посидела я, осмотрелась, знамя их хваленое сглазила, а Данко Копейщик об оружии да обороне с князем ладожским разговоры говорил. Как дождь кончился, мы в путь тронулись.

А дорожка наша бежала в деревушку одну, за рубашкой "денисоида". Есть у нас дружинничек один, кто зовет его Буяном, кто Бояном, а кто и Любимым. И был ему сон, что в деревушке этой есть рубашка "денисоида", и с тех пор ему без этой рубашки не есть не пить жива не быть. Вещим оказался тот сон – вынесли нам крестьяне рубашку ту, на распашонку похожую. И тронулись мы с охранничком в обратный путь.

По дорожке обратной зашли мы в деревню ростаманскую (или она уже смерка называлась?). Встретил меня та-мошний волхв ну прямо как

родную – жертву ему предстояло приносить человеческую при освящении капища Велеса, а сам он руки марать боялся. Ну а я волхва Перунова, мне ли крови бояться.

Долго ли, коротко, пришли мы на святилище, где жертва уже стояла топless привязанная к идолу Велеса

Приготовилась я ворота между мирами отворять, духов злых отогнала, подошла к жертве добровольной, глянула в глаза... И вдруг перевернулся мир весь, проснулись во мне силы тайные. Мигом одним вырвала я глаза, выгнула нижние ребра, достала сердце, еще живое, бьющееся да и съела...

Слава богу (уже и не знаю какому) спиной я стояла к деревенским и вслух произносила слова правильные, про Велеса да про идола. Помолчала я да и к ним лицом повернулась. Смотрю – стоят, лица вытянуты, глаза в пол опущены. Написала я жертве сертификат, собрала предметы обрядовые и покинула капище то во всеобщем молчании. Звали нас на празднество хлебо-сольное – отказались мы, мол, торопимся, до выхода князя на полюдьё домой вернуться. Молчат мужчины, молчат и девушки. Обернулась я к ним: "Ну а вы, красавицы, тоже считаете, что я его слишком быстро убила? Мы его в

жеству кому приносили? Велесу. А разве ему любо, когда животинка мучается? Вот соберетесь жертву Марене приносить – зовите меня – вот уж мы поглумимся да помучаем красавчиков." Рассмеялись красавицы, помягчили лицом мужики. Вышли мы за ворота деревни и тут мне Данко говорит, что больше он мне ни слова поперечного не скажет вовек.

Долга дорога из дому, быстра домой дорога. Успели мы как раз к ужину, а меня ждала красавица Росана – племянница кабацкая. Мечталось ей стать ученицею, познать лекарское ремесло. Спытала я ее, как и полагается – годна девка к обучению. Справно постигала она премудрости лекарские. А тут и случай подвернулся провести практические занятия – привели больного немотой (но, увы, не Шипулю. До сих пор не знаю, что стало с тем сетрификатом) Ромуальда из соседней деревни. Определили мы с красавицей Росаной, что немота его – магическая, жертву немалую заставили принести огню–Сварожичу, затем уж я одна (Росана – только лекарь) свела его на капище.

Вернулись мы с ним с капища. Посадила я Ромуальда лицом к огню, положила ему руки на плечи и велела имя свое

сказать. "Р–Р–Ромуальд" – услышала дружина и родичи. Радость поселилась в сердцах – чай не чужой, а с соседней деревни молодец излечился. Смеялись все, по плечу его хлопали: "Ты, чай, забыл, как звать–то тебя, вот и молчал все".

Но княже люто оборвал велселье: "В полюдьё". Немного спустя дружина вышла из города. Я и ученица пошли вместе с ними – авось представится случай попрактиковаться в лечении тяжранов. Чу, шум железа на том берегу! Скорее туда, скорее (время – без 10 минут окончание времени боевки). Потерявшаяся дорога, незнакомые, исключительно недружелюбные кусты, пара испуганных крестьян (потом они рассказывали, что подумали "вот отморозки – 22. 55 а они сражаться. Таким только попробуй оброк не запласть") В общем нагнали шороху. Под шумок мы с ученицею опробовали напиток силушки (спирт с кофе – придает силу рукам и быстроту ногам). Напиток удался. Вместо того, чтобы идти домой со дружиною меня позвали дела волховские. Направилась я в деревню Макошиху, где жила Злата–красавица. Гостей в той деревушке уже было двое – Гундос да Ворчун. Потешили они нас байками про вербелок да протухших селедок, но, по-

няв, что веселого дома здесь не откроют, удалились восвоися.

День второй. Доброгнева, волхва Тумана.

Вернулись мы с капища со Златою. И брала я Златоньку за ручки белые, целовала в уста сахарные, называла своею посестрой, да писала сертификат на все, что знаю и что умею. Затем купила я у старосты Макошихи древко того копыя, что служило мне опорю на пути в капище. Распорошалась я с макошихинцами да Златушкой и отправилась в путь дорогу дальнюю да быстрю – к Кореле–крепостце.

Не сладилось похищение Кииро. Вернулся ни с чем железей. Но это еще полбеды. Проболталась несчастливому жениху Свирко (более известная как РогнЕда), что не отдаю я кабатчику шкуры медвежьей, себе оставила для дел волховских. И подошел он ко мне со словом злым богов обидеть неубоявшись, и потребовал, охальник, отдать шкуру медвежьей, им добытую. Вот она какова, современная молодежь, подумалось мне.

А утречком, но не ранним – после завтрака пришла ко мне девица–красавица из деревушки соседней. Наслышана она была о силе моей магичес-

кой, хотела она стать моей ученицею. Спытала я ее как положено – годна девка к делу волховскому. Но имени ее не назову я, в тайне его сохраняю (а на хибинской игрушке она была Доброгнева). Была в ней искра магическая – отзывались на ее призывы духи лесные, песни обрядовые сердцем пела, знаки рунные – черты да резы – на лету запоминала. Да только брат ее против был ее ученичества, да и знаки пошли нехорошие. Отпустила я красавицу покамест до дому до хаты, а сама в дорожку долгую отправилась – зов мне чудился Златы–посестры. А собою взяла девицу одну, дабы не скучать дорогою. Только прошли мы первый холм дороженьки прямо-

езжей, как выходит нам на встречу отряд воинский, а впереди – срам сказать – мужик в черном сарафане, ужасно. И спрашивают нас – как мол дойти до Корелы. А я и отвечаю сладеньким голосочком, что вот на горку и через озеро прямо. Тут между ними пошли разговоры: "А может сжечь ведьму?" – "Да дров сухих не найдем". А я да девица тем временем по тропиночке да прочь, прочь.

Идем мы с красавицей по дороге к Ладоге, а место тихое да темное – только вода под мelenкой шумит. И привиделось

мне чудо чудное, диво дивное – что будет линия пограничная промеж Ладогой и Корелой проходить да по этой меленке. Ну, нет меленки, нет и границы. Достала я красных тряпочек, недалеча и лежали и подождла меленку (юркая такая оказалась, пришлось поневоле стопорить). Вмиг занялось колесо, даром что мокрое. А мы с красавицей пошли далее с чувством хорошо выполненного общественного долга.

А в деревушке Макошихе ждала нас Златонька, дабы поведать свое горе–кручинушку: нашелся в соседней деревушке охальник, капище надумал ладить, да под Златонькиным, благодать божью от нее отводить. "Не плачь, не кручинься, посестра милая, помогу я горю твоему" – сказала я и пошла в лес дремучий, туда, где раздавался топор дровосека. Это Иван вырезал идолище. Поговорили мы с ним, как положено о погоде и видах на урожай, а затем и о деле. Предложила я Иванушке стать учеником моим в науке волховской и для этого пройти обряд посвящения. Привязала я молодца к его идолищу недоделанному спина к спине. Приготовилась я отворять ворота между двумя мирами.

И проснулась во мне сущность темная, туманная. Заго-

релся в глазах моих огонек красный, как кровь его молодая, красная, как сердце его ретивое, что вырвала я да съела чтобы боги даровали мне жизнь вечную. А глаза его ясные подарили мне мир весь заново, новый красивый мир, где я красива и нова.

Вернулась я к Златоньке, ничего ей не сказала, да она ничего не спросила. И направились мы с красавицей в путь – дороженьку обратную. Проходим мимо ручья потаенного, смотрим – стоит меленка, как и не горела совсем. Поняла я тут, что есть волхв сильнее меня и смутилось сердце мое. Не могу жива быть пока всю правду о силе той знать не буду. И пошла я с красавицей к месту силушки, вызывать господаря волка магического.

Заставив красавицу спрятаться в кустиках, воем магическим вызвала я волка магического, наведя переполох в мире душ умерших. Рассказала я Зверю о беде своей. Тут отделилась моя душа от тела, да не надолго (и эта въедливая душа ябедным голоском сказала, учлив момент "в правилах написано, что крепость выгорает за 5 минут"). Вернулась душа моя в тело. Выдохнула я, обрадованно – нет такой силы, чтобы меленка работала, это плутни все ленивого мельника. Но тут мне господарь Волк вопрос задает: по-

чему, десекать, черным богам молишься? Отвечала я господарю Волку, что не темным, нет, а просто желаю я 1) вечно жить, 2) быть вечно молодой и 3) быть вечно безумно, безнадержно, безмерно красивой. Призадумался волк магический. На этом мы и расстались. Спутница–красавица давно домой убегла, не выдержав ужасов обряда, и я летела домой в одиночестве – сегодня предстоял мне Праздник Перуна.

