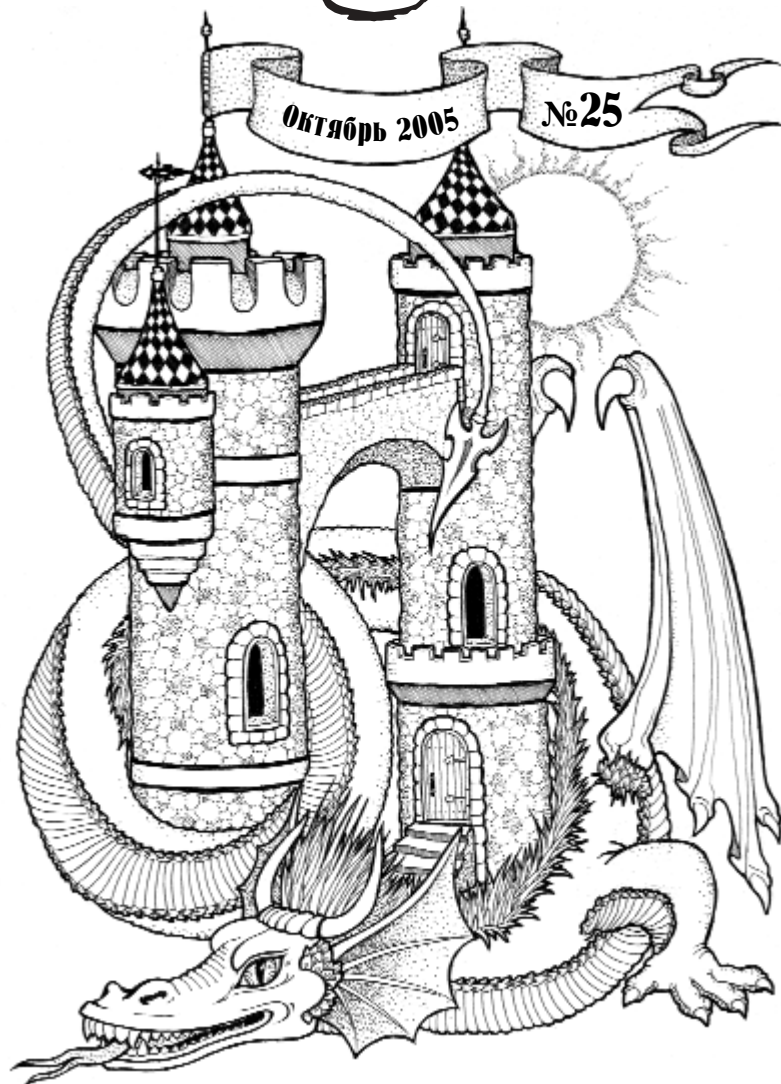


Журнал
по Ролевым Играм

М КОРОЛЕВСТВО Е

издается с 1997 года

Октябрь 2005 №25





1000 и 15
ПОЗДРАВЛЯЕМ

Казань и Зиланткон

с ЮБИЛЕЯМИ! Юбилейные выкройки драконов
см. на стр. 154-159



ПОЗДРАВЛЯЕМ
Мастерскую группу
Александр
VI

с 10-ти летием
творчества!

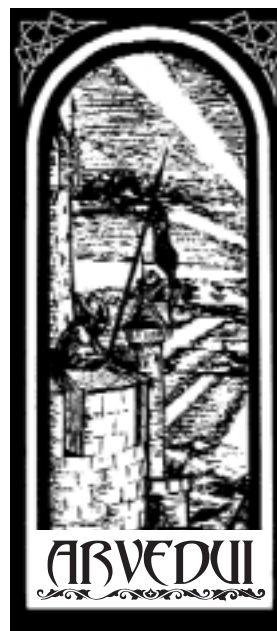


РОЛЕВЫЕ ИГРЫ
ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ

*
совместный проект
alexander6.ru
nin.rpg.ru
zabzamok.org.ru
mykingdom.ru
и друзей

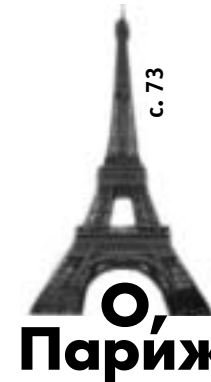
www.rpg.ru

лицо ролевого
движения страны



с. 65

Игры летнего сезона 2006



с. 73

Повесть о
Хэйян-ке



с. 74



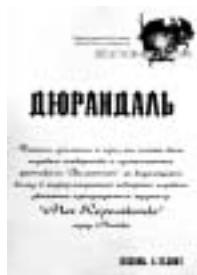
с. 72

ВНУТРЕННОСТЬ

РИ-клама	5	В мастерский сундучок	
Каркун Маска	6	Искусство ходить по граблям.....	32
По следам игрового сезона-2005		В игроцкое ушко	
Дядя Слава		Ил Ребров Модель работы	
Заметки на полях сезона.....	7	с внутренним миром персонажа.....	34
Воспоминания с игр		Ежик в спальнике	
Малахитовая шкатулка		Вредные советы.....	36
Джареф.....	12	У профессорского камина	
Утеко.....	16	Варг Я не за Темных, я не за Светлых,	
По следам игрового сезона-2005		мне играть нравится.....	38
Варг Самкон-2005.....	18	Приложение Воспоминания	
Размышления		Келегорма с XI-05.....	42
Ундин		Нион Кое-что об играх по Профессору..	54
О внутреннем содержании ролевой игры..	21	Интервью	
В мастерский сундучок		С Сергеем Зубом, главмастером XI-05....	56
Milfgard Первая игра.....	25	По следам игрового сезона-2005	
Обмен опытом		Нуси Ведьмак. Отчет главмастера....	59
Катриона Первый лангедок.....	29		

Дорожный мешок	
McAndrews	
Весперкон, ролевой КОН в Германии.....	63
Презентация Игр 2006	
Arvedui: Последний князь.....	66
Игра.....	72
О, Париж!.....	73
Хэйян-ке Моногатари.....	74
Размышления	
Ufthang Бесконечная лихорадка,	
или о сериале в РИ.....	76
Milfgard Игры, которые в нас играют...	82
Ufthang Сделай себе имя.....	90
Обратный отсчет	
Варг Отзвон на статью	
«от Чипиздрика...».....	92
Городской сезон	
Milfgard Трейс. Сценарий павильонки.	95
Обмен опытом	
Элис Турнир магов -	
ничего сверхъестественного!.....	115
Размышления	
Аглахар Относительно игровой магии....	118
Обмен опытом	
Нуси Заметки и рекомендации	
по созданию игрового города.....	121
В игровое ушко	
Дьяк Игровая структура	
сословного общества.....	126
Обзор ролевой прессы.....	130
Обмен опытом	
Бодхи Танцуем? Танцуем!.....	132
Приложение.	
Грызь Гоблинский Етикет....	136
Ежик в спальнике	
Грызь Закон для усах Гоблинов,	
пра разговоры с ельфами....	137
Обмен опытом	
Эсвет, Хельга Эн-Кенти	
Ролевые игры и анимэ:	
особенности подготовки.....	141
Небывальщина	
Аваллах Дроу.....	148

Мастерская	
Мечта Викинга Двухместный Дракон ...	154
Варг Змей Горыныч.....	158
Арсенал	
Варг Арбалет.....	160
Оргобеспечение	
Ирма Винзор К вопросу о ветеринарии	
на полигоне.....	165
Воспоминания с игр	
Черный отряд	169
Девоншир	180
Ведьмак	191
Дела минувшие (5 лет назад)	
Орlando Битва поста и масленницы...	199
Наши подписчики	
и распространители.....	205
Хвосты редакции.....	208



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

Fangorn Video



Свежие фильмы:

- Ведьмак - нечто большое...
- Черный Отряд
- Робин Гуд - мужчины в трико
- Огнем и Мечом (DVD, MPEG4, видеокассета)
- Тампл** (спектакль 2000 года переведен на DVD, MPEG4)

г. Казань

тел. (843) 5159053

fvideo@mi.ru

http://www.mi.ru/~fvideo

Новый очередной сборник клипов с фильмов 2003-2004г.г. "Двери травы"

(клипы и ролики с игр Славянка: летопись славная; Война и Мир; ХИ2003; Анахрон; Сердце льва-2: отпущение грехов; Шрек-XXX; Осада Монсегюра: 10 лет спустя; ХИ2004; Волки Одина-3: Волчьи Тропы)

DVD, MPEG4, видеокассета

Новые аудиоальбомы

Феликс Ясневский "Тень"

(лауреат конкурса менестрелей Зиланткона-2004)

MP3-сборник с Зиланткона-2004

Рок-орден Тампл



представляет студийную запись рок-оперы "Жанна д'Арк" на CD, двухкомпактник

Заказать наши студийки и видеозаписи спектаклей можно через наш сайт www.tample.ru либо по телефону 8-916-660-44-99

SOLO RECORDS

Толкинское творческое объединение

Аудио CD

- ▽ Greatest hits (2 cd). Дэн Назгул
- ▽ Мечты. Folkstone
- ▽ A Elberet Giltoniel. Айрэ и Сарунам.

Мультимедиа

- ▽ Silmarillion (текст в mp3)
- ▽ The lord of the rings (текст в mp3)
- ▽ Портрет Дж. Р. Р. Толкина (док. фильм с русскими субтитрами)
- ▽ Su Tolkien Collection 1999-2002
- ▽ Неоконченные предания Утраченные сказания (1 и 2 тома)

Более подробно обо всем этом Вы можете прочитать на нашей странице <http://solorecords.narod.ru>

и заказать по e-mail ivksp@mail.domonet.ru

Остров Ирландия DVD

elsar@mail.ru



концерт студии «Ирландский танец» при участии группы «Folkstone», г. Хабаровск



Вересковский путь CD

новый диск группы «Вересковский путь» г. Петропавловск-Камчатский - для любителей кельтско-ирландского фолька alice_tal@inbox.ru

Маска



Я протискивался сквозь суету маскарада, разыскивая ее. Я думал, что знаю, как она выглядит. Мысленно, я ведь почти видел ее, маску, которую уже давно искал.

Чехарда ярких красок, взрывов петард и ровные блики факелов кружились и буйствовали вокруг. Люди веселились на своем Большом Празднике с размахом. Веселье врывалось в дома и выливалось обратно на улицы, вокруг смеялись, танцевали, сходили с ума, как будь-то праздник, пришел в город навсегда, и теперь будет продолжаться вечно. Прямо на улицы выносились столы, заставленные закусками, свечами и прекрасным вином, за которые тут же присаживались знакомые и незнакомые маски. Они перебрасывались шарадами, шутками и ничего незначащими обрывками реплик, и продолжали петь, не забывая попутно поглощать изобилие, разлегшееся на столах. Обычно гордо попирающие темноту фонари, сегодня были все завешены зеленым вьюном и какой-то мишурой, поэтому на город смотрели сонно и устало, позволяя, где нужно появляться и теньям, откуда тоже доносилось чье-то хихиканье. Мелодии нежных флейт соперничали с дикими взвизгами волюнок. По мостовой, из больших, витражных стекол вместе с причудливыми тенями танцующих и отблесками множества свечей, плавно текли звуки скрипок. Кто-то поджигал шутихи с фейерверками, и они взлетали над толпой и городом, рассыпаясь огненными пчелами, причудливыми деревьями или туманными звездами, иногда звонко бабахая, а иногда пронзительно свистя. Отсветы от них ложились на самые глухие и печальные закутки города, внося даже в них свою праздничную сумятицу.

Маски мелькали повсюду, и все они были разные. Встречались и не совсем добрые, вон невдалеке пронеслась шайка зеленовато-жутких троллей. Но все смешалось в городе при свете фейерверков и свечей. И прислонившись, к фонарю спал дракон, сладко всхрапывавший во сне, но продолжающий прижимать к груди, довольно миленький букетик, составленный явно какой-то кокетливой ручкой. Вон там стоя на столе среди фужеров и цветов Пьеро пел, какую-то разухабистую песню, довольно фривольного содержания и совершенно явно не собиравший грустить и дальше, а сидевший рядом гриф с роскошным клювом вторил ему. Весь в черном, страшный бородатый пират мечтательно смотрел на стоявшую в зените Луну. Глаза его были подернуты, какой-то неземной печалью. Грустил, склонившись над гитарой, шут, горько потряхивая бубенчиками. Рыцарь артуровских времен важно кружился в вальсе, приобняв за талию злую волшебницу. Все смешалось, переплелось...