Когда дружина оттрапезничала, за чашкой крепкого каркаде повела я свой рассказ не спешный о былях давней старины, о Велесе–змее, да Перуне–женихе, Лелином похищении, Дажьбожьем пленении. И предложила я воинам тянуть жребии – кому быть Перуном, а кому Велесом. И Перуна и Велеса одели по обряду, дали шесты длинные в руки да свели на сражение обрядовое до трех касаний под стены крепости. И в обрядовом бою Перун и Велесе нанесли друг другу по два удара, ан тут споткнулся на ровном месте Велесе и добил его Перуне ударом одним. Боги решили судьбу поединка – что может быть лучше. Дружинники шумно обсуждали бой. Пока воинский задор не утих все отправились на капище.

В месте святом, как положено, вознесла я слова приветдарь Триглаву нашему, затем к

Перуну–победителю обратилась. Осветили оружие воинско, гадали о ратной судьбе дружинничков. Перуне милостив был – грустным судил быть только Бояну, больше всего воинов здоровья знаки получили.

Вернулись все с капища, а тут уж и мирские дела поджидают. Споймали разбойничков из деревеньки княжьей, на суд к Люту привели. Был среди обвинителей волхв один, шустрый как кузнецик. Говорил он мне речи странные, мол, у нас в полночь волховски собрания, вчера волхва Велеса убили (бедный велесов волхв, подумала Доброгнева), сегодня ты приходи. Не по нраву мне пришлись слова Кузнецика, но от судьбы не уйдешь.

Начал князь Лют суд свой нескорый, но праведный. Свидетельствовал нойд, в пестрые шкуры одетый, что был он в стране мертвых и разговаривал с душами убитых, и поведали они ему, кто убил их. "Чем поклянешься ты?" – спросила я нойда. "Громовой божьей стрелой" – ответил нойд. Не знал он, и не мог знать о празднике нашем, знак богов его слова. доказана для меня была правда слов его, о чем я князю и поведала.

Но шустрый волхв Кузнецик задумал варить зелье Правды, и для этого княже отдал ему

дружинный рог, предварительно выплеснув из него немало огненной воды, что вызвало всплеск негодования дружинишки хороброй. Никогда князь не был так близко к перевыборам.

Пошел Кузнецик на мое капище (никогда себе этого не прощу), затем вернулся с рогом зелья. Выпили его разбойнички, да во всем и признались. "Что за виру просишь ты, нойд, за убийство соплеменников твоих?" – рек княже. Ответствовал нойд, что не желает он смерти множить, а только лишить их возможности в руки брать оружие буланое. Кивнул княже и к волхвице своей обратился: "Могешь ли, Доброгнева, лишить их, как нойд просит?". "Отчего же не могу" – сказала я судорожно соображая – два или три? Три много, а два в прошлый раз было. Ну, давай что–ли три.

И отрубила я каждому из разбойничков по два пальца на руке каждой, да прижгла все раны их каленым железом. Столь милостива я была потому, что ученица моя, та которая неназываемая, приходилось родной сестрою тому разбойничку, что кузнеца и порешил. С тем обвинители и отправились восвояси. Да княже послал с ними охранничка, дабы по дороге не причинил им кто вреда. Да разбойнички калечены с ними

вышли – в той же стороне лезла деревушка их. Да и я с ними пошла по делам своим волховским, да подзадержалась – со князем прощалася.

А и говорила я князю Люту таковы слова: "Уж ты прощевой княже, не поминай лихом волхву свою. Нонеча таперича заря не взойдет как убьют меня." Выпытывал князь имена обидчиков, сулил молодцев–дружинничков подольше в кабак задержать, чтобы охранников твоих?" – рек княже. Молчала я да все улыбалася – что боги решились, людям не переменить. А несл я с собой котелок заветный, руда–трава в нем заварена была, думала я ее на свое последнее колдовство со Златонькой использовать.

Догнала я караван только у самой деревушки калек–разбойничков, и сразу услышала крики да проклятья. Подлетела я к домал и вижу – лежат трупы еще горячие, стоит ученица моя с кинжалом кровавленным, да со стороны озерной стоны слышаться – то тяжело–раненый воин – охранничек посланный. Серую птицею метнулась я к нему, крыльями своими укрыла, перевязала раны смертные да начала заговор старый кровь–руды останавливающий. А руда – трава из моего котелка все текла и текла, пока не спохватилась я, да поздно–полови-

ны как не бывало. Спасла я раненого, отогнала его смертушку покамест, тут подбегает ко мне ученица моя, в ноги падает, винится за смерть нойдову – за брата мстила. Взяла я ее за руки белые, подняла с сырой земли: "И ты прости меня, красавица за увечье, брату твоему причиненное. не было у меня выбора, не было его и у тебя. То все дела прошлые, а волховую тебе не стать". Обнялись мы с ней, обещала она жизнь воина княжьего беречь пока я за белым мохом хожу – раны его заростить.

И пошла я в сторону Корелы моха набрать, князя про дела те известить да оружие дружинника домой отнести – эх, нескоро он его сам поднять сможет. Вдруг смотрю – в кустиках стоит девица, что с волхвами была, а вот теперь видать спаслася. Имя ее также называния не стоит (но один доблестный воин, помниться, вздыхал в ее адрес: "Какие глаза! мне никогда не отказывали (при игровом сватовстве). Какие глаза!"). Сказала я ей слова приветные, вместе в Корелу пошли. А дорога неблизкая, разговор у нас зашел. И рассказывает она, что у двух волхов училася, да оба и померли. Ну тут я сразу решила, что мою ученицу она не станет, да и имя ей хотела подарить новое – Неси–смерть, но тут она меня возьми и спросила – почему же меня не трону-

ли. Обернулася я к девице, и в глаза ей глядячи сказала, что учителя ее убила краса-девица, моя ученица. Расширила Неси-смерть свои прекрасные очи да к кулуарке за поясом потянулася. И сказала я ей: "Золотце! Посох волховской мой кулуарки завсегда длиннее. Беги ты отсюда подобру-поздорову. Больше за мою спиною не рискну тебя оставить." Тут я только ее пятки и видела. Дошла я до Корелы, княже известила, оружие оставила да наказала за раненым придти.

В деревушке той горемычной похоронила я их как братьев. Ворогами они были при жизни, побратала их смерть. Уложила всех в могилку на правый бочок, да руками левыми на плечи друг дружке. Отпели, как положено. Души оказались шустрые, мигом из могилки выпорхнули да прочь полетели сороками. А я пустилась в путь-дороженьку до Макошихи. Нужна мне была силушка, знала я, что будут убивать меня. Но не было Златоньки в Макошихе и пришлось мне обойтись подручным материалом, из-за чего и опоздала я на сходку волховску на 1,5 часа.

**День третий.
Доброгнева,
навья Злобная**

То не ветры буйные во поле разгулялися да тучами черными затагнули небушко – то подошла я к кабаку, да увидела, что не сидят там обещанные князем дружиннички. А сидят там посиживают, уксус кабацкий попивают людишки темные, да с ними девица Неси-смерть. Вела я речи свои так: "Ай вы люди незнакомые да ты девица, не прошли ли в сторонушку левую да волхвы со волхвицами в большом количестве?". Посмехом глумливым отвечали мне, да девица та зашептала соседям своим.

И пошла я в сторонушку левую, да немного и отошла – нагнали меня молодцы – сумеречных дел мастера. Нагнали, оглушили, связали (и связанную, но еще живую обыскали – забрали гребень магический, противоядие да денег рубль мелочью). И потащили они меня к капищу Перунову, оказалась – волхвы они. Задумали они меня в жертву принести Перуну батюшке как отступницу, не зная, ироды, что праздник Перуний я провела нонеча. Да неправедному волхву и жертва не впрок – все знаки на капище против них были: и веревка потерялась, коей связали меня, да так, что найти не смогли, и нож дрогнул в руке нечестивца, прирезавшего меня как овцу – по горлу, и после смерти моей раздалось на

капище пение дивное, Перуна славящее. Поняли тут убивцы, что ошибочка вышла, но поздно уж. Убоялися они последствий неправильного жертвоприношения такого, да поздно – сделанного не воротить. Обыскали они тело холодное еще раз для надежности (волхвы, что с них взять), забрали посох мой магический, да проморгали они и белок на очелье – дар богов и мое кольцо силы – Кольцо Тумана.

И полетела моя душа к властительно подземного мира – Ящеру на долгое гостевание, а следом за мной, ногами к земле прилипшие, думами своими к пыли прибитые потащились убивцы мои разузнать – что да почем, да кто же Кузнечика убил, за смерть которого они и порешили меня по наводке Неси-смерть.

Встретил меня в подземном чертоге сам Владыка Ящер. Повторила я по желанью его все, что горе-волхвы говорили да делали. И сказал мне Ящер-Владыка: принимал я здесь жертвы обрядов твоих кровавых, по сердцу они мне (только вот парней и так много, а мне бы девок, девок...). Будь в царстве моем желанной гостьей.

Но не лежало сердце мое к мертвой стране. Жить мне хотелось, на мир белый радо-

ваться, солнышку утром улыбнуться, Златоньку в сумерках навестить... Не знала я, что в светлом Ирие шел как раз совет божий, судьбу мою дальнейшую решающий. Поскольку жертвоприношение было проведено неправильно, давало это силам магическим возможность для действий дальнейших...

И вот на месте силушки засветились огоньки малые, огоньки малые да их отраженьица. Очистили они светом мерцающим место магическое, открыли щель между явью и навью. И вырвались из мира нави духи темные – стали они жертву искать, человека ловить первого попавшегося невзирая на пол да на возраст чтобы стало тело его моим новым воплощением. И душа моя тенью сороки вылетела в мир яви да чутко насторожилась – не идет ли тело помоложе, да посимпатичней. Хотелось душе моей воплотиться в юношу, и духа-распорядителя я почти уговорила: буду, мол, Доброгневом, из поневы – брюки в момент, а рубашку просто подкоротить. Тут слышу я вдали пенье звонкое "...а каждый второй был тоже герой...". Шел к нам крестьянин один (в манускрипте сем Шипулей называемый). И взвилась тут душа моя и закричала голосом сорочим: "Отдайте

мне это тело!" (Далее не могу не вставить кусочек из "примерках навестить... Коша, он же Господарь Магический Волк, он же Владыка Ящер, в общем мастера мертвятника:

Ночь(3 часа) Дорога. Мрачная компания. Ждут...На давало это силам магическим возможность для действий дальнейших...)

Путник поет (пока)

Леший (из темноты) оставившая путника :

Подожди, друг мой! Куда путь держишь ???

Путник: Домой иду, пахать мне надо !!!(ускорение)

Леший: Стой друг, погоди чуток....

Путник: я тебя не знаю, не друг ты мне, мне домой пора...(уже в далеке) Сверкание пяткок...

К великому сожалению моей души у кого-то когда-то был далеко не юношеский разряд по бегу, а как бы мы поиграли...)

Следующим путником был крестьянин (в миру за манеру разговаривать называемый Понтелом) да не один а с девицей красавицей – кровь с молоком, коса до пояса. Споймали их духи злобные, Понтелю-гу убили сразу, а девицу на капище привели.

И начался в час предрасветный обряд страшный. Ве-слом голосом сорочим: "Отдайте

из нави пришло все. Затем слово молвил обавник яви, ибо будем явь мы править по-нашему, по темному. Вызвали они злобного духа ночи, чьего имени до сих пор произнести не могу (ну не представился он). Страшными заклинаниями обрушился дух на девицу-жертву, а затем зазвал он душу мою внутрь того треугольника силы, где стояла жертва не жива не мертва. Сильна была в девице той жажда жизни, и нелегко мне было удержать ее, перепуганную ???. Почему девке все толком не объяснили? Хотя ночь, странные люди, да и времени не было... И свершилось дело злобное – забрала я у нее тело молодое. А злобный дух ночи рек мне голосом заморгиным: "Вечно молода будешь да вечно красива покамест каждые полгода в жертву нам приносимые девицу!". Как сквозь туман слушала я речи те. Бежала по жилочкам моим кровь молодая, перед глазами ясными качались листья ивовые над камнем святотлища: "Жива! Жива! Боги!"

Коврами шелковыми стелилась под ноги дорожка обратная. Словно на метле летела я к дому родному, Кореле-крепостце. И в ушах моих лиласа песня новая – "Вечно молодой, вечно пьяной!" (потому, что только пьяная девушка не на-

ходит изъянов в своей внешности).

Встретили меня дружинники–дозорные словами приветными: "Ты еще жива, волхвица!". "Я уже жива" – ответствовала я им. Но на объяснения не было ни сил ни слов. Только мысль о потерянном посохе тревожила меня. Но я твердо сказала себе, что подумаю об этом завтра, то есть после завтрака.

Завтрак удался. Небо было безмятежно дождливым, дружина с привычным удивлением выслушала краткий рассказ о моих ночных похождениях. Только девчушка, которую за привычку наступать в миски звали Бедой все никак не могла понять, жива я или мертва.

Ждала меня – все глаза проглядела пара молодая, что сочетаться хотела браком священным. Украл–таки Радомир любушку свою (злые языки свидетелей этого дела поговаривали что она сама взяла его за руку да из кабака вывела. Папочка обнаружил отсутствие дочурки только через час, отправился в погоню, до первого поворота добежал, да уж беглецов и след простыл). Не лежало у меня сердце женить их – уж больно ясно боги протаневались, лучше пусть она ему сначала сына родит, а то может и пустая окажется... Но княже сказал, мол доколе будешь

мучить молодых, и я подчинилась скрипя сердцем. Аккурат за стеною крепостною стоял у нас пень высокий, на нем кружка белая – дружиннички из лука стрелять тренировались. Вкруг того столба я их и окрутила.

Немного поколдовав на погуду, я занялась делами насущными. Чуюло сердце мое, что не даст мне долго прожить сходка волховская, и даже вечная жизнь не спасет меня. И когда попросилась ко мне в ученицы Свирко, то подумалось мне – вот кто заменит Кореле Доброгневу, когда лишат меня защиты магической козани волхов–трупоглумителей. Как положено спытала я ее – годна девка к делу волховскому. Начала я учить Свирко премудростям колдовским, а тут и от князя заданье – сопроводить дружинничков в далекую Похьелу. Они там разборки будут наводить со старухой Лоухи, а мне надобно присмотреть, да от ее колдовства дружинничков защитить коли надобно. По нраву мне пришлось княжье поручение – весна–то кончалась, вот–вот лето наступит, а жертвы еще нет. Коли старушку убивать, то и ее деревня в стороне не останется. Чай сыщется красна девка, чтоб я с ней в лесочек прогулялась... А с собою повала ученицу, дабы в пути обу-

чать ее на живом примере.

Долго сказка складывается, да быстро дружина в полюдьё собирается. По всем деревушкам прошлись, в каждую весь заглянули княжи дружиннички да и добрались до той Похьелы. Темное место Похьела. Ни одной девушки не жило там, а сама Лоухи от этого почетного звания наотрез отказалась. Помрачилось мое сердечушко, стала думать я думы темные, а дружинник Блуд, княжий выдвиженец пошел в сторонку с хозяйкой Похьелы спрашивать ее прекратить на людей порчу посылать да новорожденных младенчиков убивать. Отказалась наотрез старая Лоухи. Стал ее Блуд дружкой спрашивать своих людей усласть дабы не было крови напрасной. Отказалась наотрез старушка. Тут ее Блуд и порешил топором Перуновым, на капище освященным. И проглянуло солнышко из–за туч, как освободилось от плена своего.

Вскинулись похьельцы отомстить за хозяйку свою, да вмиг разметала их дружина наша. Силою воинской, доблестью Перуновой разорили мы гнездо гадючье безо всякого для себя ущерба. Да только знала я, что будет Лоухи просить духов своих карело–финских отомстить за смерть свою дружинишке, а

мне, славянке, нет к духам этим доступа. И нет поблизости святилища Перуна, чтобы очистить воинов священным огнем, кроме того капища у кабака, что осквернено было первой смертью моею, но мне туда соваться не след. И над неостывшим телом красавицы Лоухи дала я клятву волховскую, что первая девушка, что мы встретим станет служанкой ее в мире подземном. И открыла я двери между мирами и сказала слова урочные, чтобы готовой быть, когда бы та девушка не появилась.

Похоронили мы похьелинцев да двинулись. Путь наш далее лежал по деревушкам соседним, собирать княжье серебро с крестьян, да возвестить им слово радостное – умерла хозяйка Похьелы. Подошли мы к деревушке ближайшей – там ворота на засове, да крестьяне на готове. И чую я своим чутьем навьиным, что есть там девица. Но не открывают засовы железни крестьяне те, со стены нам урочное кинули. Так бы мы и ушли восвосяи, если бы не жил в деревушке той кузнец. И повел с ним Блуд разговоры, как бы кольчужки, в бою побитые отковать. И открыли нам ворота тяжелые. Сорокой пролетела я мимо створок расходящихся, да уцепила за руку девицу. "Радость то ка-

кая," – сказала я ей, – "избрана ты богами. Пойдем, милая.". И почти вывела ее за околицу, но тут нас остановили деревенский нойд да староста, мол куда девицу тащишь. Посуrowела дружинишка, чую неприятности близкие. "Доброгнева я, волхва Корельская, а девица эта – жертва, богами избранный". "А коли не отдам я ее тебе в жертву?" – спросал нойд тамошний.

Тут вырвалась из меня сила черная. "Нет у тебя мощи забирать девицу сию", вскричал голос мой, а рука левая нырнула проворно да вытащила сердце девицы. Замерли нойд да староста, отвернулася дружинишка хоробрая пока ела я сердце девичье да пила глаза ее ясные.

Вот и нет теперь гнева духов земли этой на дружину князеву. Обратились теперь они на меня за убийство жестокою девицки неповинной. А уж я, что есть там девица. Но не открываю себя любимую обещать сумею от чего угодно. Сидела я у костерка на выгоне, шептала Сварожичу слова заветные, очистительные да слушала краем уха как Блуд крестьян успокаивает. Не долго гневались они, дольше торговались после того как он предложил в счет вины часть княжьего оброка снять. Уладил Блуд дело миром, правда оброка князь недосчитается.

Сказала я удалому дружинничку – буде княже гневаться, спорю с очелья заветных белоков. Тут в небесах что–то громыгнуло и снова пошел мелкий дождик.

Завершила полюдьё дружинишка как водится кабаком (уж сколько он нам платил, не знаю, врать не буду). В кабаке распрощалась я с ученицею, сказала, что дошла она до волхвы, вот сертификат, но тайные знания ей неведомы, и при ее желании мы продолжимся на поиски посоха своего – тревожно мне без него было, будто без руки правой.