А я все протискивался, сквозь живой гомон маскарада, я искал ее. Я верил, что она должна быть здесь. Но масок вокруг было так много...

Каркун, 11.11.03 г.



Игрового Сезона-2005

Заметки на полях сезона

Бредни престарелого ролевика

Можно смело говорить, что сезон 2005 года удался. Множество проектов, среди которых провальных нет. По пятибалльной шкале - ни одной двойки. Были игры на твердую тройку, про которые говорят "кто хотел - тот поиграл". Ну случается такое, когда мастера расширяются в лепешку, игроки собрались хорошие, а игра не взлетает.

Мне повезло. Посетил семь игр за сезон. Лучшей игрой для меня была "Малахитовая катулка". Взлетело сразу и не падало до самого конца. Впрочем, не хочу грузить уважаемого читателя воспоминаниями о том, как провел лето. Лучше поговорим о новых тенденциях и причинах такого успеха.

Начнем, как водится, с боевки

Надо очень сильно размахнуться, Чтобы из шлема получилось блюдце...

Ролевое сообщество наконец-то приближается к компромиссу между поклонниками жесткой реконструкторской и мяг-

кой классической ролевой боевки. Как ни странно, привело к этому разрешение удара в голову. Полная поражаемая зона с одной стороны стимулирует доспехостроение, с другой - удерживает бездоспешных донов от участия в боевке. Хорошо работает ограничение в правилах, что при любой крутости доспеха и отсутствии шлема у бойца всего один хит.

Конечно, проблемы остались. Некоторым господам по-прежнему надо разъяснять, что ролевая игра - не бугурт. Что бездоспешный человек может оказаться в гуще боевой схватки не потому, что он потенциальный самоубийца, а потому, что такое поведение диктует ему роль. Что даже сквозь узкую прорезь шлема надо разглядеть, есть ли у противника доспех. Некоторые бойцы умудрялись накатить медикам, несмотря на наличие хорошо различимой форменной одежды.

Здесь, пожалуй, стоит напомнить, что ролевая боевка отличается по технике от реконструкторской. Ролевики тренируются на фиксацию удара и избегают попадания в голову. Это особые навыки, которые

надо специально отрабатывать. Ролевым играм не нужна гонка вооружений и возрастание силы удара до реально боевого.

Предел допустимого усиления боевых взаимодействий виден. Он признан обществом, игры с относительно жесткой боевкой пошли в тираж, растет производство шлемов.

В сезоне были три громкие боевые игры. "Черный отряд", "Ведьмак" и "Мордхейм".

Культурная революция

Прошла целая серия игр, в которых боевка является исключением, количество павших измеряется единицами и войны нет. Народ увлеченно играет в культуру и политику. Такие игры были раньше, но в этом году их большинство. Мода, волна... Называйте, как хотите. Это не мистерии, не модельные игры. Это игры про обывателей и их не слишком бурную жизнь. Подсидеть коллегу по службе, сходить в театр, сплетничать в кофейне об актрисах и поругать правительство. Можно устроить бунт - написать стихотворный пасквиль на герцога и распространить его в списках. А можно сыграть поэта или художника, который пытается изменить мир своим искусством.

Такие проекты были и раньше. Но в этом сезоне семена упали на благодатную почву. Мастера в процессе игры не особенно и нужны, так, денег иногда подбросить. Неигровое общение минимально.

Меня могут упрекнуть, что я перечисляю тривиальные параметры хорошей игры. Правильно, но в этом сезоне отклик от игроков был наилучшим. КПД мастерения выросло благодаря качественному скачку среднего игрока на более высокую ступень. Причина опять же во взрослении ролевой тусовки. Уже недостаточно дать в бубен

ближнему своему, с возрастом ближе и понятнее становятся философия и культура.

Осмелюсь сделать прогноз: следующая вершина для штурма - семейные отношения. Года через три мы массово начнем играть конфликт отцов и детей. Ну а пока вернемся в сегодняшний день и посмотрим, как сдвигаются акценты игры при смене моделируемой эпохи.

Раннее средневековье с его войнами и феодальными отношениями в обществе. Игры в войну, культура преимущественно феодальная, экономика - выпас рогаток, завязки командные - сюзерен плюс вассалы. "Третий лучник в пятом ряду" пришел из этой эпохи. Но я произношу эти слова не для того, чтобы унижить данный класс игр. Эпоха диктует выразительные механизмы, крестьянин монотонно и нудно обрабатывает надел в 12 веке и на игре в 12 век. Решения принимают немногие сюзерены. Мнение крестьянина мало кому интересно.

Возрождение и романтические игры. Здесь от каждого игрока требуется индивидуальная подготовка и в этой нише особенно прижились мистериальные игры. Сюда я отнес бы и игры с религиозным сюжетом, по крестовым походам. Хотя по шкале времени крестоносцы предшествовали романтикам, религиозная идея дает не меньший импульс индивидуальному движению духа.

Сегодня в моду на играх входят 18 и 19 век - жизнь обывателя в цивилизованном обществе. Яркие представители в сезоне "Девоншир" и "Его величество дракон", город Опал на "Черном отряде". У персонажей обычно хватает денег на светскую жизнь. Появляются увеселительные заведения - театры, казино, кофейни. Начинает играть бюрократия, казнокрадство. В общем, на игре формируется спрос на современную культуру.

Дабы меня не упрекнули в разжигании розни между боевыми и небоевыми играми, замечу: на "Ведьмаке" и "Черном отряде" культурный слой был не меньшим, чем на "мирных" играх.

"Черный отряд" с точки зрения культуры был крайне интересен. Столица Опал поражала воображение своим величием и светской жизнью. Прибывшие издалека, с воюющих окраин, провинциалы чувствовали мощь и разврат огромного мегаполиса. Удалось запустить работающую игровую паcпортную систему, которая доставляла игрокам столько же неудобств, что и реальная. Я впервые видел, как от стражников убежали, затерявшись в переулках, а не в прилегающем лесу. Конечно, сыграло то, что население города было больше 150 человек. Не работал такой привычный краевой эффект, как личное знакомство. В городе из 15 человек любой чужак бросается в глаза. В шпионов не поиграешь. В Опале же мятежники могли вести подрывную деятельность, не опасаясь быть немедленно опознанными и схвачеными на всякий случай. И на стене башни в Чарах красовалась нарисованная мятежниками белая роза.

Феномен Ведьмака

"Ведьмак 2005" - особенная игра. В 2004 году сильно шумел красноярский проект АльтерХИ по миру Сапковского. Предполагалось в традиционные сроки Хоббитских провести альтернативную игру. Аргументация: ХИ изжили себя, тема заезженная и всем надоела. Надо сменить пластинку и поставить Ведьмака. Однако орги АльтерХИ оценили свои силы и не решились замахнуться на проект национального масштаба.

Ведьмак 2005 совсем не планировался, как антипроект к Хоббитским. Игра проек-

тировалась как региональная, для москвичей, человек на 400-500. Уже в марте число заявок превысило 800. И вот - рекорд по численности за всю историю ролевого движения. 2500 человек - абсолютный максимум. В чем причины такой популярности?

Действительно, ХИ утрачивают лидирующие позиции. Сапковский - сильный конкурент Толкиена, пожалуй, единственный на сегодня. Немногие из писателей прописывали мир столь подробно и ярко; нет почти никого, кто был бы прочитан в России массово. Вспомним книжные хиты за последние 15 лет. Толкиен, Урсула ле Гуин с "Волшебником Земноморья", "Dragon Lance", Глен Кук с "Черным отрядом" и Сапковский. Неудивительно, что "Ведьмак" оказался популярнее ХИ.

Теперь посмотрим на мастерскую группу. Золотые леса на сегодня мощнейший клуб. Они обладают и человеческим, и финансовым и административным ресурсом. Они могут позволить себе сделать все по науке - выпустить фильм для презентации, сделать сайт и написать толстую пачку вводных, вложить в подготовку много денег и человеческих ресурсов. Следует отметить добросовестность этой группы. И еще один субъективный фактор. В этом большом коллективе очень правильные добрые внутренние отношения, взаимовыручка и умение работать на общее дело. Именно поэтому они справились, хотя переизезд игроков был более чем двукратный.

Кабаки, кабаки...

То, о чем мечтали много лет назад, что было еще диковинкой в прошлом году, становится стандартным элементом хорошей ролевой игры. Кабаки стали не только местом, в котором можно выпить и по-

общаться. Теперь в игровых столовых можно нормально питаться и не заморачиваться на приготовление еды. Игроки пока еще задают вопрос, будет ли питание на полигоне, но устанавливается новый стандарт обеспечения.

Мастера! Уже в следующем сезоне отсутствие нормального казенного питания на полигоне станет проколом, минутом игры. Причина этому достаточно проста. Ролевая тусовка стареет, появляется больше свободных денег. Хочется играть, а не варить кашу.

Лучшим кабаком сезона смело назову "Свинью под дубом" со "Сказок Лицедеев". Даже Шейлок, несмотря на свою еврейскую природу, оной "Свиньи" не убоился и отведал некошерных яств.

Сервису да, зарплате нет!

Ведьмак показал, что я становлюсь старым. Во-первых, на мастерятнике многие уже обращаются на "Вы". Во-вторых, вечером, встав с пенки около костра, обнаруживаю под собой кучку песка. Наверное, это от возраста, хочется поскрипеть. А погундеть я хочу о деньгах.

Конечно, во времена моей молодости вода была мокрее, луна круглее, трава зеленее. Зарабатывать на играх было просто неприлично. Как же так! Тянуть копейку со своего же брата ролевика! Образовался слой персон, вопрошающих с хитрым видом "А куда пошли наши взносы!"

Но вот в наш мир пришел капитализм. Среди мастеров и игроков пошли разговоры о прибыльности, маркетинге и бизнес-плане. Нарисовал хороший плакат - значит вложился в маркетинг. Театральную презентацию игры назовем рекламной акцией. Среди ролевиков появился

особый класс людей, готовых выложить много денег за сервис. Постепенно неприличным становится вопрос о том, куда пошли взносы.

Итак, встретились и нашли друг друга два процесса: у ролевиков завелись деньги и у мастеров появились желание и возможности их освоить.

Лирическое отступление. На Ведьмаке я занимался закупками в игровые кабаки. Плановый бюджет был в 150 тысяч рублей. Непередаваемое ощущение хозяйственника, когда ограничиваешь себя не финансами, а объемом транспорта. Честно признаюсь, освоить бюджет я не смог. Мы завозили по полторы тонны продуктов в день двумя машинами. Лимитировали нас грузоподъемность и время на закупки.

Большое удовольствие я получил и на "Сказках лицедеев", когда сбылась мечта пиромана, пять тысяч мы потратили на пиротехнику.

"Его величество Дракон" - кофейня с бюджетом 2000 рублей. Хватило, чтобы не мыть одноразовую посуду, делать горячие бутерброды и яичницу и при этом еще играть.

Итак, повышение благосостояния ролевого народа факт безусловно положительный.

За что еще я готов платить.

- за медицинскую службу. На "Ведьмаке" группа Антона Волковского пахала, другого слова не подберу. Это тяжелая работа, которая должна быть вознаграждена не только морально, но и материально

- за доставку меня любимого и продуктов в магазин на границе полигона

- за строек. Причем, не только за материалы, но и за работу. Я согласен на то, что кто-то за мои деньги построит на полигоне некоторое количество нужных мне построек.

- накладные расходы, проезд и прокорм мастеров. Они работают и не должны думать о хлебе насущном в процессе игры.

А вот зарплату мастерам я платить не готов. Я принципиальный любитель. До тех пор, пока мастерами движет идея, а не корысть, творческая часть их продукции будет качественнее. Пусть провалится вся организационка, три дня можно прожить без еды. Но не будем забывать, что основным двигателем игрового процесса является штырь энтузиазма, вбитый в соответствующее место мастерятника.