Летела я дороженькой знакомой мимо меленки и молодая кровь плескалась в жилочках моих, молодыми глазами смотрела я окрест и пьянела от свежего воздуха и осознания своей красоты. Привела меня дороженька в город Ладугу. Желала я посмотреть в лица волхов тамошних – может это они меня, ироды, грабили. Может у них мой посох сейчас за палаткой лежит? Посадник Ладожский грустно объяснил, что не везет Ладоге с волхвами: кого сами порезали – терпеть больше не было мочи, а остальные гуляют где–то, о доме не думая. Улыбнулась я – меня дома Свирко всяко заменит (и ошиблась). Распрощалась я с

красавцем – посадником да направилась по зову сердца своего в излюбленную Макошиху, коя мне мало Корелы не дороже. Встретила меня Златонька словами такими "Вечно молодой, вечно пьяной."

Я была поражена. Я молчала. Пока не узрела свой посох у засеки. Ветром полночным вмиг подлетела я к нему, обеими руками вцепилась и слово молвила "Как?". Отвечала Златонька, что не знает – утром проснулись – стоит. Видно, где освящался, туда и вернулся. Достала Злата из места потаенного котелок с рутой травой, что принесла я в Макошиху жизнь назад. Велела я поставить его к костру греться, а сами мы пошли в святилище Златино.

Вернувшись, мы взяли котелочек да направилась к берегу озера поговорить вдаль от очей богов и глаз людских. Играл с нами дух водяной, колечко мое просил, забавник. Вдруг услышали мы голоса чужие. Злата говорит – за тобою. Смолчала я, спиной к тропе повернулась. Молча допила Злата руду траву. Молча выложила я лепестками узор. Ровно легло шестцветие. Спустились к нам люди чужие. "Сожги", – сказала я Злате. Спустились к нам люди те, да сразу меня и оглушили, забрали мой посох, понесли прочь

из деревни. А Златоньке объяснили, что на нее они зла не держат, им, мол, только меня заказали (святые отцы за 2 гривны). Тогда вывела Златонька из стойла конька своего – Бурушку–Косматушку, да поехала на нем рядышком. Изловчив момент, перекинула она тело мое на конька своего да пустила коня рысью. Но не приняла она в расчет прыть–кость викингскую. В два прыжка нагнал викинг коня, дважды ударил меня в спину боевой частью оружия. Упало с коня мое тело. А тот же викинг напоследок оглушил Злату.

Тут подоспели остальные похитители. Мне кричат "надевай белую повязку", над Златой столпились, дело нехорошее задумали. Взвилась я тут пониже облака ходячего, пропела свой клич боевой – "вечно молодой, вечно пьяной". Удивились викинги. Вещала я им громовым голосом, что Доброгнева я, волхва Корелы, что в результате неправильно–жертвоприношения и посредством обряда специального приобрела жизнь вечную за что плачу цену немалую. Не поняли викинги. Повторила я все, начиная с клича. Удалились викинги, проклятия богам посылая.

А я направилась в дороженьку до дому, до Корелы,

рассказать князю о том, как обнаглели викинги. Ничему наш князь так не радуется, как поводу с кого–нибудь снять виру али голову за Правду нарушенную. Да и дружинишка порадуетсЯ случаю сойтись в бою с противником по силе равным.

Смерть Доброгневы

Ой, беспокойно было сердечушко мое, когда возвращалась я дороженькой прямо–езжею в стольный град Корелу. Говорят бывалые люди: двух смертей не бывать, а третьей не миновать. Пережила я нападение викингское, да открыло оно меня для смерти истинной. Сочтены мои дни, и нить судьбы моей обрезана уже. Невесела подошла я к крепости, невеселым голосом рассказала о злодеянии людей в шкурах.

Ох, и рассердился князь – на ладожской земле его людей обижают. Собрал он дружинишку хоробрую да пустился в путь–дороженьку – поискать викинггов–обидчиков да нагнать шороху на все земли русские, ну и заодно полюдьё собрать и в кабаке посидеть малость. Остались в крепости воины калечные да с ними дружинничек Блуд за старшего.

Ой тут как стали мы с Блудом от нечего делать в кости играть – он поставил рубль серебряной, а я – пластинку "Icewhite", а ставили–то на кон по десятинке. Как волны морские луна вниз – вверх таскает, так и счет наш менялся от одной крайности в другую – желала я поиграть подольше (второй раз уж он не согласится). Содрогнулась мать–сыра земля, дрогнули облака поднебесные, когда третий раз выкинул Блуд один–один под хихикание мое мерзопакостное. А когда шестой раз выкинула я то же, что и он, закралось подозрение черное в дружинникову душу чистую. Но не смел он недоверием своим обидеть князью волхву, и смирился с проигрышем. Ан тут и дружинишка вернулась, да людишек незнамо каких привела. Встретили они обидчиков моих, содрали с них виру – 4 гривны (да не с них, а с нанимателей их теперешних – волхвицы Неси–смерть).

Присмотрелась я к людям, что с дружинишкой пришли – ой, мамочки! Волхвы да нойды, да старуха Лоухи, как живая (но вовсе не такая красивая, как некоторые), да пара мужичков в черных сарафанах, к которым я издавна равнодушна. Поняла я, что почитай уже мертва.

И говорят люди пришлые князю нашему, мол волхва твоя черным богам молится, судить ее надобно. И пошли мы все на мое капище, где стали суд судить да ряд рядить (а священники остались под холмом стоять). Как положено, придя во святилище вознесла я молитву Триглаву, а затем и отдельно Перуну. Стали тут волхвы говорить, что не могу я Перуну молится, не мой он бог, не ему я служу, а силе темной. рекли они, что боги светлые не требуют жертв кровавых, а лишь грибочков – ягодок. Спросили они меня про мои убийства. Отвечала я честь по чести – и про то, как помогла волхву Велеса, и про просьбу Златкину, и про жертву искупительную за Лоухи. Молчат волхвы, молчат нойды. Нечем им меня более обвинить. Обратились они к князю Люту – мол, черному молится, изгони. Князь рек: "Не было Кореле зла от нее, на моих землях свободна она".

Приступили ко мне волхвы drugaжды со вопросами – каким богам я молюсь. Показала я на сосенку раздвоену, что как раз за идолами стояла, – один корень у всех богов, да ствола два – черен да бел. Не столам надобно молится – корню. Не поняли меня волшебники, про имена спрашивают. Говорят, нет бога выше

Рода и Велес – пророк его. Возгорелось тут сердечушко мое ретивое – а как же мать Сва, а Жива–Живана, а та неизречимая, всевечная, в честь которой несу я истинное, тайное мое имя – Ма–Ра, мать солнца, тьма изначальная? Мне, Перуна славящей, змию молиться?! Гнев лился из моих уст, огонь из очей, хотела уж файерболом (Это что еще такое!!! – В.М.) кинуть, да смотрю – они уже стоят как убитые, вот–вот поймут, что не сладить им со мной. (А между прочим надо для моей смерти...) И уступил во мне основной инстинкт (самосохранения) перед волей мастеров. Теперь передо мной стояла еще более трудная задача – заставить их меня умертвить)

Вскричала я: се святилище мое, своим богам славу не смиемо возносить. Смотрю – ожили волхвы да нойды, забормотали что–то, а пуще всех старуха Лоухи. Ой, как стало мне плохо, закрываю руками уши, а они громче да громче. Кричу я, мол – един корень у всех богов – члрен он. Но согнула сила их молений меня, на колени перед триглавом бросила.

Почуяли волхвы силу свою, да спрашают в третий раз имена богов моих, коим кровавы жертвы приношу. Ответ–

ствовала я, что богов моих и имена их не отдам я даже после смерти (ну не представились они!). Поняли маги, раз о смерти заговорила – близок свет в конце тоннеля. Надо приступать к решительной стадии. А я говорю–нашептываю, что нет белого, нет черного, есть серое, туманное, как кольцо мое, Кольцо Тумана. "Отберем у нее кольцо" – сказал какой–то догада. "Нет" – моментально вскричала я. До–нельзя обрадованные волхвы да нойды обступили меня кругом, и, тщательнее зачаровав, заставили самой снять кольцо.

Стены святилища плавали перед глазами. Какие–то люди смотрели на меня. У них было мое кольцо. "Кольцо" – сказала я и протянула руки. "Унесите, унесите быстрее" – послышался голос и кольцо, проде–тое в прутки, исчезло из моего поля зрения. "Колечушко?" – спросила я у того, кто стоял рядом. "Не увидишь его больше" – сказал кто–то добрым голосом. Как же так? Как же я без моего колечка? Меня повели прочь из святилища, туда, где ждали люди в черном. Я знала, что здесь пронесли мое колечушко, но оно было дальше, в городе, а меня остановили и спросили, хочу ли я поговорить со священниками. Священники? Может они вер–

нут мне колечко? Да, я хочу говорить с ними.

Креститься? Зачем – креститься? Вернешь колечушко? Не вернешь? Не креститься. Нет. Верни колечушко.

Вокруг шли странные разговоры. Кто–то говорил, что никто не хочет крови, кто–то предлагал сжечь. Меня взяли за руку и потянули к озеру. "Там колечушко? Колечушко! Колечушко...". "Будет тебе колечушко" – услышала я голос и пошла куда веля. На берегу меня посадили на колени лицом к воде, пообещали колечко да и оставили. Люди в черном что–то бормотали по очереди из книжки очень долго. Я обернулась назад: волхвы да нойды да старуха Лоухи сидели и стояли кто где, только бы подальше от бормочущих. Они закрывали уши, шептали что–то свое или прикладывались к плоской фляжке (видимо с защищающим зельем). Я снова посмотрела на тех, в черном. Странно, я не видела в них ничего опасного, от чего надо было прятаться. "Кольцо? Колечушко?" – спросила я их, но не было ответа. Кто–то задел мое плечо. Я рядом со мной стоял волхв. Рядом со мной стоял волхв. "Колечушко?" – спросила я его. "Сгорело" – ответил он мне с милой улыбкой. Мое кольцо! Нет!!! (смерть от раз–

рыва сердца)

Взлетев на прощанье, кружа над родными, я слышала, как какая–то девочка спрашивает: так она навья или не навья? Волхвы откровенно собрали магический круг вокруг плоской фляжки. Святые отцы, закончив бормотать вылили на мое хладное тело 1,5 литра святой воды (собаки сутулые, овцы неудобные, дятлы подкороватные). Настала пора собираться в знакомый путь – в царство подземное к Господарю ящеру.

День четвертый. Голуба

Раным–ранехонько, светлым утречком протянуло солнышко свои лучики на ту земельку северную, на ту дороженьку прямоезежу, которой шла я к заветному граду Ладоге. Согревал меня Дажьбоже, да присматривал, чтобы дорогой не обидел кто.

Поручили ему меня поберечь, присмотреть за мною в пути неблизком, от самого Дедославля учителя мои, волхвы белье, что обучали меня и подруженек моих науке волшебной не год, не три, а дванадцать лет с самого младенчества. А как настала пора нас в мир выпускать, устроили нам со подруженьками испытания. Кто боле всех священности

показал, тому дарили ленты белые, да оставляли в славном Дедославле. Кто сметкой да хитростью да красивыми глазами действовал, тому лента красная, да грамота напутственная в стольный град Корьдно. А я, неумеха, получила ленту голубую, да желание идти на все четыре стороны.

И стала я себе выбирать, да и выбрала – Ладе служить, лад в дом приносить, свадебки слаживать. Слышала я, что есть в землях суровых – северных город Ладога, вот, думаю, где же служить Ладе как не там. Рассказала я учителям своим о задумке той. Посмотрели на меня они с привычной жалостью – неумехою была я среди подруженек, серой утицей да посреди лебедушек. Но в путь–дороженьку благословили, да Дажьбога попросили уберечь меня глупую, присмотреть за Голубою.

И ранним утречком, когда только птицы и проснулись, подошла я к Ладоге–городу, земно поклонилась – здравствуй, Ладога. Отозвались мне из–за ворот – сиротинушка

Анне, что раньше птиц вставляла (ох, тяжела доля сиротская), да посадник Ладожский – ему по должности положено блюсти и бдить. Расспросили меня они честь по чести, доволны остались ответами мо–

ими. "Ну, оставайся," – сказал посадник, – "У нас с волхвами беда." Не напрасно я вядать, семь сапогов железных дорогами действовала да пять караваев медных сгрызла.

Стала я, в черед свой спрашивать сиротку, есть ли в городе женихи да девицы на выданье. "Как не быть," – она мне ответствовала, – "Вот хоть бы и я, горемычная". Рассказала она мне о своем житье–бытье, как до свету поднимается, на весь город еду готовит, цельный день у костра, да вдобавок еще и ремеслом бедерястным пробавляется малость – на продажу изготовляет, за плату учеников берет, за прошлый год почитай 10 гривен заработала (ох, тяжела доля сиротская). Вижу, невесела всем хороша – работающая, домовитая да богатая. Тут бы добра молодца да честным пирком за свадебку – ан, нет, посадник девку на сторону отдавать не хочет – кто же в наше время поварами раскидывается, а сам жениться на ней не хочет.

Успокоила я красавицу – лишь бы он ей пришелся по сердцу, а там уж оженим, не добром, так приворотом. Ну, почитай первая пара слажена. Повеселела красавица, мне поведала, что женатых в городке только пара – Доброгнева, что в кабаке танцы тан–

цевала, вчерась в деревне Междумошье замуж вышла за младшего священника отца Владимира по их обряду крестовому. А остальные в городке неженаты. Попросила я красавицу Анне показать мне всех мужиков, слишком старых для женитьбы, да тех, кто семью содержать не сможет али во хмелю буен. И еще попросила знакомить меня со всеми девами ладожскими.

А тут и кашка поспела – начали горожане просыпаться, да с ними и горожаночки. Познакомила Анне со мною девицу–красавицу Радгу (ну и именина в этой славянской Ладоге), лекареву ученицу. Стала я Радгу повыспрашивать, не пришелся ли ей по сердцу – отнекивется. Ну, не по любви так по расчету. Спросила я красавицу, а как насчет учителя ее, и задумалась ли она, что с нею, ученицею, будет, коли женится он на ревнице. Тут и сам лекарь проснулся, да к костру вышел. Посмотрела я на него – ну, пусть не Купало, зато лекарство – дело полезное, всем нужное, верный заработок лекарь завсегда имеет, жену накормит и оденет. Подошла я к нему впопыхах да спрашиваю – али не мила тебе ученица твоя. Тут удивил он меня, мол, другой у нее. Начала его расспрашивать – выпытывать с чего взял такое – не

признается. Надобно мне решить загадку эту, да найти счастье девице.

Определилася и вторая пара. Тут подбегает ко мне красавица – платье рытого бархата шелком шитое, височные кольца работы бурземецкой. Тащит она меня в сторонушку, да жарко на ушко шепчет. То была дочь купеческая, мечтаю ей выйти замуж за хевдинга – воеводу викингского. Да слухи до нее дошли черные, что летось пленили викинги деву, да сам хевдинг на ней женится вздумал. Успокоила я деву-красу, купеческую дочь, мол, мало ли что говорят, если она его крепко любит – никуда от нее он не денется. Да только, если вправду женился хевдинг, то не будем ругать мы союз тот. Согласилась девушка, да тут же присмотрела себе нового любого – Иваша. Тут опять закавыка – нет у Иваша ремесла своего, ни к какому делу не приучен окромя сгущенки. Решили мы с красавицей в таком деле не торопиться, а я добавила, что навсегда к ее услугам.

Пока мы с нею в сторонке шептались, собралась вокруг костра почитай вся Ладога. Вот и пришло времечко посмотреть мне на женихов здешних. Эх, богат выбор – глаза разбегаются, тут и княжий заспинник, и кузнец, и зодчий

(специфического направления). Молодцы – красавцы как на подбор, да все такие ладные – кашу едят споро – ложки стучат, любо-дорого посмотреть. Благословен город сей Ладою.

Познакомили меня и с наоборотною Доброгневою, да мужем ее отцом Владимиром. Сказала я мужу молодому "Гой еси, молодец!" – ему это было необходимо как никогда. Отвлеклася я на разговоры с молодой, ан тут посадник улучил момент да с заспинником ушел в дальние края добывать невесту себе. Опечалилася я – знать не по сердцу пришлись ему слова о привороте к Анне, впредь буду тише говорить. Опечалилася Ладога – помнила она о том, как княже ее, покойничек также ушел с заспинником за невестою да не вернулся. Не опечалилася только сиротка Анне – решила она, что найдет себе еще лучше. И чтобы во всеоружии встретить незнакомца задумала она купаться пойти, а с нею новобрачные, я да Радга.

Ой, как кричала молодая на мужа своего – священника, мол налево не смотри, направо не смотри, на меня только мои глаза положить. А девицы красавицы да я с ними плескались – резвились в воде студеной (ох, студеной). Проходили мимо викинги, к нам в

воду побоялися (викинги, что с них взять), а подале отошли – обидное прокричали, мол, все девки хороши, да одна невзрачна. Эх, вот если бы они сказали, что все уродины, мы бы их мигом догнали да пожалеть о словах своих заставили. А одной мне чего с ними связываться... Но слова те запали в душу мою, черным камешком легли на доньшко.

Вернулись мы, девицы, да красный от жениных побоев священник в город Ладогу. А там чудо чудное, диво дивное – лось волшебный, лось Хийси. И его все кормят – поят – ублажают. Задумала и я сделать приятное зверю магическому. А тут и девушка под руку подвернулась новая, незнакомая. Дай-ко я ее к лосю приворожу, подумалось мне, девица – то красавица писаная. Обрадовался лось, копытами забил, рога расправил, да только вот передумала я – а кто ж у них родится? Непорядок. Предложила я тогда лосю к девушке приворожить, да уж тут сама красавица воспротивилась. Почто, говорит, Голубонька, надо мной глумишься, мужик мне надобен. А какой же мужик, спросила я, тут же оживившись в предчувствии новой пары. Да не решила пока краса-девица, к кому сердце ее лежит, сказала попозже подойдет. А пока думала она,

отозвал меня в сторонку кузнец тамошний, Кий. Приглянулась ему лекарева ученица, просил он меня приворожить ее. Ну, дело то нехитрое. Да только вот как бы не поручить счастье девицы. Потихоньку подошла я к Радге, спросала – ан вон оно что, тот кузнец немил ей, насильно не мил – уж раз привороживали, вот почему лекарь и обманывается насчет другого. Разрешилась загадка сия, а Радге сказала, что мила она лекарю, и сладится у них все и без зелья приворотных, коли подойдет она к нему, да заговорит о сердечном.