Игры посмеяться

А еще ролевики развлекаются на играх-постебушках. Это скорее праздники "для своих". Мастерская группа "Пергидроль" выдала смачный продукт под названием "Звирьмариллион", а Никодим - "Робин Гуд - мужчины в трико". Для таких игр тоже есть специфический набор приемов.

Для создания настроения текст вводных и правил должен быть смешным. Игра должна изначально позиционироваться как стиб. Конечно, за Никодимом трудно угнаться, его сайт был наполнен графикой, смешными текстами и коллажами.

Очень помогают большие групповые увеселения: на "Звирьмариллионе" - конкурс красоты среди валарок, на РобинГуде - состязание на лучшего РобинГуда.

Откровенно стибные детали: жесткий кросспол и аусвайс формата А4 на груди звирьмарильцев, любовная пудра феи у Никодима.

Я сумел написать про самые смешные игры сезона так, что самому стало скучно. Это такой стиб у меня. Хорошо же-

вать конфетку через целлофановый пакет. Поэтому рассказывать про игры-сказки ("Малахитовая шкатулка" и "Сказки лицедеев") я не буду. Игры удались, спасибо за это всем.

А пока заглянем в сезон 2006

Лично для меня календарь уже распечатан, начинаю бронировать отпуск.

"Последний союз" - игра по Толкиену в Подмоскowie в начале июля. В подготовке участвуют все основные московские группы. Наверное, это будет крупнейшая игра сезона.

Хельга эн Кенти и ее команда делают игру по средневековой Японии. На момент написания статьи проект еще не объявлен официально, но мы уже едем.

"Великая степь" пройдет под Воронежем. Появится ли Чингисхан? Кто объединит кочевые народы?

"О! Париж". Конец августа, Подмоскowie. Столица Франции времен Жюль Верна от авторов "Девоншира". Еду играть, с семьей.

Есть проекты, на которые я советую обратить внимание. "ХИ-2006" делает Гюнтер. Группа "Мордхейма" полна творческих планов.

А пока май не наступил, крутится кольцо конвентов: Зиланткон, Блинком, Чугункон, Сибкон, ВолК, Мастер-Зилант, Веркон, Самкон, Москон.

Началось бабье лето ролевого сообщества! Наслаждайтесь...

Вячеслав Рожков (Дядя Слава),
г. Москва

Сказ о том, что настоящая любовь кого угодно человеком сделает

воспоминания с игры «Малахитовая шкатулка»

Он вышел к Полевой совершенно измученный. Солнце к тому времени стояло на полдень и изрядно припекало. Когда у околицы его окликнул паренёк, спросив откуда пожаловал, он ответил:

"С Погореловки я."

"А звать тебя как?" - спросил паренёк.

"Иваном зовут, а по батюшке - Акимычем," - ответил пришлый. "А тебя как звать?"

"Яном зови. К нам надолго али мимо идёшь?"

"Тут такое дело: деревня наша не зря Погореловкой звалась, что ни год - пожары. А надьсь выгорела дотла... Ни единого дома, да что дома - сараюшки не осталось," - ответил Иван.

"А не мастер ли ты по каменному делу?" - продолжал одпытываться паренёк.

"Да... старательсквовал, только струмент весь в пожаре сгинул."

"А в подмастерья возьмешь?" - спросил Ян.

"Экий ты шустрый. Мне ж сперва устроиться надо, крышей над головой разжиться, инструмент какой-никакой приобрести. Ты подскажи лучше где трактир, может, работа для меня какая сыщется..."

"Там, за церковью," - махнул рукой паренёк.

"А погрузнел чего?" - в свою очередь спросил Иван.

"Да, барин молодой... Сказал, что плетей мне насыпет, коли сегодня не найду кому в обучение идти, а наши малахитчи-



Воспоминания с игр. Малахитовая шкатулка

ки говорят, что нет у меня к их работе таланту."

"Тогда так давай: я сейчас в трактире счастья попытаю, а ты, Ян, пока струмент собери, какой у тебя найдется, да, как солнце зайдёт, в трактир подходи - дождись тебя там."

На том и порешили. Миновал Акимыч церковь, в которой, надо сказать, служили в ту пору обедню и пошёл к прямиком в трактир. Бочком пройдя мимо старого барина, который кушал в то время водку в окружении приказчиков из немцев, подошел к стоявшему за стойкой башкиру и, облизнув пересохшие губы, спросил воды напиться. Башкир принес вкусной колодезной воды. Когда Иван Акимыч, наконец, утолил жажду, он спросил у башкира, нет ли какой работы пособить, и рассказали свою нехитрую историю.

"Хозяйка вернуться - с ней говорить," - ответил башкир и добавил: "Ждать."

Хозяйка вернулась довольно скоро, выслушала в свою очередь беду Ивана Акимыча, поохала, узнав, что сгорело у Ивана не только добро нажитое, но и жена с малыши детьми и сказала: "Как горю не помочь? Оставайся, а насчет работы, какую делать надо, спрашивай у Ильяса." И кивнула на уже знакомого Ивану башкира.

Работы на первый раз оказалось немного. Наколов дров, да притащив с опушки лесину, Иван пил вкусный квас, поднесенный доброй хозяйкой, и вспоминал встречу, случившуюся с ним на Ярмарке три дня назад.

Тут надо сказать особо, что тридцать годов назад тот, кто назвался Иваном Акимычем, был горичем: ведал руды и камни самоцветные, сквозь толщи горные ходил и много ещё чего умел, про что людям не ведомо. И случилось ему влюбиться в башкирку. Звали её Танзиля, и красива она страсть как была. Вот так ходил он по горе, вздыхал, а потом возьми да и выйди

в деревню. Подрядился он там на местный рудник. Стал Танзилю обхаживать... И сложилась у них любовь. Когда понял горич, что не жизнь ему без красавицы-башкирки, пошёл он в гору к Хозяйке. Что у этого горича с его тамошней Хозяйкой было, про то им двоим ведомо, да только вышел он из горы в человечьем обличиьи, а Хозяйка на прощание сказала: "Посмотрим, что с тобой через 30 лет будет, а назад тебе хода нет."

И тут, как назло, заметил приказчик, что он из тупичка выходит, где только что не было никого. Стал, значит, допытываться, где тот секрет из которого горич-то вышел и не прячет ли он там чего. Пришлось наскоро отговориться, что-де такие-то вещи не показывают, когда народу на руднике полно и что, как стемнеет, будет ждать его у входа в рудник.

Побежал наш горич к Танзиле, да не застал, а встретила его какая-то пожилая башкирка. Она сказала, что чтоб ждал Танзилю к ночи у озера, - мол, бежать она с ним надумала, да дала золотой самородок с кулак, - мол, будет, чем калым заплатить.



Воспоминания с игр. Малахитовая шкатулка

Дошел он до озера, схоронился в условленном месте, да не пришла Танзиля. Прождал её до ночи, а тут приказчиковы люди крутятся вокруг озера с факелами стали... Понял он: уходить пора.

Долго брел он куда глаза глядят, пока не упал от голода да усталости, а очнулся в горнице. Оказалось, подобрала его одна вдова из Погореловки, выходила. Назвался он тогда Иваном Акимычем. Жила вдова одна с детишками. Стал им горич по хозяйству помогать. А вскоре дошло и до того, что свадьбу сыграли. Так почти тридцать лет и прошло: она - по хозяйству, он - с утра старательствовать. И совсем почти Иван человеком стал: из умений только и осталось, что руду на малом расстоянии чуют да слуг Хозяйкиных отличать, да и то, коли нос к носу столкнешся. Так и жили они до того самого дня, когда отправился Иван Акимыч на Ярмарку.

А приключилось там вот что. Пока он ходил да приценивался, увидел в конце одного из рядов ту самую башкирку, какая ему свиток дала. Кинулся он за ней, да не догнал. Искал её весь день по Ярмарке, но она как сквозь землю провалилась. По-



Воспоминания с игр. Малахитовая шкатулка

ехал он домой с тяжелым сердцем, а приехал на пепелище - выгорела вся деревня под чистую. Ближайшая-то деревня, как раз Полевая, в сорока верстах. Так шёл всю ночь и полдня.

И вот теперь, глядя на Ильяся, вспомнил Иван Акимыч ту башкирку с ярмарки. Тут, как раз и Ян объявился. Поговорили они маленько за подгорную работу и решили: место под заимку поутру выбирать. Только так сразу пойти на добычу не вышло. Случилась свадьба мастера Семёна и девки Маруси. Ну и, понятное дело, Акимыч и Ян вместе со всей Полевой в трактире на свадьбе гуляли. В разгар пира заходит молодой барин и говорит мастеру: "Мне малахитовая глыба в человеческий рост надобна. Ты, Семён, душа чистая, прищасался да исповедовался только что - тебе к Горы Хозяйке на поклон иди..." Иван-то с Яном не стали дожидаться, пока их запрягут заодно - пошли бочком-бочком к выходу, а на улице уж порешили не откладывать поиски места под заимку да пошли к горе заимку закладывать.

Пока место нашли, пока вход заложили, глядь: Семён со старым барином идут, а за ними - целая толпа. Пришлось бросать всё как есть, хватать струмент да ноги уносить. Так и воротились в кабак ни с чем. А тут опять молодой барин заходит...

"Почему," - спрашивает, "в кабаке прохлаждаетесь?"

Пришлось отговариваться, что, мол: погорельцы, при кабаке, другого дела не нашлось... Пообещал тогда молодой барин Ивану с Яном, что золотом да камнями осыплет, ежели они новую шахту закладывать пойдут, старую-то затопило... Так и пришлось им свою заимку уже для бар битъ. Обидно... А ещё обидней стало, когда увидел Иван, что там без них наделали: Крепи как попало стоят, забой в рухляк упирается. Барин же всё торопит вперёд копать, да приказчик барский крепи подаёт, а они - тонкие и хилые. Семён же на аршин углу-

бился, да и получил вывалившимся из свода камнем по руке. Он-то от боли не заметил, как из разлома хризопразы выпали, а Иван с Яном - заметили и подобрали, да Семёна на воздух вынесли. А пока за лекарем посылали, случился обвал, да такой, что завалило всё до самого входа.

"Хозяйка гневается," - шептались люди.

Ушли баре с приказчиками, сказав, что б завал разбирали. Ушёл лекарь, попользовав Семёна. Сам же Семён остался. Вот тут-то от него и узнали, что неспроста нашёл он заимку - сама хозяйка показала, где Малахит заказанный взять. Обмозговав всё, стали завал разбирать. Да по-уму, а не наспех. Тут уж Иван командовать стал: он с Яном завал рязбирают да говорят остальным, какие крепи надобны. Ну, и ясное дело, какие самоцветы находят - подбирают. Так до малахита и дошли.

Как глыбу откопали, явилась Сама и говорит Семёну: "Хороша ли глыба малахитовая?"

"Хороша, Хозяйка," - обомлев отвечает Семён.

"Ну, а коли хороша, так забирай" - говорит, а Ивану и Яну по горсти камней самоцветных дарит. Поблагодарили работники Хозяйку, глыбу наверх подняли, - и впрямь хороша оказалась. Иван же с Яном разделили Хозяйкин подарок меж всеми, кто глыбу помогал добывать. Мастера сначала отказывались, да Иван сказал тогда: "Гора жадных не любит, вместе добывали".

Так и остался Иван в Полевой...

Прознал он как-то, что знахарка мудрая есть на селе, да и пошел к ней про свои тридцать-то лет вызнать: кончится ли его жизнь, обратно ли горичем обернётся. Сам он того не чувствовал, а выглядел, будто вчера из-под горы вышел - лет на тридцать. Знахарка же его выслушала, помолчала, а потом и говорит: "Я помочь тебе ничем не могу. К горы хозяйке иди - только она сможет." И пошёл Иван, было к горе, да на полпути повстречал ведунью, а

она и говорит: "Жить тебе осталось до Воробьиной ночи, а что потерял - у башкир найдёшь, старейшину спроси." С тем и пропала. Иван постоял-постоял, да и пошёл к башкирам: спросил старейшину, подходит - батюшки святы - та самая башкирка и сидит, которая Ивану слиток-то золотой давала, и не изменилась совсем. Пригляделся Иван... узнал. Выдохнул хрипло: "Танзиля?..."

"Да," - отвечает та. Спрашивает: "А ты Ивану-то кто будешь? Сын? Внук?!"