А тут в Ладогу гости заявились, да не простые – сам хевдинг с людьми своими. Смотрю – не женат хевдинг. И тут же подбежала ко мне купеческая дочь – вызнала она, что расстроилась свадьба. Ну, настала пора разводить мне зелье приворотное. Что с собой было, что здесь нашла, а ягод черемухи кузнец дал – думал, для себя старается. А викинги – настоящие воины, глазами востры, увидели, как я над огнем зелье освящаю и поняли – что-то затевается. Подседа я к хевдинку бочком да говорю ему шепотком, мол ешь. Он, парень не дурак, спросил, что это. Я шепчу, приворот, а сама тороплюсь – вижу, викинги меж собой волнуются. Он, па-

рень не промах, спрашивает к кому приворот. Я шепчу – то-роплюсь, что купеческая дочь, что с ума по нему сходит, что молвой о женитьбе его чуть не убита была... Он, зануда противная, говорит – покажи.

Ой, губит скромность нас, девушек! Страшно было дочери купеческой смотреть, как счастье ее слаживается. Отвернулась она – с места где хевдинг сидит только височные кольца и видать. Хороши кольца, спору нет, да только не они интересны молодцам. А викинги уж в голос кричат: хевдинг, подойди, хевдинг, разговор есть. Сдался хевдинг, подошел к людям своим. А я красавице подошла, за белы плечики ее взяла да развернула к милому личиком. Посмотрел вождь викингский раз, другой да мне и кивает – согласен, мол. Туточки я на место вернулась, где раньше сидела. Он тоже попробовал вернуться – не тут-то было. Как один встали викинги на защиту его от себя самого. Под угрозой норвежского народного бунта пришлось отказаться хевдингу от любви своей.

Эх, молодец, променял ты счастье свое на десяток грязных, волосатых мужиков – с грустью подумалось мне. Но для грусти не было времени – сиротка Анне уже присмотрела

себе черноглазого викинга (мне б такого). После недолгого, но тщательного инструктажа направилась Анне в сторону любого, да завела с ним разговоры условные про свое умение берестяного плетения. Сняла она с него мерочку для очелья, да мне принесла. А викинг тот с нею пришел как будто уже приворожен. Подумала я – хороший знак, знать поженятся да вместе проживут долго и счастливо. Зачарованно стоял он и смотрел, как сжигая я его мерочку да слова приговариваю заветные. "Приворожен, молодец" – говорю ему, а он да и отвечает, мол, женат уже. Ну, сделанного не воротишь – как миленький сидел воин, на Анне ласково смотрел да вздыхал, а каждые 2 минуты – комплимент говорил.

Тут я во вкус приворотов вошла. Собрался мы с Радгою, да той красавицей, что от лося Хийси отказывалась, стали за руки взявшись да повела я нас под песню приворотную кругом викингов, да ловчила вокруг кого-нибудь хоровод замкнуть. Скоро догадались молодцы о наших намерениях коварных. Мигом стали отскакивать, да к крепостным стенам прижиматься. Дальше – больше, побежали викинги от девок безоружных, а двое аж за ворота выбежали.

Они то и обнаружили, что идет на Ладогу войско могучее, со князем корельским Лютом во главе. Не до шуток стало викингам, не до приворотов девицам. Встали викинги стеной у стены крепостной, убежали девицы вглубь Ладогорода (или наоборот? нет, вроде так). Завязалась тут сражение кровавое. Ничего я в том сражении не поняла, только вроде поубивали всех викингов да потом похоронила их волхва Кииро в полосе прибоья. А князь Корелы Лют, захватив Ладогу, назначил в ней нового посадника – ну чисто рожей разбойника деревенского, написал ему в том грамоту да и ушел восвояси.

Ой, печально было в Ладоге, а уж мне печальней всех – сколько женихов погибло, какие возможности упущены. Рядом сидела – грустила Анне – так и не спросила она имя викинга своего, об ком сейчас причитать? А тут чудо чудное, диво дивное – за мною сватов прислали. Подумала я – то хороший знак, не гневается на меня Лада, милостью своей одаривает. Да не сказали мне как сватались, что жених мой именем Буян, старый да страшный – полны руки пальцев, полна голова волос, на лице рот! И нос!!! Привели меня в Корелу – туда просватали–то. Там как раз шла по погибшим тризна богатая – уби-

ли–таки князя Люта со дружиной в походе том.

Как увидела я суженого, криком закричала, обратно в милую Ладогу побежала, да не было мне уж обратной дороги, волю свою не дала Лада нарушить. Во лесочке под Корелой нашла я младенчика брошенного, глазки светлые, носик пуговкой. Найденю назвала, вырастила, воспитала. Корелу считала Найден своей родиной, и я за ним привыкла. А как подрос Найден, отправилась я ему мир показать. И встретила нас у кабака волхва из Макошихи Злата. Сказала она мне, что беда у них во деревне. Уж который год мается мужичок один. Ни кислого, не сладкого в рот не берет, в каждом пне глаза колдовские видит. Жертвоу он стал чар колдовских, и сама Злата исцелить его не может, сколько ни пробовала. Слыхала она, что знаю я зелья отворотные, может они мужичку помогут. Хоть и отвратное Ладе дело – отвороты, да согласилась я. Оставив Найдену в кабаке – взрослый, почитай, я направилась в Макошиху. Сидел там у костра потухающего мужичок тот. Как он мне обрадовался – не словами описать, как колдовала я – умолчу, скажу только, что старалась...

Возвращаюсь из Макошихи – ан, по дорожке парочка идет – молодец подраненный, да девица, что я когда–то лосю

обещала. Она мне на него кивает да подмигивает. "Крещеный?" – тихо спросила я – жизнь научила меня многому. "Нет," – шепчет девица, – "приворожи". Тут проснулось во мне что–то давно забытое, рассмеялась я смехом ведьминским, да красавица мне хихиканьем вторила. Испугался добрый молодец, как стали мы со красавицей вокруг него кружить посолонь, все ближе и ближе. Хотел молодец вырваться, убежать – не тут–то было. "Приворожен, приворожен" – пела я ему на ушко лешихи Злата. Сказала она мне, что беда у них во деревне. Уж которое дело отвернулась да вперед пошла. Спустя малое время догоняет меня парочка – просит красавица объяснить молодцу его дальнейшие действия. Говорю я тут добру молодцу: "Ты бери свою красавицу под рученьку, заглядывая в ее глазки карие да время от времени целовать пытайся. А ты, красавица, не больно–то отворачивайся". И вперед пошла шагами скорыми, чтобы поскорее их наедине оставить. Кричит мне вслед красавица – "спасибо, Голубонька, спасибо", а вокруг нас колышется туман, густой туман с озер, что–то говорит, куда–то манит, чего–то обещает.

Магдалена Охальница
г. Северодвинск

nobiles in nobile

из архивов нины

Сайт **Nobiles In Nobile** – сайт по ролевым играм в полях.

Игрополис – игровое ролевое пространство, страницы игр.

Конструктор – наработки игротехники, собранные со множества игр

Н–Циклопедия – сборник разнообразных ссылок с материалами, необходимыми для игр – более 150 ссылок

Галерея – фотографии с играми; картинки, нарисованные ролевиками; хорошие фотоколлажи (около 40 штук), ссылки на другие фотографические ресурсы у нас и за бугром (около 70 ссылок).

Электронная страница **Моего Королевства**

Гамак Уродов – юмор на играх – истории, частушки, реальные идиотские сертификаты.

А также –

Форумы и опросы.

Около 200 человек посетители каждый день.

Новости обновляются каждый день!

nin.rpg.ru



манжеты конструктора

<http://nin.rpg.ru/igropolis/igropolis-construktor.shtml>

Боевка:

Две Грани2. Нск-98

Бойницы. Стрельбы со стен.

Бойницу можно атаковать: изнутри – копьями или стрелами, выпущенными из луков или арбалетов; снаружи – только из метательного оружия и ТОЛЬКО СТОЯЩИХ У БОЙНИЦЫ! (Спец. выделенная площадка). Запрещено закрывать бойницу щитом.

Стрельба со стен: Через любой фрагмент веревочной стены стрелы летают в обоих направлениях (только над стеной). Через фрагмент боевой стены стрелы летают только выпущенные стрелком, стоящим в лагере, вплотную к этой стене на специально отмеченной площадке (при этом сам стрелок является мишенью). Стоя в лагере вплотную к штурмовой стене на спец. отмеченной площадке, стрелок может свободно вести стрельбу, оставаясь в безопасности.

Поверженные-95. Тюмень

Гибель людей вокруг "разрушенной" башни или другого сооружения.

При разрушении любой башни или стены под "обломками" погибают все, в радиусе 2 метров. Башня рушится полностью, а стена на 1 метр по обе стороны от места попадания.

Ангмарский Черно книжник

Ночной захват крепости

Ночью запрещен штурм крепостей. Однако если в крепости оказался предатель, открывший войску ворота, а стража ему не помешала (или часовых вообще не было), и противник вошел на территорию крепости, крепость считается павшей, а все население, по умолчанию, убитым. Военноначальник, захвативший крепость находит главного в крепости и сообщает ему о падении крепости и о том, всех ли он считал нужным убить.