"Нет," - отвечает Иван, - "сам..."

Обнялись они, потом стали друг-другу о своём житье-бытье рассказывать. Рассказала Танзиля, как обманула её нечисть лесная, взяв её молодость до Воробьиной ночи в обмен на тот самый слиток. Рассказал и Иван, как ради любимой от горы хозяйки ушёл. Долго они ещё говорили и договорились до того, что решили к самой Хозяйке идти.

Сказано - сделано: пошли к горе, долго там бродили, Хозяйку звали. Как явилась Хозяйка, рассказали ей Иван с Танзилёй с своей беде, просили не разлучать их. Да только посмеялась Хозяйка: "Где-ж такое видано!? Один из горы - сбежал, другую в



Воспоминания с игр. Малахитовая шкатулка

гору на аркане тащить надо. До меня нет дела вам, а есть только друг для друга. Ну, повеселили вы меня!!!" С тем и пропала.

Осталась у них одна надежда: папоротника цвет искать. Так и бродили ночами по лесу... пока не нашли. Идут как-то раз по натоптанной тропинке, глядь: а впереди что-то светится, словно алым огнём горит. Хотела было Танзиля молодость себе вернуть, потянулась к цветку, да руку отдернула... Поняла она: цветок-то один, и желание он выполнит одно, а надо и себе молодость вернуть, и Ивану сгинуть не дать, и исхитриться так, чтоб Иван в обличии человеческого остался. Тогда взялись они за руки, и сказал Иван: "Сделай нас равными во всём: в возрасте и в облике, в горе и в радости, в богатстве и в бедности, в

жизни и в смерти". Так и стало, как оба желали: помолодела Танзиля так, что на вид лет тридцать давали, а Иван совсем человеком стал.

Обнялись они, поцеловались, да и пошли к Башкирскому стану. Пришли, сказали: чудо случилось.

Иван родичам Танзили калым заплатил. Там и к свадьбе готовиться стали.

Мне о том один старик-старатель рассказывал, который на той свадьбе тоже гулял. Яном его звали. А ещё он говорил, что жили Иван с Танзилёй долго и счастливо.

Денис Иванов (Джареф),
г. Москва

Фотографии и воспоминания взяты с сайта игры <http://malakhit.konvent.ru/>

Воспоминания с игр

Воспоминания веселой вдовы Настасьи

воспоминания с игры «Малахитовая шкатулка»

В жизни Настасьи горя было немало – схоронила мужа, перед смертью все-таки ушедшего к другой, бедовала, растила трех детей. Потом Танюшка сгинула – говорят, все под той же проклятой горой. Старшие сыновья разъехались на заработки, изредка присылая весточку или гостинец – отрез на сарафан, к примеру.

Стала Настасья чужих детишек привечать – авось, и ее дочку кто пригреет. Сильно привязалась сердцем к соседской Бориславе – даром та девка балованная и завистливая была, а все ж, как дочка. Потом, когда «переборчивая невеста» с горя утопилась – еще одно горе упало камнем неподъемным на сердце.

А то еще заладили люди приветы передавать от Татьяны – мол, скучает, а прийти не может. Сначала не верила, думала, злые шутки то, тем более, вышивки вроде и не ее рукой сделаны, неумело как-то. А потом, когда не только свои, полевские, но и

из барского дома стали вести приносить – начала искать. Посчастливилось, увидела – а дочка бегом, без единого словечка, не оборачиваясь... Может, морок? Пришлось собрать гордость в кулак и идти на поклон – к ненавистой Хозяйке, разлучнице и губительнице. Ох, нелегко было держаться, особенно когда та камня девка Степана поминать стала и посмеиваться. Но все ж добилась своего – привела Хозяйка Танюшку. А та глядит пустыми глазами: «А вы кто, женщина?» Горько-то как стало, пробормотала, что все равно ждать будет, хоть заколдованное дитяtko, а родная кровиночка – и бегом оттуда, чтобы не показать слез, не выказать слабости. Брела по лесу сама не своя, даже вышивки дочкины потеряла. Соседи довели до кабака, заставили выпить – только потом слова пошли, пополам с вытьем да причитанием.

Пить-то было на что – стала понемногу удача приходиться – то камушки продаст, от Та-

нюшки полученные, то барин молодой за хлеб-соль аж гривенником пожаловал, то соседка-погорелица на свадьбе золотым самородком одарила. Собрала почти целый мешок, при случае и на церковь давала, и пастуху-сиротинушке пару копеек: кто с легким сердцем дает – тому прибывает, вестимо.

Когда совсем невестомою без дочки стало, сделала амулетик, ладанку – сама, как на ум пришло: из материнской слезы да уголька от родного очага. Передала через надежного человека – кто ж знал, что то оказалась голубая змейка, прямо к Хозяйке амулет и доставившая... Только кто знает, как повернулось – только пришла Танюшка домой, погостить отпустили. Мать и рада – мечется, не знает, куда усадить, чем накормить, кому показать свое счастье. Кабы еще не цыганка, нашептавшая дочке, что та все одно много потеряет – или умение, или семью. Опечалилась Танюшка, да все Настасью успокаивает – мол, сила у нее большая, все решится к лучшему. Вот и ушла – решать. Пождала мать, искать пошла. Хорошо, добры люди надоумили, что вернулась девчонка в гору, к Хозяйке. Снова пришлось идти голосить у проклятой горы дитяtko. Вышла Хозяйка, сердита больно. Сама, говорит, она ко мне вернулась – вот и весь сказ, уходи по добру-поздорову. Кинула глыбу красоты невиданной – на всю жизнь бы пропитания хватило, камня сыпала горстями. И грозилась. А у Настасьи самой словно закаменело внутри: страшится, но стоит твердо и говорит непреклонно. И чувство зреет: обернешься – быть беде, словно стоит кто за спиной, смотрит недобро, аж сердце щемит. Когда совсем почувствовала безнадежность – вдруг отступила Хозяйка, пропустила к Танюшке. Настасья, сама не своя, схватила дочку за руку, потащила, строго-настроено наказав только под ноги и смотреть. Замешкались слегка, посыпались стены, стукнуло Танюшку, наверное – упала бездыханная, только сердечко стучит слабенько. Попробовала Настасья тащить дочку – тяжело. Заголосила, позвала на помощь – чудо, откликнулись люди, подсобили дотащить Танюшку через лес до околицы, сбегали за знахаркой. Та не в силах оказалась помочь, пошла за своей наставницей. Рядом батюшка проходил, по-

мог, помолился – авось, и это помогло. Отпоила-отшептала знахарка Татьяну, жива осталась. Довела ее Настасья до дома, а только потом заметила – сидит ли девка, ходит – словно зукта каменная, приказы выполняет, а своих чувств нет. Стала мать ее водить, веселья искать – то в кабак, то гулять – забрели даже в башкирский стан на свадьбу. По пути встретили снова обеих занхарок, каждая помогла по-своему, все на какое-то «повышение огня» зелья нашептывали. Вроде, оклемалась Танюшка понемногу. Что еще нужно девке молодой? Правильно. Сговорила ее мать за соседского Митяя, скоро и свадьбу справили – он парень добрый, работающий, мастер справный, к тому ж давно на Татьяну заглядывался.

Вот такая вот сказочка получилась. А если кто что иное расскажет – не верьте. Это все чары недобрые, а у нас счастливый конец – делу венец.

Вдова Настасья (Умеко)

Фотографии и воспоминания взяты с сайта игры <http://malakhit.konvent.ru/>

Мастерская группа «Малахитовая шкатулка» приглашает вас на свою игру в 2006 году. Подробнее на стр. 74





Игрового Сезона-2005

САМКОН – 2005

Весной, когда просыпаются ручьи, когда на улице уже иногда бывает жарко, ролевики Среднего Поволжья как-то с тоскою смотрят на свои потертые и прожженные у костров рюкзаки, проводят пальцами по зазубринам на своем "личном оружии", вспоминая минувшие битвы... Короче, тоскуют. Ни по чему вообще и по всему сразу - по боям, посиделкам у костра, обрядам и праздникам, знакомым и незнакомым людям, которым хочется еще раз сказать - "Спасибо за Игру!". Да, успеть на все игры сезона нереально даже в треугольнике Казань-Самара-Уфа, не говоря о всей территории России. Но есть место, где будут если не все, то многие. Это СамКОН - Самарский конвент по теории и практике ролевых игр. Уже который раз его организует Дмитрий Орзаев (Оборот), и его команда из КРМ "Легион", а также масса сочувствующих и любящих мероприятие из Самары и других городов Поволжья, перечислить которых в данной статье просто не представляется возможным.

Он традиционно проходит с 1999 года, сначала его сроки были на последнее воскресенье февраля. Но потом, когда мероприятие выросло, попросили передвинуть

на месяц, оно перекрывало Уральские и Сибирские КОНЫ. С 2002 года СамКОН проходит в весенние каникулы. Место проведения также традиционное - ЦСМ, центр социализации молодежи. Лишь в 2002 конвент проходил в средней школе № 112, т.к. в плотный график мероприятий ЦСМ Конвент уже не вписывался. Самая большая проблема тогда была в заселении и дисциплине - ведь первый день конвента совпал с последним днем занятий. Толпа людей в игровой и исторической одежде, с макетами и копиями различного холодного оружия вызвала у младших школьников сильный восторг. Зато такого оперативного заселения и регистрации автор данной статьи ни разу больше, к сожалению не видел. Весь "поток" прошел за 2,5 часа, было зарегистрировано около 400 человек.

Капель. Подтаявший снег, марево от асфальта на солнышке и кругом бычки, бычки от сигарет и волосатые люди, их бросающие мимо урны. Дым коромыслом, как будто техногенчики дымовые шашки испытывают. Кажется, внутри все также печально, но нет. Столы регистрации прямо

напротив курилки, за дверями, у арки парный пост крепких доброжелательных ребят с "набитыми" кулаками и спортивной выправкой. Не первый год СБ Самкона работает по принципу парного патруля - по одному "ролевику" или администратору и спортсмену-рукопашнику. Такой принцип ввели после 2002 года, после некоторых событий, о которых мы стыдливо умолчим. Есть в Поволжье города-герои, имена их на слуху. Не каждый житель такого города - проблема, но когда они вместе, героизм так и летит во все стороны. На СамКОНе с тех пор введен принцип "бронирования поселения". Кто допустил "косяк", больше не приглашается и не регистрируется. На форуме заявок висит список персон "нон грата". Неблагонадежные поселяются в одном месте, там же дислоцируются максимальные силы СБ.

Но в этом году проблем Не БЫЛО - даже пьяных почти не видели. Зарегистрировано всего три "тела", выражаясь куртуазно по-милиейски, в состоянии нестояния... Умнеем, взрослеем?

В самом ЦСМ уже никого не вписывают. Слишком дорого обходятся в плане последствий дружеские застолья ролевигов. Там ночует лишь наряд охраны и дежурный администратор КОНа. Ближайшая вписка - спортзал академии МВД за ДК им. Дзержинского, заодно бесплатная ночная экскурсия по центру Самары. В 2004, правда, в танцзале вписывали поздно прибывший Ульяновск.

На многих КОНах встречал такую проблему - хочется успеть побывать во многих местах одновременно, здесь же торопиться и чем-то жертвовать не нужно - все мероприятия, за исключением фехтовальных турниров (игрового и железного) шли в ЦСМ. Вообще СамКОН - это мероприятие,

ориентированное на игровое Поволжье и близлежащие регионы. Довольно мягкое по взносам. Там никогда не бывает больше 500 человек участников, в этом, 2005 году - 448 официальных гостей + администрация и охрана. Такой вот тихий, почти домашний КОН. Тихий без купюр и авторской издевки - телевидение туда пускают спокойно в любую точку. Вы рискнете так сделать на Зиланте ближе к вечеру?

К сожалению (а может быть, счастью?) СамКОН никогда не достигнет массовости Зиланта. Если его будут посещать по 500-600 человек, он просто будет себя окупать. Сибирь, Урал и Дальний Восток в Самару в массовом количестве вряд ли поедут, Казань и Москва в большом количестве тоже. В расчет не берутся мастера, бойцы и купцы. Это не показатель, они и в Сибирь из Калининграда поедут, дела за них кто-то не сделает. А также фанаты КОНов. СамКОН остается мероприятием для близкорасположенных городов Среднего Поволжья. Традиционные гости - Тольятти (100 чел), Ульяновск (30 чел), Сызрань и Димитровград (10 чел), Казань (20 чел), Набережные Челны, Уфа, и конечно же, Москва - а куда без нее. Скажем, в Тольятти, Ульяновске, Димитровграде вместе взятых ролевигов меньше, чем в одной Казани. Вот повод затусоваться всем клубом в антуражке и т.д. Основной контингент ролевики и реконструкторы. Да-да, СамКОН хоть и не Зилант, но на нем традиционно большая ярмарка, железный турнир (в Самаре три клуба, где занимаются историческим фехтованием и реконструкцией). Турнир пользуется популярностью, для многих клубов он стал "боевым крещением" на железе - "Легенда", "Железный век". Ульяновские "Ратоборцы" вышли на "железо" впервые на СамКОН-2002, и заняли первое командное место.

Турнир они всегда вспоминают с теплотой, несмотря на "кровавый лед" 2003 года (тогда все бойцы получили травмы средней тяжести, и пройдя номинацию "меч на меч", были сняты с боев по медицинским показаниям). К сожалению, в этом году многие бойцы не согласились с правилами и судейством, и на турнир не вышли. Полностью не вышли "Ратоборцы", "Вестфольд", "Гепард", из "Витязя" был один боец. Да, здесь есть повод для взаимных обид. Но зато, турнир 2005 года прошел почти без травм. В этом году железный турнир выиграл Никита Кизель (Немезид), г. Москва. А дуэльный турнир на пневматике выиграл Мушкенум (Михаил Новиков), уже в третий раз. Как всегда, последняя схватка прошла между Мушкенумом и Джаром (Данилом Агаповым, организатором пневматического турнира).

Игровой турнир выиграл Алексей Ковтун (Муха), г. Ульяновск. Но организация игрового турнира оставила неприятный осадок. К турниру не допустили свободных из личного состава охраны КОНа, которые убирались в помещении для ночевки и ждали на рюкзаках отсутствующих. А также не успели подойти из ЦСМ. В числе охранников, в данном случае, к сожалению был и автор этой статьи. Два димитровградца, два ульяновца, пятеро самарцев, один из Набережных Челнов. Просьбы лично к организатору - Тритону - удостоились невнятных отговорок. Нет прикида (он явно попутал с конкурсом костюма, бывает в запарке), заявили поздно (со слов Жени из "Легиона" вчера об этом сказали - заявка за час до турнира). Может быть, мы бы и не стали призерами, но точно бы сумели сделать турнир больше и ярче. На самом турнире был недолго, поэтому не привожу критику бойцов и присутствующих в его адрес. Всего в рамках СамКО-На прошло 7 турниров - железный, игровой,

ножевой, лучный, на пневматике и 2 по настольным играм. Концерт Скади, конкурс костюмов, два бала были отдушиной "любителей прекрасного". В этом году на балу, в честь 60-летия Великой Победы караул у трона королевы бала несли два воина минувшей эпохи с ручными пулеметами - капитан РККА с ДП-27 и фельдфебель Вермахта с МГ-42. Были конкурсы костюмов и литературный. Вот с заявленными играми в этом году были проблемы. По правилам заявлять игру было можно, если присутствовали два человека из мастерской группы и комплект правил. Таких проектов набралось всего десяток. Никто не запрещал заниматься наглядной агитацией, вешать информацию на стендах, но это уже не то. Как всегда, в фойе прошла богатая ярмарка. Странно - в этом году лучше всего шла печатная продукция. Странно - игровики начали читать. Может быть, скоро и думать научатся? Давно ждем... Одним из лучших товаров был признан "МОЕК". Последний, не проданный экземпляр подарили администрации КОНа. Уже есть тенденции - например, оружие "в сборе" берут, но спрос средний. А вот полуфабрикаты - полотна, пластины и т.д. берут на "Ура!", и с прилавков они исчезают в первый же день. Чуть лучше оружия шла всевозможная защита. Украшения и т.д. пользовались спросом как обычно.

ЦСМ довольно небольшой, но места хватает на всех. В самой Самаре больше "техногенщиков", чем "вольных мечемашцев", но тепло принимают любого. Как всегда, в последний воскресный день проходят награждения и люди с грустью прощаются друг с другом.

С СамКОНа - Александр Егоров (Варг), г. Ульяновск

О внутреннем содержании ролевой игры

- И как тебе игра? Про что она была?
- Не знаю, но поиграли от души.

Из случайно подслушанного диалога

- Чем будут заниматься во время игры игроки?

- Про что игра?

Эти два вопроса я задаю молодым мастерам моего клуба, которые подходят ко мне со словами: "Джу, я вот тут хочу сделать игру..."

Почему мне кажется важным в процессе создания игры ответить на эти два вопроса? Почему я считаю, что они являются чуть ли не ключевыми? Тут необходимо углубиться в воспоминания (ах, как мы - ветераны - любим воспоминания).

Каждый из ролевиков, побывавший на паре десятков игр, может рассказать про ситуацию, когда ему нечего было делать. Допустим, дал ему мастер цель, которую игрок выполнил в течение первого часа. А игра небольшая (салонка или однодневка), других квестов мастер для данной роли не предусмотрел. Или вовсе дал "декоративную" роль (блондинка, любовница главы мафии), для которой квестов не придумал. И сидит игрок, скучает. Вокруг него что-то происходит, а он, как идиот неприкаянный, слоняется по территории игры и не знает, чем заняться.

Мне могут возразить, что опытный игрок найдет, чем заняться и во что играть на самой плохой игре. Да, это так. Но может не стоит делать плохие игры? Ведь не все игроки рождаются опытными. Превратит "пустую" роль в апофигей своей славы на

отыгрыше, приколах, авторитете или наглости легко. Но корректный игрок не станет рвать ткань игры, не станет давить на мастера и игроков и отказываться от ряда психологических установок персонажа (что в таких случаях так и тянет сделать).

Это значит, что мастер, готовящий игру, должен продумать, чем занимаются игроки в те долгие минуты, когда они не выполняют квесты и не бьются с врагом.

В начале девяностых "Система" с Мишей Кажариновым во главе ввели замечательный термин "фоновая деятельность". И то, что я предлагаю вниманию вдумчивого читателя, в немалой степени произошло из их тогдашних семинаров.

На большой многодневной игре с фоновой деятельностью все полегче. Часть времени занимают бытовые заморочки (дрова, пища, посуда, и т.п.). Еще часть времени уходит на "хождение в гости", особенно, если полигон организован с размахом, как это было на "Мансегиоре 2004". Дойти от Барселоны до Тулузы в тяжелых доспехах или просто в атласе и бархате под палящим солнцем и с заходом во все встречные поселения и трактиры - целое путешествие со всеми сопутствующими приключениями. С учетом светских бесед, баталий и короткого сна как раз едва остается время на квестовые действия.

А что делать, если полигон компактен, или если игра проходит в помещении? Вот тут и возникает вопрос: а чем будут заниматься игроки?

"Система" предлагала в качестве решения проблемы имитацию трудовой дея-

тельности. На ряде игр это доходило до абсурда. На XI-91 гномы, чтобы добыть кусочек руды, реально выкапывали кубометры земли по ходу игры. На игру ни сил, ни времени просто не оставалось. На XI-94 каждый "выкопанный" квадратный метр шахты имитировался веревочками, но один человек мог выкопать только один квадратный метр ... за час! И покидать место "копания" не смел! А когда один из гномов калужской команды на третьем часу такого "копания" заснул в шахте, добрый мастер Караул заявил, что ему отъели ноги крысы, что спать не смей, что в течение всех этих часов игрок должен телодвижениями вдохновенно изображать размахивание кайлом, и вообще - марш в Мандос!

Если игроку скучно, он, в зависимости от склонностей, воспитания и характера начинает: матрасничать, активно потреблять алкоголь с такими же скучающими, маньячить, играть "против мастеров козлов", ломая игру и т.п.

Тогда-то и начала зародиться идея, которая сегодня кажется тривиальной: фоновая деятельность игроков должна быть завязана на содержание игры.

Тут-то и подоспел второй вопрос: а про что игра?

Ответы про средневековье, про Средиземье, про Фалаут - считать неверными, ибо вопрос не про то, в антураже какой эпохи (мира) будет проводиться игра, а О ЧЕМ она.

Ответы про Артура, про хоббитов, про столетнюю войну - тоже не подходят. Ибо вопрос не о сюжете ролевой игры (с ним у мастеров обычно затруднений нет), а о ее СОДЕРЖАНИИ.

К сожалению, я не смогла попасть на "Готику". Но те калужане, что там были,

сказали мне, что игра была о любви. И я не знаю ни одного человека, который не был бы в восторге от "Готики". У игры было некое содержание, отложившее отпечаток на игру каждого участника действия.

Чтобы пояснить "на пальцах", что такое содержание игры, и не засыпать вдумчивого читателя наукообразными терминами, я расскажу, как создавалась салонная ролевая игра на три часа "Фермер Джайлс из Хэма".

Началось все стандартно. Ко мне подошел Алекс - член калужского клуба "Зребор", коим я правлю 12 лет, и сказал: "Джу, я хочу сделать кабинетку". Сюжет у него в голове уже имелся - на основе Толкиеновской сказки. В клубе игроков больше, чем персонажей в упомянутой сказке. Мы стали считать: сам Джайлс, его супруга, его пес, его соседи по деревне, дракон, король, его свита. Все замечательно, но чем будут по ходу игры заниматься крестьяне и свита? Не понятно. А будет понятно, когда мы уясним содержание игры. Я задаю Алексу свой любимый вопрос: "А про что игра-то?" Он, немного подумав, отвечает: "Мне кажется, про трусость".

Упс!!!

Алекс меня озадачил, но и вдохновил. И мы стали строить всю предысторию игровых событий на мотиве трусости. Король до сих пор не пытался решить проблему с расшалившимся драконом, так как боится погибнуть. Его рыцари тоже не стремятся героически расстаться с жизнью. Министры боятся потерять свои портфели. Мы срочно сделали двух драконов, которые боятся друг друга и волшебного меча. Фермер Джайлс, как положено фермеру, боится вообще всего. Его соседи - тоже. Пес боится потерять хозяина.

Мой дорогой читатель, мы с Алексом по-

няли, что трусость - двигатель героизма. Из страха потерять что-то, человек способен на многое. Но он никогда не признается в своей трусости окружающим. И, как правило, он не признается в этой слабости самому себе.

Вводные, данные игрокам - были антологией трусости во всех ее видах. На нее "накручивались" зависть, честь, репутация, благосостояние, сама жизнь. Каждому игроку по ходу личной вводной было сказано: "Ты - трус, но скрываешь это".

Мы постарались и с антуражем. Действие происходило на ферме Джайлса, куда прибыл король со своей свитой, чтобы решить проблему с драконом, который бушует и безобразничает неподалеку. Помещение преобразили, постаравшись превратить казенную комнату школьника в избу с печью, полатями, камином, двором, лопатами в прихожей и овсяной кашей в качестве пищи. ("Что это нам подали на ужин эти пейзажи, Бэрримор?" - "Овсянку, Ваше Величество"). А еще мы сделали озвучку - шум дождя и громы гroma "снаружи".

Мы гордимся этой игрой. Она прошла на одном дыхании. Это была игра о том, как трусливые люди в героическую эпоху вершат героические дела, как скрывается правда ради "приличий", как репутация становится важнее чести, как... Это была хорошая игра.

Для каждой игры необходима ИДЕЯ, некое внутреннее содержание, которое обязательно декларируется мастерами в правилах. Содержание игры позволяет легко организовать фоновую деятельность, так как про его наличия каждый игрок превращается в ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, какой бы маленькой не была его роль. В нашем примере каждый игрок избегал того,

пред чем он трусил, доступными ему способами. Мельник боялся грозной жены и старался не попадаться ей на глаза, но еще больше он боялся господ, поэтому прятался на кухне, где его терроризировала жена, еще больше он боялся дракона, поэтому побоялся сказать рыцарям, что вот тот человек на самом деле - дракон... И так до бесконечности. И так с каждой ролью. Игроки, подчиняясь основной идее игры, действовали адекватно в резонанс друг другу. И получили массу удовольствия - основная цель игрока, участвующего в ролевой игре.