Белые Тени. Барнаул-Нск-98

Последний хит

Сколько бы хитов ни снимал удар, снявший Ваш последний хит, Вы не убиты, Вы ранены.

Болезненное связывание

Связанный 15 минут – тяжело раненый сразу.

Части во рву

Коснувшийся одной точкой опоры (нога, рука, меч) дна рва человек считается упавшим и сломавшим точку опоры.

Расколотый Мир. Екатеринбург

Ловушка.

Веревка, протянутая по земле (2x2 м), которую можно скрывать чем попало – листья, ветки и пр. Охотник должен сидеть поблизости, чтобы предупредить добычу, что она попала. Всех, кого нельзя взять в плен, кроме зверей и оборотней, нельзя и поймать в ловушку. А вот звери и оборотни, ничего, говорят, ловятся... Вот только достать их оттуда живыми весьма сложно. Находящегося в ловушке можно ранить или убить любым оружием или оглушить. Одна ловушка – одна жертва. Если у кого есть идеи других ловушек, то он может попробовать утвердить их у масте-

ров, получить сертификат и далее использовать.

Ров с веревками.

Обозначается веревками, желательными цветными, протянутыми по земле (не над). Максимальное расстояние от стен – 2 метра. Можно снять дерн, чтобы было более заметно, но так, чтобы потом можно было положить назад.

Раны и повязки.

При тяжелом ранении на рану необходимо "наложить швы", т.е. пришить на нее заплатку из чистой ткани. Это может сделать только лекарь. После этого раненый должен находиться в покое 1 час, затем "швы" снимаются (только лекарем).

Если раненый не соблюдает "исцеляющее" время рана открывается и всю процедуру оказания медицинской помощи надо начинать сначала.

Повязку и швы накладывают только на одежду, предварительно сняв с раненого доспех.

Демография:

МиФ. Иркутск-99

Пыточный набор карт

Принцип действия карт пыточного набора:

Пленный вытаскивает одну

из восьми карт своего пыточного набора и не показывает ее противнику. Тот задает ему вопросы, на которые пленный отвечает правдиво, но относительно ("да", "нет").

Если количество вопросов превысило указанное на карте, то пленный считается "запытанным до смерти" и уходит в Страну Мертвых. Карта "нельзя пытать" означает, что пленный при первом же вопросе сразу умирает и отправляется в Страну Мертвых. Карта "врет не краснея" означает, что пленному можно задать любое количество вопросов без гарантии правдивого ответа. Пленный также может вообще не отвечать на вопросы

Живые и мертвые

Если живой заговорил с мертвым (имеется ввиду по игре, а не по жизни), то последний может привести его с собой в Страну Мертвых, забрав себе жизнь.

Викинги в Британии. Хибины-98, 99

Вода игровая и неигровая.

Если в городе есть колодец, то за водой и на помывку можно ходить "не по игре" (в белой повязке).

Изнасилование.

Насильник начинает разде-

вать жертву (жертва может активно сопротивляться) пока она не скажет "СТОП". После этого слова жертва считается "изнасилованной" и насильник обязан прекратить раздевание. Тяжелораненый не может активно сопротивляться и после "изнасилования" погибает.

Смутные времена-99. Тюмень

Еда и Курение

На игре люди готовить не умеют

Без посторонней помощи Вы можете только – открыть металлическую (!) консервную банку и прямо из банки съесть с ножа не подогретую консервированную массу.

Кипятить воду Вы, конечно, умеете, но в посудине объемом не более 1 литра (не извращайтесь, пытайтесь одновременно навесить над одним костром 7 литровых банок – годной к употреблению будет вода только в одной из них).

Еще раз упомянем: в этой кипяченой воде Вы не можете разогревать консервные банки, готовить супы быстрого приготовления и т.п. – эта вода годится только для заваривания чая.

– порезанный хлеб – приготовление – карается отравлением
– консервы, вываленные на тарелку – приготовление – карается отравлением

– консервы, политые майонезом или кетчупом – приготовление – карается отравлением

– консервы, съеденные ложкой или вилкой – приготовление – карается отравлением и т.д. и т.п.

Плошка вареной лапши с бульоном, чашка чая без сахара и кусок хлеба будет подаваться в кабаках бесплатно, с широкой руки регента.

Для людей имеющих проблемы со здоровьем: Если у Вас большой желудок и т.п., вы можете привезти продукты, которыми вы доверяете, сдать их в кабак в отдельном (подписанном) пакете. Из этих продуктов для вас приготовят то, что вы попросите (либо к предварительно оговоренному времени, либо Вы просто можете подождать пока приготовят заказ). Откушав таким образом необходимую Вам пищу оплачиваете, и уходите сыты и довольны. Если Вы не можете в данный момент оплатить обед, то заказывайте блюда наиболее простые (рагу с анчоусами не заказывать!).

Спиртное! На продажу спиртного существует государственная монополия. Регент выдает (продает наверно) лицензию на этот вид торговли. Ввоз, либо вывоз спиртного в город–государство Весло яв-

ляется контрабандой и будет караться по закону.

Табак! Допускается курение в общественных местах только трубки! Курение сигарет, папирос или сигар является наркоманией. Курение этих безобразий разрешается только в специально устроенных (лицензированных) курильнях. Изначально курильни организованы при кабаке, при борделе, а так же при дворянском фехтовальном клубе. Возможно курение в стенах своего дома, так же можно иметь при себе сигареты, но если об этом станет известно властям, могут быть неприятности. Это закон государства Весло.

Маска

На игре обязательно ношение костюма и МАСКИ (маска модулирует лицо; шлем с забралом может заменять маску, если Вы готовы всю игру ходить в железной маске)

МАСКА должна закрывать не менее половины лица и отражать социальный статус персонажа.

Мертвый, идущий в мертвятике держит маску в руках.

Информационный взнос

Информационный (необязательный) – за пять листов текста (распечатанного 12 шрифтом) содержащего информацию об этом мире (мир в

котором жили воины Черного отряда) выдается 1 лист содержащий мастерскую игровую информацию (полезную на игре).

Мертвятики

Срок. Срок отсидки в мертвятике зависит от количества потраченных денег на игре. Совет: требуйте чеки, счета и расписки при приобретении товаров и услуг.

Грехи.

Внимание! На игре введена система баллов (как в ГАИ бывало). За нарушение правил мастера могут начислять и записывать баллы в карточку игрока. Нарушение оцененное в 5 баллов (по 5–ти бальной шкале) – мгновенная смерть от грехов.

Экономика.

Темные Века. Москва–99

Шотландская еда

Свинья – может не пастись вообще, ест сено и просроченные чипсы

Охота по мишеням

Предусматривается еще один вариант: раз в цикл охотник, вооруженный копьем, луком или дротиками, в сопро-

вождении мастера отправляется искать дичь, которая отыгрывается мишенями. Например: на поляне пасется 10 оленей, которых охотник должен подстрелить (30 секунд на стрелу). Сколько успел – убил, а остальные разбежались. Срок поиска и отстрела мишеней для 1 уровня – 10 мин., для 2–го – 20 мин.

Война Алой и Белой Розы. Хибины–98

Рудники

Работа производится путем выкладывания круга из камней диаметром 1 метр вокруг колышка с названием рудника. Сам ремесленник может не работать (если за него трудятся работники), но в любом случае обязан руководить процессом.

Небо и Земля. Нск–94

Клад

Любую вещь можно спрягать только составив подробную карту.

Танфер–98. Кемерово

Замки и задвижки.

Замок имеет цифровой код (на приклеенной к нему бумажке) и отпирается ключом с тем же кодом или подходящей отмычкой. Отмычка напомина-

ет ключ, на котором вместо части цифр – звездочки. Например, замок с кодом 1234 можно открыть ключом 1234 или отмычками 12**, 1***, **34 и т.п. Задвижку, как уже говорилось, можно открыть только изнутри. Кроме того, любую дверь можно вскрыть посредством лома, что моделируется десятью громкими ударами металла о металл в непосредственной близости от взламываемой двери.

XI–97

Рудокопство.

Рисуется карта горы (на листочке в клеточку). Внутри располагаются полезные ископаемые и сопровождающие их породы. Рудокоп имеет некоторое количество единиц Рабочего Времени РВ. За каждую единицу он проходит одну клетку. (перед игроком чистая копия горы) Идут от входа под прямыми углами.

Приспособления увеличивают РВ (уменьшают затраты неудобнее – дробные части). Твердые породы требуют более 1 РВ за клетку или спецумение. Мягкие требуют крепеж (чипсы дерева, железа).

Умение рудокопа – по сопоставляющим породам знать конкретные ископаемые.

Собирательство (Охота,

Рыболовство – вс□, что требуется случайности).

Для игроков, не напрягающихся экономией или по легенде только этим и промышленяющиеся.

Изготавливается матрица допустим 20x20. На ней располагаются в произвольном порядке то, что можно найти в лесу (выловить в реке).

Игрок имеет столько возможностей "ткнуть", каково его РВ собирателя (охотника, рыбака).

Как "тычется" – мастер записывает (записывает) номер столбца. Игрок говорит номер строки. На пересечении смотрится результат. Мастер может варьировать богатые–бедные столбцы или даже матрицы.

Для пушного антуражу можно завести "труп", "волчью яму", "упал – ногу подвернул".

...*«Это были выдержки из Матрицы Конструктора – мелкая интересная игротехника, придуманная на игровом пространстве различными людьми.*

Вполне возможно, что впервые эти находки были применены не в тех играх, в которых указаны – что ж – хвосты изобретений теряются в недрах истории.