И еще. Свято место пусто не бывает. Если мастер сам не пытался понять, про что его игра, это вовсе не значит, что содержание в его игре отсутствует. Например, мастер делает игру по сюжету компьютер-



ной игры, так как ему очень понравился ее мир. Ему хочется воссоздать этот мир на полигоне. Он, ничтоже не сумняшися, переносит события, квесты и проблемы компьютерной игры на игру реальную, не задумываясь над тем, что в компьютерной игрушке главная цель игрока - "всех убью, один останусь" и набрать побольше сладкой экспы. Все игроки, приехавшие на подобную игру, подсознательно воспринимают ее именно так. Неопытный мастер потом горько сетует, что игра превратилась в маньячку, что она не прожила двух суток, как планировалось, а "сдохла" к вечеру первого дня, что на квесты все забили, что... Мастер не понимает, что содержанием этой игры и было "всех убью, один останусь". Вот и убили... в том числе и игру. Я восхищаюсь мастерскими группами, которые делают "Фалаут", "Варкрафт" и т.п. Им удалось заложить в эти игры новое содержание, иначе они не пользовались бы таким успехом и не стали бы серийными.

По моему мнению, именно из-за неясности содержания игры стали деградировать ХИ. На моей памяти какое-то содержание в них закладывали "Система" (ХИ-91), Уфа (ХИ-92), и мастерская группа Лоры Бочаровой (ХИ-2000). Все остальные мастерские группы или вдохновлялись воссозданием мира Профессора, или желанием красиво повоевать в знакомом антураже. Как традиционный ежегодный фестиваль ХИ незаменимы, но как ролевая игра... На возражения фанатов ХИ, что хороший игрок найдет, во что играть, я уже отвечала в начале статьи.

Чтобы завершить разговор о ХИ, можно сказать, что их антуражем (миром) является Средиземье, что их сюжет берется из "Сильмарилиона" или "Властелина колец",

что их содержание - война двух сторон с перетягиванием на свою сторону "серых".

Подобное содержание можно встретить в огромном количестве ролевых игрушек, проходящих повсюду и повсеместно. Меняются антураж и сюжет, а содержание - то же. Нет, это не плохо, но хочется и вкусенького.

И еще. Не стоит путать содержание игры с ее концепцией. Концепцией принято называть общее мироустройство, философские и религиозные воззрения, которые также придумываются исходя их содержания.

Если мастерская группа, создавая игру, сразу задаст себе вопрос "о чем мы делаем игру?", ей будет очень легко разрешить проблему фоновой деятельности. Более того, технические правила игры (как имитируется в ходе игрового процесса бой, смерть, трудовая деятельность, обыск и т.п.) пишутся уже под конец, когда с содержанием все ясно и правила пишутся исходя из него. Если, руководствуясь основным содержанием игры, мастера приходят к выводу, что человеческая жизнь должна ОЧЕНЬ цениться, они всем игрокам дадут по одному хиту, чтобы берегли и не нарывались, а если ценностью отдельной игровой жизни можно пренебречь, можно накручивать множество хитов как личных, так и доспешных, дабы битвы были красивее, зрелищней, суровой. На войне - как на войне. И так во всем. Правила пишутся не сначала, а потом.

Очень хотелось бы на страницах "МоеКа" прочитать иные точки зрения о содержании игры. А они есть. Я точно это знаю.

Ледякова Юлия (Ундин), г. Калуга
Lediacova@yandex.ru

Первая игра

Ты решил поставить первую игру - или всё ещё раздумываешь над этим. Уже нашел кучу статей по теории мастерения и прочитал кучу форумов. Не хватает только одного - первого шага. В самом начале будут вставать такие проблемы, которые раз и навсегда забудутся потом.

- Я не могу, я не справлюсь, моих знаний недостаточно.

Совершенно верно. Пока ты будешь так думать, ты действительно ничего не сможешь. Перестань рассуждать, перестань бояться и просто сделай. Всё что случается, когда-то случается в первый раз.

- А вот в городе N всё делается по-другому...

Ага. А ещё есть книга рекордов Гиннеса - ты же на неё не ориентируешься, а? Просто поставь свою игру, не сравнивая с чужими. Через ещё пару игр поймёшь ценность этого совета.

- Я не соберу игроков.

Вот это уже конкретная проблема. Не проси игроков присоединиться, а распиши им прелести игры и предложи. Не уговаривай и не упрашивай. И ни в коем случае не бери "левых" людей для количества. Если у тебя сценарий на 15 человек, а набирается только 12, лучше, если есть время, переписать сценарий, чем набирать ещё 3-х абстрактных игроков.

- Я не хочу рекламировать игру заранее. Вдруг не получится?

Эта проблема возникает на этапе рассылания приглашений. Дословно звучит так: "понтов много, а дела - пшик". Общее правило: плохих игр не бывает, бывают загубленные Мастером. До самого конца игры ты должен быть уверен в себе и игре. Никогда не показывай неуверенность игрокам. Хорошая лошадь чувствует волю наездника. Если наездник

слаб, она останавливается и занимается своими делами. Ты постоянно излучаешь уверенность, и игроки должны это чувствовать. Тогда всё получится.

- Сценарий готов. Игроки собраны. Но они ведь будут действовать непредсказуемо!

Разумеется. В этом и прелесть игры. Конечно, существуют общие законы развития, но что случится конкретно - никто не знает. При написании сценария учитывай законы Мерфи: если есть возможность что-то испортить, то игроки ей воспользуются. Сценарий, который крайне трудно "завалить", называется устойчивым. Обычно используются несколько сюжетных линий, так, что даже при "вылете" одной, остаются ещё.

- Персонажа убили, все собрались вокруг, обыскали и разошлись дальше по своим делам.

Эта проблема классически возникает на первых играх. Лечится доигровым обсуждением персонажей и их реакций и чуть большим драматизмом собственно, игровой ситуации.

- Они не хотят выполнять то, что должны! У игрока написано, что он ненавидит N, а они стоят и чуть ли не целуются...

Это - ваш недочёт. Нужно не только прописывать реакции, но и мотивацию. Почему персонаж ненавидит N? Насколько сильно? Что он хочет? Всё, что вы не прописываете в деталях, будет искажено или забыто.

- Игроки забили на экономику (или ещё какую-то часть правил).

Разумеется. Если не подтверждать каждое событие в мире игры чем-то ещё, не связывать его с другими событиями, то оно становится ненужным. Классический пример - это неподтверждённая экономика. Игрок может отдать все свои деньги другому, мотивируя: "тебе нужнее". Это потому, что ценность денег не подтверждена ничем в игре. Кроме того, ещё нужно учесть, что, под конец игры, начинающие не думают о будущем персонажа. Им важно сделать что-то здесь и сейчас. В худшем случае начинается глобальная перестрелка.

- После игры выяснилось, что они не прочитали вводную или не запомнили легенды!

Легенды перед игрой отбираются. Неопримимость сего факта заставляет игроков их выучивать. Но этого мало. Нужно обязательно обговорить персонажа вместе с игроком, дать игроку несколько ситуаций и предложить рассказать, что персонаж в них сделает. Если реакции отличаются от ожидаемых - попросите объяснить, почему он так или иначе поступит.

- Никто не входит в образ! Все сидят и нервно хихикают.

Первая игра, этап "раскачки". Уходит до 30 минут на вход в мир. Стоит забросить одного игрока, который заведёт беседу по миру на уровне театралки. "Хей, трактирщик, расскажи мне последние новости!".

- После каждого вопроса, явно не обговоренного в легенде, игроки подходят ко мне и спрашивают, что ответить.

Есть такая штука - описание мира. До игры каждый должен чётко представлять всю жизнь персонажа и не бояться вопросов типа: "Как зовут вашу бабушку?". Ра-

зумеется, вешать лапшу по миру также не возбраняется. Если кто-то что-то не знает, то придумывает, исходя из персонажа.

- Они замолкают, когда я подхожу и смотрят на меня.

Мастер - не играет. Да, через пару игр они привыкнут к твоему свободному брожению по игровой территории. Но на первых играх лучше не мешай игрокам своим присутствием.

- У него прописана любовная линия, а он стесняется!

Ага. А у кого-то шизофрения, и тоже стесняется. Лечится доигровым обсуждением или пинком посреди игры. "Вася, ты влюблён в Лену! Пойми наконец, что если ты не покажешь этого, то депрессия выведет тебя из игры минут на десять! Не можешь признаться - садись в угол и заламай руки, жуя сопли!". Тоже дело.

- Игра "подвисла". Игроки ходят по кругу, начинается скука.

Опасный момент. Обычно в длинных играх наблюдается на промежутке с 4-го по 6-й час. На коротких реже, обычно в третьей четверти. Лечится какими-то игровыми событиями или поиском игрока, который заныкал и не отдаёт все артефакты. Можно просто переждать - на длинных играх это нормальное, хотя и нежелательное явление.

- Они приходят без антуража! Маги бродят в футболках, рыцари - в кроссовках.

Об антураже стоит задуматься, когда у вас уже есть чёткая уверенность, что игры - явление стабильное. Тогда обещайте бонусы за хороший прикид, берите видеокамеру или фотоаппарат на игру. Обязательно тщательно одевайтесь сами. С какого-то момента начинайте не допускать на игру без костюма.

- Хороший игрок постоянно расстроен после игры, больше не хочет участвовать.

Он неудовлетворён своей игрой. Поговори с ним, узнай, что ему мешает. Это может быть неправильный загруз, обида на кого-то, недоверие к правилам и т.д.

- Игра постоянно срывается в мясорубку.

Не надо делать так, чтобы убивать было выгоднее, чем договариваться. Но учитывай (только при написании, реально такие случаи редки), что любого игрока могут "отстрелить" на третьей минуте игры. Игра должна продолжаться. Самый плохой вариант лечения "мясорубки" - это щадящие правила: наличие заклинаний оживления и т.п. Лучше давать абсолютно смертельное оружие.

- Игроки не доверяют правилам.

Разумеется, если правила мешают игре. Хорошие правила вообще не должны чувствоваться. Как и присутствие Мастера. Не усложняй.

- Чувствуется потеря интереса к играм

Четыре твоих фэнтези-игры в месяц? Попробуй каждый день есть одно и то же блюдо. Дай другим Мастерам возможность поставить свои творения. Каждая новая игра должна быть действительно новой. Персонажи даются игрокам так, чтобы они не совпадали с тем, что они уже играли на прошлых трёх играх. В конце концов, просто выдерживай паузу в три недели. Игроки сами придут и спросят, когда же игра.

- Надоели те, кто тупо следует целям, даже не отыгрывая персонажа!

Не хочешь - не играй с ними. Но можешь давать им роли с чёткой мотивацией, типа военных исполнителей.

- Парень пришел с девушкой. Она хочет остаться и посмотреть.

Дай ей неважную роль, например официантки или что-то подобное. Главное - никаких зрителей! Зрители быстро и эффективно выбивают из отыгрыша.

- Достали неигровые разговоры!

Заинтересуй игроков по игре. Плотность информации в игре должна быть высокой. Выводи из игры тех, кто не может без пожизненных комментариев. Ни в коем случае не делай ни одного лишнего замечания "по жизни".

- Игроки хронически не хотят лежать мёртвыми.

Ага. Заставь их пролежать минут пять, или до обнаружения. Потом уводи в изолированное место - трупы весьма болтливы.

- Игрок подмял игру под себя.

Твоя проблема. Или он нашел уязвимость в правилах, или он просто обладает хорошими коммуникативными качествами. Во втором случае тебе нужно повесить на него более сложные цели.

- На игре яд. Игроки не притрагиваются к еде.

А ты бы полез в холодильник, если бы тебе сказали, что один из продуктов отравлен? Вводишь "шпионские" правила типа отравления, воровства и т.п. - не общайся игрокам. Иначе получится, что "волк водку здесь не зарывал".

- Игроки исходят из современных реалий. Например, никто не испытывает жуткого страха перед религией.

Исходили и будут исходить. Делай поправки на это, усиливай нужные тебе качества персонажа - игрок переоценит и уменьшит их. Жестко прописывай момен-

ты типа отношения к религии, старайся подкреплять их игровыми средствами.

- Игроки шаблонно ставят любовные линии.

Познакомься с первыми пятью встречающимися на улице девушками. Тяжело? Стесняешься? Примерно это чувствуют игроки при постановке любовных линий. Усилить до гротеска их чувства - они занижат до нужного тебе уровня.

- Парень и девушка встречаются. Значит ли это, что они должны любить друг друга по игре?

Не обязательно. Лучше просто поставь их в непересекающихся сюжетных линиях. Любовную они всё равно отыграют или слишком быстро, или вообще не будут знать, что с ней делать.

- На игре много сюжетных вещей. Как отличать их от антуража?

Никак. Всё что есть на игре - игровое. Если есть магическое кольцо, то о нём знают маги, остальным это не нужно. Игроки даже могут выбирать себе инвентарь самостоятельно - и пользоваться им на игре.

- В конце игры врывается отряд спецназа и всех арестовывает. Кто его играет?

Никто. Ты останавливаешь игру и говоришь это словами. С другой стороны, если хочешь поставить игру с глубоким погружением - тогда тебе придётся найти кучу статистов.

- Ритуалы на играх или скучны или выстёбываются.

Просто надо продумать их как Действо, а не "ритуал для галочки". Не знаешь, что делать - пролистай пару книжек по магии. Порог внимания человека - 6 минут. То

есть каждые 6 минут нужно делать что-то крайне эффективное. До сих пор вспоминаются слухи о сатанистах, возникшие после одной нашей игры...

- После игры ко мне подходит человек, и говорит, что хочет написать свою.

Крайне высокая вероятность, что он просто заразился энтузиазмом. Дай ему ту же теорию, из которой исходил ты, но постарайся не давать своих выводов и наработок - его игры должны быть непохожими на твои. Если же он хочет поставить игру в чёткой уверенности, что и так всё знает, то скорее всего, это будет что-то не очень хорошее. Если его пыл не загас через две недели, а теорию он всё ещё не берёт, то всё же появляется шанс удачной постановки. С тараканами, но удачной.

- Мастер, который учился у меня, активно пишет свои игры. Они хуже моих, но все игроки на них ходят.

Оставь его в покое. Если игры действительно хуже, он - или игроки - это быстро поймут. Если это всего лишь твоя ревность, то тем более оставь в покое. Расти сам и не мешай другим. Пробуй новые фишки, ломай правила, делай то, что считалось невозможным. Оторвись от журнала и делай свою игру! Вот и весь секрет. Вперёд!

Серёга "Milfgard" Абдульманов,
г. Астрахань
a-serge@rambler.ru

Хочешь поставить игру? Ищешь ещё теорию? Есть вопросы? Появилась новая идея? Заходи на www.p-rpg.h10.ru - там лежат сценарии, алгоритмы, статьи по теории и всегда можно задать любой вопрос.

О том, как я мастерила первый лангедок,

ИЛИ

О Мастере бедном замолвите слово

23 февраля, где-то вечером

В мою дурную голову случайно забрела Идея. Наверное, она искала кого-то поумнее, попрacticalнее, поспособнее... не меня, в общем. Поэтому оказавшись в странном месте, забитом мечами, рифмами, вышивками и влюблённостями, Идея очень испугалась. От страха она заметалась по голове, подняла там тучу пыли (я даже чихнула от неожиданности), запуталась в платье 16-ого века с длинным шлейфом, сильно ударились об антуражный комод и замерла в нерешительности. Тут-то я её, наконец, поймала.

Во время допроса с пристрастием Идея выложила мне всё своё содержимое и, робко улыбаясь, попросила её отпустить. Я отпустила. А что, жалко что ли? Пусть летит, всё равно она какая-то дохленькая и никому, кроме меня не нужная.

Всё то же 23 февраля, примерно на час позже.

Листочек, выданный из какой-то тетрадки, стремительно покрывался именами, стрелочками, подписями, зачёркиваниями, смайликами, чёртиками, сердечками и прочей, никак не относящейся к делу ерундой. Основная масса информации всё равно оставалась в голове, и оформляться в письменном виде никак не желала.

Опять 23 февраля, ещё на час позже.

Набросала примерный список тех, кого я хочу пригласить на лангедок. Выяснила, что у меня не хватает четырёх мужских персонажей, а женских, наоборот, на три штуки больше, чем желающих играть девушек. Пришлось догонять Идею и вытря-

сать из неё способ обойти эти глюки. Идея на меня обиделась, способ не рассказала и смылась.

Ну и фиг с ней, сама справлюсь!

24 февраля.

Объявила народу, что делаю игру, гибрид фэнтезюшки с неандерталкой. Народ возрадовался. Я поняла, что только что крупно попала.

20 марта, где-то днём.

Утвердили дату игры - 27 марта, объявили список приглашённых..

20 марта, через полчаса.

Пришла домой и обнаружила, что планируемое количество игроков всё ещё категорически не совпадает с планируемым количеством персонажей.

20 марта, ещё через час.

Срочно изобрела четыре мужских роли, пригласила Зойку и попросила Мильфгарда позвать Кусачую и ещё какую-нибудь девочку из пресс-центра.



20 марта, всё оставшееся до 21-ого марта время.

Плюясь и чертыхаясь набивала в компьютер старые и свежизобретённые легенды, которые до этого держала в уме.

21 марта, с утрачка пораньше.

Перечитала все легенды и поняла, что такого бреда я ещё не читала. Поняла, что совершенно не представляю, кому какую легенду вписывать. Решение нашла, как всегда, бредовое - пусть игроки сами тянут, кому что достанется

21 марта, днём.

Позвонил Серёга Белянин и сказал, что тоже хочет играть. Напрягла мозги, выжала из себя ещё одну мужскую роль.

21 марта, тоже днём.

Народ наконец-то озаботился эпохой и костюмом. Пришлось каждому по пятнадцать раз растолковывать, что одевать. Проще всего вышло с Миной:

- Представь себе нечто, втиснутое между "Трое из леса" и родной "Войной Кланов"!

- Моё псевдославянское прёт?

- Вполне!

21 марта, вечером.

Ещё раз прочитала легенды и решила повеситься.



Обмен опытом. Первый лангедок

22 марта.

Растолковывала народу основную вводную игры, попутно думая, где и на чём лучше вешаться.

23 марта.

Решила, что вешаться не буду, лучше сразу застрелюсь.

24 марта.

Добрела до маминой работы, распечатала на принтере легенды. Потом поплёрлась в универ, раздавать эти легенды моим подопытным... тьфу, в смысле, игрокам. Игроки ругались, пинались, даже кусаться пробовали, но я была непреклонна. Идея парила в безоблачном небе и беззащитно хохотала над моими тщетными попытками не уронить достоинство.

Узнала, что Кусачая куда-то уехала и попросила Эльвинг попросить Мильфгарда, чтоб он прихватил ещё кого-нибудь из пресс-центра.

Поняла, что стреляться мне не из чего, придётся топиться.

25 марта.

Проснулась и поймала себя на мысли, что не помню наизусть ни одной легенды. И не знаю, где брать артефакты. Шизофрения!!!

Запустила в злобную Идею кактусом. Попала в люстру. Люстра обиженно звякнула, но всё же осталась висеть на потолке. Я поняла, что из хрусталика от люстры можно сделать Видящий Кристалл. Перерыла всю свою бижутерию, обнаружила ещё Камень Силы и Камень Света. И плевать, что Камень Силы совсем не камень, а ароматизированный кулончик.

Пришла к выводу, что топиться я не буду, потому что вода ещё холодная, да и плаваю я неплохо. Лучше уж сброситься с соседской девятиэтажки..



25 марта, чуть позже.

Мне случайно пришло в голову, что неплохо бы подобрать музыку, подходящую под атмосферу игры. Положение заметно осложнилось, потому что я не имею не малейшего понятия о том, какая у игры будет атмосфера. Тем более когда я играю, а не мастерю мне на музыку как-то плевать. В том смысле, что если она играет тихо, то я её просто не слышу, а если громко, то она только мешается. Впрочем, это моё личное...

Девятиэтажка - слишком низко, пойду бросаться с телебашни.

25 марта, ещё позже.

Вера изъявила желание поиграть. Я попросила Эльвинг сказать Мильфгарду, что из пресс-центра нужна всего одна девчонка. Вирус и Зоя вытянули легенды мужа и жены. Я решила, что с этого дня начинаю верить в судьбу.

25 марта, ещё чуть-чуть позже.

Лёше досталась роль шамана Кирдыка. Простите, извините,

была не права: СУДЬБЫ НЕТ!!!

26 марта, утро.

Даэнор сказал, что играть не будет и отдал легенду.

26 марта, день.

Даэнор позвонил, сказал что играть будет и попросил отдать легенду обратно.

26 марта, вечер.

Забрала на пресс-центровскую молодёжь и позвала Настю-Призрака.

26 марта, поздний вечер.

Нашла среди барахла Камень Любви. Попыталась посчитать количество возможных косяков, связанных с магией. Сбилась на втором десятке. Решила вернуться к начальному плану действий и всё-таки повесится.

26 марта, 23-59.

Что, уже завтра???

27 марта, 00-01.

Что, уже сегодня???

27 марта, 14-37.

Начинаем! Ой, мамочки, надо было одолжить у Стаса скальпель...

27 марта, 16-40.
Закончили.

Меня не кантовать!

...

27 марта, некоторое время спустя.

В мою дурную голову случайно забрела ещё одна Идея...

Катриона,
г. Астрахань



Обмен опытом. Первый лангедок

Как не надо делать ролевые игры , или искусство ходить по граблям

Доклад МГ "Александр VI"

(Ник Гришин, Василий Мишарев, Алина Малышева) на "ВОЛК - VI"

1. Метаграбли

- 1.1. Слепое копирование прежнего своего и чужого опыта
- 1.2. Несоответствие замысла возможностям мастерской группы
- 1.3. Неустойчивость модели и/или сюжета к колебанию численности игроков

2. Вводные и донесение информации до игроков

- 2.1. Отсутствие вводных вообще
- 2.2. Недостаточная плотность сюжета из-за недостаточного кол-ва вводных
- 2.3. Отвлеченность вводных от игровой реальности
- 2.4. Противоречивость представлений о мире игроков и мастеров

3. Сюжет и замысел

- 3.1. Смешение слабо совместимых между собой жанров: хочется и того, и этого...
- 3.2. Концентрация сюжета на незначительном количестве игроков (суперигра как частный случай).
- 3.3. Дисбаланс игровых сил.
- 3.4. Двухполюсность игры
- 3.5. Неадекватность социальной структуры сюжету игры
- 3.6. Отсутствие альтернативных методов разрешения игровых конфликтов
- 3.7. Предопределенность развития сюжета

- 3.8. Построение цепи сюжетных линий на безальтернативной основе
- 3.9. Базирование сюжета на ведении игры мастерами.
- 3.10. Ведение игры методом прямого императивного воздействия на игроков
- 3.11. Слабая связь различных частей сюжета
- 3.12. Непроработанность развития сюжетных линий
- 3.13. Неучет личных отношений игроков и/или их прямое использование
- 3.14. Несоответствие стратегических, главных идей игры и детальных сюжетных разработок
- 3.15. Несоответствие жанра и темы

4. Правила

- 4.1. Плохо написанные правила (слишком краткие, слишком подробные, отсутствие в правилах необходимой информации и т.д.)
- 4.2. Отсутствие доигрового внешнего тестирования правил (Свежим взглядом можно найти много интересного).