Заходите к нам на сайт, присылайте свои находки...

гамак уродов

<http://nin.rpg.ru/gamak/gamakurodov.shtml>

Игровые сертификаты и бумаги – сколь смешного подчас они таят в себе...

Землятресение в Валиноре – 9 баллов.

Этот эльф действительно рожден мною. Эру

Зафиксирована беременность по обоюдному зачатию

Баба-зверь. Имеет 8 хитов...

Прозрачная белая хрень. Ничего не дает – просто так, для понту

Гномы не могут луком и арбалетом

Настоящим удостоверяется, что предъивитель сего Корибут Ольгердович является мужчиной в полном расцвете сил

Чипы:

Мясо Баклана
Молоко птичье
Молоко минотаврих
Сорняки съедобные
Печень огромага –
алкоголика

Сигурд, сын Сигшунда,
обязался принести кабан-
зину Тири сердце Дракона
за стакан сладкой боуны

Сертификат

Мег Волшебной, сунь кудра
когемь



Истории с игр:

Олимпийские игры. Борются Аполлон с Аресом. Поодаль на зрительских местах возлежит томный Парис на чьих-то (женских) коленях и комментирует: Мнэ-э... неплохо. Жаль только, что оба борца куплены одним хозяином...

Фраза, сказанная Гермесом Одиссею в ответ на ослепление оным Циклопа: "Человеком надо быть, а не героем, чурка итакийская..."

Фраза, сказанная в Микенах: "Агамемнон, Менелай – имена все какие-то нерусские"

Для пошивки килтов к Шотландскому фестивалю участники активно искали шерстяную клетчатую ткань соответствующей расцветки. В процессе поиска один из них повстречал старого знакомого. Зашла речь о цели шопинга. Недолго думая, парень пояснил, что ищет "тартан для юбки" (Ну не рассказывать же в подробностях, что такое килт). Возникла довольно продолжительная пауза.

Наконец знакомый решился переспросить: "Тортан для юбки – это что, большой торт для любимой женщины?..."

Волжский Кон. Презентация игры "Черный Отряд" под Нижним. Главный мастер – Кошечей. Выходит мастер по экономике и говорит: "Ну в общем, экономика у нас будет СКЕЛЕТНАЯ !!!"

Однажды святой отец Сергей Радонежский созвал народ на проповедь. Ораторское искусство было очень похоже на его внешний вид. Мы за глаза его прозвали "Асахарой" (хотя внешне похож он не был.), а его движение "Аум-синрике". Перлом его речи была фраза: "Вот что крест живородящий творит !!!"

У короля Гонтрана от желудочных проблем погибало оба ребенка. Мастера, решив испытать одного на моральные качества, вызвали по рации профессионального прокаженного и послали под стены.

Прокаженный явился и стал просить у короля милостыню. Король стал отнекиваться, мол денег мало и все такое. Наконец он был разжалоблен. Принесит один солид. Больше, говорит, дать не могу – скоро похороны обоим моим детям – затраты будут большие. Прокаженный еще попытался покланчить – бесполезно.

Тогда раздался Голос с небес (из мастерских кустов) – ОДИН СОЛИД – ОДИН РЕБЕ-

НОК !!!

. Диалог:

– Агата, ты жива?
– В который раз?
;ю)

Пишут договор о присоединении Веленого к Уст-Атке, в конце договора есть пункт:... скрепить сей союз свадьбой Ящера... На этом месте, де-вушка, которая писала договор пишет "свадьбой Ящера" (а в простонародье мы его часто так и называли), мы ее тут же поправляем: "Тут буква "е." Ну она и исправляет:... свадьбой Ещера..."

...Тут Вася показывает на Пугу и говорит – Нет, наш шаман – он совсем наш, правда? а Пуга ему (стуча по голове): – Да, я отсюда дерево. И больше нигде!

На игру известный паладин Астальдо привез ужасающих размеров шлем нарфинской ручной работы. Шлем походил на маску сварщика в дырках, увеличенную раза в три. При тестировании аппарата произошел такой разговор:

– Астальдо, ты что-нибудь видишь???

– Я ничего не слышу!!!
;ю)

Итого – Более сотни историй с разных игр и конов.

Частушки**Ящик Пандоры**

Милый парень Лигерон
Не дождался похорон
Дали ему взятку –
Он подставил пятку...

Голос с олимпийских гор
Собирает на агору
Может с кем у нас война?
Может просто с бодуна...

Как жена Амфитриона
Родила двоих ребят
Должен быть один, простите...
А второй – пошел назад

К повивальным бабкам чинно
Девки в очередь стоят –
Заходил "Арго" в Афины
Девять месяцев назад!

У Лазртова у сына
На коне сидит Афина
Как конина запоет
Одиссей конем пойдет

Не ходи Елена замуж
Ты за Менелая
У него полно врагов
И родня тупая...

Меня Гермий провожал
Всю дорогу пеплос мял
А у входа в гинекей
Повстречал меня Арей

По реке плывет Харон
Церберы ликуют
Ну и пусть себе плывет

Старикашка фигов
По ночам сова кричит
Ветер в соснах свищет
В старом храме у Афины
Трескают винище

Я из лука пострелял
В статую Эрота
Кто там сзади, кто нахал
Мне потрогал попу...

Ночью во поле – ни зги
Но на Трою шли мы!
Пусть уроют нас враги –
Откопают Шлиман!

Готика

Видел папину буллу
Про прелюбодеев
Наводил он там хулу
На каких-то геев.

На кресте вчера висел
Озирал окрестности
Не досталось Моисею
Веселее местности.

Всею братией стояли
Ночь перед амвоном
На одаривал аббат
Пивом с кардамоном.

Дали нам в монастыре
Мне и брату Жану
Двух ослов – поводырей
Для доставки к храму.

Распорядок дня суров
К братьям –
францисканцам.

Можно только ночью пить.
Брагу с померанцем.
Четки я перебирал
Стоя на молитве
Видно ночью перебрал
Я в неравной битве

С витражей на нас глядят
Ангельские лица
Животы у нас трубят
Гонят подкрепиться.

Только скупость келаря
Больше его пуза –
Монастырь одной свечой
Поминал Иисуса.

Два монаха ведьму згли
Крест резиновый нашли,
Крест пищит и тычется
Заставляет кланяться

Мой миленок Бенедикт
Не тусовщик, не бандит,
Розгой втянет по задам,
Через тернии к звездАм.

Отче наш на небесах
Очень беспокоится
Третий месяц монастырь
Дионису молится.

Лейся песня и вино
Ты во славу божию
В морду получи аббат
Коль не вышел рожею.

etc.

**Добро пожаловать в
Гамак Уродов**

Наши подписчики

спасибо за поддержку журнала

Брянск

– Сергей Иванов (Сигурд)
ghost@vist.bryansk.ru
– Фокин Андрей
andrew_80@mail.ru

Владивосток

– Воробьева Эвелина (Тинвэ)
kis_tin@mail.ru
– Журова Виктория (Керин)
saerin@newmail.ru
– Кульченко Александр (Эол)
eol@mail.primorye.ru
– Мусагалиев Николай (Брегалад)
– Фролова Анна (Эсмеральда)

Волгоград

– Попович Людмила (Меладан)
meladan@mail.ru

Донецк

– Синявская Елена

Израиль

– Тейне ар Туар
– Сивурд Снаресвенд
– Болотина Ольга (Шагги)
– Литвин Борис (Эльфадмин)
bliitvin@netvision.net.il
– Matskeplishvili Vakhtang

Казань

– Fangorn Video
fangorn@tatinkom.ru

Калининград

– Дурмановы Ирина и Павел
irian@mailru.com

Киев

– Шелест Аян и Вика
pereplut@mail.ru

Кольчугино

– Благонадеждина Любовь (Дэй)

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

Кострома

– Клуб "Параллельные Клинки"

Курган

– Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

– Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru

Москва

– Карпутина Галина
– Михаил Пахалов
– Якимова Женья (Остинг)
FIDO 2:5020/122.154
– Мацуга
– Евгения Спектор (Элинор)
elinor@fbt.ru
– Клуб Варяг
http://drakkar.da.ru
– Сурнач Михаил (Gloomy)
mara.bag@mtu-net.ru
– Дьяконова Юлия (Тири)
Tiiirriee@mtu-net.ru
– Клуб "Умбар"
www.umbar.narod.ru
– Вялков Максим (Brodda)
brodda@mail.ru

Мурманск

– Прожеваров Максим

Набережные Челны

– Сафронова Галина (Гаградриэль)

Новосибирск

– Пухначева Наталья (Тильтиль)

Омск

– Власов Алексей (Сосквач)
sqf@mail.ru

Петрозаводск

– Кутасова Виктория
mkutasova@com.onego.ru

Подмосковье

– Инкогнито
– Ященко Евгений

Петропавловск-Камчатский

– Андрей Ляндзберг (Дэл)
eko@marine.kamchatka.su
– Лаврентьева Юлия (Хала)

Саратов

– Семенов Игорь
sss@squ.ru
– Фирнвен

Симферополь

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

Тюмень

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

Уфа

– Элентир
ICQ: 34310797

Челябинск

– Козлова Оксана

Черняховск

– Сысоева Татьяна
astroll@mail.ru

Энгельс

– Шаров Вадим

Ярославль

– Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mail.ru