5. Организационные

- 5.1. На полигоне
 - 5.1.1. Изменение решений одного мастера другим ("проворачивание фарша в обратную сторону")
 - 5.1.2. Недостаточно проработанная схема взаимодействия и оповещения мастеров

- 5.1.3. Изменение правил в процессе игры
- 5.1.4. Недоведение до игроков их вводных - не по содержанию, а технически.
- 5.1.5. Неполное донесение технической информации до игроков
- 5.2. До полигона
 - 5.2.1. Перенапряжение честности игроков
 - 5.2.2. Неверный выбор целевой аудитории
 - 5.2.3. Влияние личных отношений на взаимодействие мастера и игроков
 - 5.2.4. Неудачное распределение полномочий в мастерской группе, например, введение жесткой субординации внутри мастерской команды.
 - 5.2.5. Неудачное или неверное делегирование полномочий
 - 5.2.6. Несоответствие структуры мастерской команды игре

6. Игротехнические

- 6.1. Несоответствие игротехнической модели нуждам игры
- 6.2. Игротехника ради игротехники
- 6.3. Противоречие игротехники сюжету
- 6.4. Несоответствие модели возможностям мастерской группы
- 6.5. Излишняя сложность модели и/или правил
- 6.6. Избыточность взаимодействия мастер-игрок
- 6.7. Слабая связь между различными частями модели
- 6.8. Зависимость функционирования модели от качества психологической накладки игроков
- 6.9. Отсутствие маскировки модели
- 6.10. Отрыв модели от представлений игроков и их здравого смысла

- 6.11. Искусственное ограничение возможностей персонажа и/или навязывание ему заведомо невыгодных возможностей
- 6.12. Прямой перенос модели из других типов игр
- 6.13. Слабая визуализация и локализация игротехнических эффектов
- 6.14. Необходимость сложных мастерских действий во время скоротечных игровых взаимодействий
- 6.15. Отсутствие ограничения развития в рамках модели и непросчитанность последствий такого развития



Модель работы с внутренним миром персонажа

Есть интересная разработка модели работы с психикой персонажа для игры, которую провели в 2002 году, она называлась "451° по Фаренгейту". Собравшись делать игру "Человеки Последней Зимы", она была усовершенствована. Если вы делаете/играете в игры ориентированные на внутренний мир персонажа, данная модель может Вас заинтересовать.

На данной игре мы вводим новые игротехнические понятия.

Во-первых, хотелось бы сказать, для чего мы это делаем: мы делаем игру, где переживания персонажа занимают важное место. Загоняя эти самые переживания в рамки нашей модели, мы, естественно, усложняем процесс подготовки к игре. Но если вы совершите все нижеописанные действия, психика Вашего Персонажа станет объектом игровых взаимодействий на очень сложном и сильном уровне. Попробуйте! Мы делаем игру - эксперимент, необычную игру - попробуйте!

Итак, собственно, понятия:

"Корень" - весь комплекс взаимодействий (переживаний, оценки) человека с неким важным, знаковым событием, размышлений, переживаний, вследствие которых происходит проявление какой-то важнейшей черты характера. Вся эта совокупность воспоминаний, переживаний, взаимодействий персонажа с событием реального мира называется нами "корень".

"Полюса" - часто встречающееся состояние для человеческой психики, заключающееся в оценке своих поступков, которая происходит достаточно часто.

На данной игре мы считаем, что необходимо усилить данный элемент через модель.

Каждый игрок сочетает в себе несколько полюсов, и несколько начал. Эти полюса по-разному влияют на поступки человека, толкают в разные стороны. Эта постоянная борьба происходит с попеременным доминированием того или иного полюса. Отсутствие борьбы, абсолютное доминирование одного из полюсов - путь фанатика, человека, не знающего сомнений. Такой путь приведет к утрате какой-то важной части чело-

веческой личности, к ее обеднению и, возможно, к распаду.

Интересная, но не обязательная, добавка к данному способу - завязка полюсов на якоря, которую можно делать не для всех случаев.

Постоянная борьба без доминирования какого-либо полюса, постоянный внутренний спор, может привести к непредсказуемым последствиям - от образования какой-то иной личности до ее распада.

Важным в данном случае является то, что персонаж сам себе судья - он думает, решает, ищет - как и в жизни.

"Якорь" Человек, создавая свою автовводную, предусматривает в ней не менее 3, но и не более 7 моментов в своем прошлом. Данные моменты - это те моменты, которые очень сильно повлияли на личность вашего персонажа. И в ходе игры, если вам напомнили любой, хоть бы один из таких моментов, у Вас начинается сильнейшая непроизвольная реакция, которая может как перейти в управляемую, так и не перейти. При этом напоминание может иметь любую форму, сколь угодно свободную - это остается на усмотрение игрока. Вся система, безусловно, стоит на честности игроков, но на данную игру мы приглашаем только честных и сильных игроков.

Кроме этого, предусматривается следующий момент - якоря скрывают какую-то часть личности, которая обладает некими возможностями, отличными от возможностей первичной личности.

Пример:

Человек не может поднять руку на другого человека, "якорь" - например, препятствует воспоминание о некой катастрофе в детстве.

Якорь, как вариант, снимается или не снимается вследствие стресса, и потом отращивание к убийству меняется на абсолютно холодное восприятие смерти, крови и т.д. Просыпается иная часть личности! Точно так же может происходить и обратное - отъем каких либо умений, способностей при вскрытии "якоря"

Корни - их необходимо написать не более шести, т.к. мы лишь моделируем реального человека, и потому их количество ограничено. Они отвечают своей сутью на вопросы:

1. Что было со мной /есть во мне что-либо божественное?
2. Что было со мной /есть во мне что-либо звериное?
3. Что было со мной/есть во мне что-либо возвышенное?
4. Что было со мной/есть во мне что-либо низменное?
5. Что было со мной/есть во мне что-либо доброе?
6. Что было со мной/есть во мне что-либо злое?

Как вы уже наверняка заметили, корни разбиваются на пары, которые в итоге сводятся к двум полюсам. Как Вы сами назовете эти два полюса, решать Вам.

Затем, после реакции подсознания, образуется **якорь** - т.е. неуправляемая реакция на воспоминания, аналогии, и т.д. Любой ряд событий, приводящий к прикасанию в памяти к данному корню и вызывающий сильнейшую непроизвольную реакцию - действие якоря. Но якорь может и не образоваться на корне, т.к. якорь - это конфликт сознательного и бессознательного, и если корень не содержит в себе основы для конфликта, то якорь, скорее всего, не образуется. Решать Вам!

Пример корня, на котором не образуется якорь: чрезвычайно радостное событие, записанное в память и вытаскивающее личность в моменты депрессий из оных - например, человек мечтал всю свою жизнь увидеть море, и, увидев его, запомнил на всю жизнь. Для него и его близких существует понимание, что память об этом моменте - палочка-выручалочка, она помогает ему.

Все шесть элементов личности - "корни"

прописаны в виде отдельных кусков текста/воспоминаний. Все шесть элементов личности служат "корнями" для неких качеств характера персонажа. Бумага с прописанными корнями есть неотъемлемая часть персонажа, которая доступна для чтения только ему самому, либо иным персонажам, после предъявления соответствующих полномочий. Пока существует бумага, существуют корни, и личность, что они тянут за собой.

Бумага моделирует различные части человеческой психики, и любые операции с ней, кроме чтения самим персонажем в укромном месте (чтобы никто другой не прочел) - невозможны, если не прописаны исключения.

Психика Человека состоит из шести частей - корней, и человек, по какой-либо причине, оставшийся с меньшим количеством корней - страдает от психической травмы, т.к. важная, характеропроявляющая составляющая его личности, исчезает.

Алгоритм работы игрока со своим персонажем (выращивание корня).

1. Нахождения подходящего события, которое бы стало отправной точкой для глубинного изменения/формирования личности.
2. Описание данного события, данное с личной точки зрения, глубоко эмоциональное.
3. Описание процесса измышления/переживания/осмысления/рефлексии по поводу данного события, начиная с момента происхождения события и заканчивая настоящим временем.
4. Понимание того, к чему могло привести подобное событие, и ряд спровоцированных им переживаний - будет ли конфликт сознательного и подсознательного/отторжение/неприятие личностью произошедшего. Т.е. игрок решает, возникнет ли у него на корне якорь.
5. Подведение баланса по корню, его место личности персонажа, его взаимосвязь с иными корнями.
6. На листке/корне должна быть следующая вышеизложенная информация, причем корни в данной игре отвечают на поставленные выше вопросы.

Ил Ребров, г. Курган

Вредные советы от клуба "Эребор"

Завари пакет с лапшью
В чайной кружке, съешь, а после
Не помыв, в ней сделай чаю
И товарищу подсунь.

Если вдруг рекомендуют
Подготовиться к игрушке
И повесят список книжек,
Выпей пива и забудь.

Если мастер на игрушку
Написал талмуд из правил,
Не читай их, потому что
Надо зрение беречь.

Если ты в лесу с друзьями
И нужны дрова на вечер,
Не спеши, их нарубит
Еще кто-то за тебя.

Сокращая расстоянья,
Привыкай ходить сквозь стены,
А еще к костюмам древним
Ты добавь чуть-чуть модерна.
Говорят, - неигровуха,
Говорят, мол, некорректно.
Ну и пусть, за то удобно
Жить в комфорте не грешно.

Если в честном поединке
Или массовом комбате
Ты на друга замахнулся
Топором или мечем,
То лупи его с размаху
Не фиксируя удара,
А не то еще решит он,
Что с него не сняли хит.
Если твой соперник лучше
И быстрее тебя фехтует
Бей ему в башку покрепче,
Чтобы не воображал.
Если правила нарушишь

И тебя поймает мастер,
Объясни ему всю правду:
Мастера всегда козлы.

Если роль свою провалишь,
Поспеши на обсужденье,
Где объявишь всенародно,
Что игра была плоха.
Виноват, конечно, мастер,
Кроме мастера драконы,
Эльфы, маги, орки, черти,
Но винить себя не смей.

Если ты решил приехать
На строяк, чтоб взносы снизить,
Просыпайся лишь к полудню
И работать не спеши.
Поломай топор случайно,
Опрокинь котел с едою,
И товарищей работу
Постоянно критикуй.

Если вдруг друзья решили
Ночью спать в своих палатках,
Ты к палатке сядь поближе
И погромче хохочи.
Не давай им спать, а утром
"Птичку" спой, сбеги подальше,
Пусть друзья идут работать,
Ну а ты поспишь и днем.

Если ты готовишь кашу,
Проследи чтоб подгорела,
И крупу не довари,
Позабудь добавить специй,
Изваляй в золе тушенку,
А себе открой сгущенки,
Чтоб голодным не ходить.

Если ты живешь в палатке,
Не один - устрой бардак там,
И носки твои под носом

И почаще матерись.

На игре забудь про роли,
Разговаривай по жизни,
Песни пой не по эпохе,
Водку пей и веселись.
А потом скажи что глупо
Было делать все как надо,
Ведь игра была плохая,
И плохие мастера.

Коль с тебя хиты снимают
Утверждай, что не попали,
И за голову хватайся,
Мол, удар прошел туда,
А когда вы разойдетсяь,
Не ходи в мертвяк, не надо
Главное не повстречаться
После с мастером тебе.

Если делают игрушку
По эпохе ренессанса
Объяви свое презренье
К реконструкции эпох,
Объясни, что для героя,
Роль которого играешь
Ты создашь особый образ,
И надень свой камуфляж.

Обретя крупицу славы,
Заболей болезнью звездной,
Почитай себя родного
Эталоном совершенства.
Игроки и игротехи
Все - полнейшие дебилы,
Стань судьей и палачом их,
Ты - звезда, они - никто.

МОРАЛЬ
Если будешь выполнять ты
Эти вредные советы,
Про тебя, конечно, скажут:
"Настоящий ролевик"!

У товарища поставь.
А когда товарищ спросит:
"Чьи носки в палатке пахнут?" -
Ни за что не признавайся
И на третьего свали.

Коль берешь в поход подругу,
Пусть она дрова таскает,
Воду носит и готовит,
И посуду моет всю.
Ну а если забунтует,
Отведи ее на речку
И в одежде прямо в воду
Для потехи окуни.

Если девушка купила
На костюм красивой ткани,
Ты прожги бычком рукав ей,
А подол залей едой.

Если ты играешь лорда,
А быть может президента,
Не забудь по фене ботать



Клуб «Эребор»,
г. Калуга

Я не за Темных, я не за Светлых, мне играть нравится...

Поехав на первую свою XI -1997, я познакомился с эльфами. И надолго решил - только не к ЭТИМ, даже в союзники. И честно стал ездить в Темный блок, а чего я удивных-то забыл? Так я думал до XI-2003. Набирался в личном опыте множества примеров доброты Дивного народа Средиземья.

Вот самое яркое впечатление - я "раненый" в живот и ноги пытаюсь отползти в кусты. Эльфийка ставит мне свой каблучок сапога на трицепс и стреляет под лопатку с расстояния менее полметра. Именем Света и Эру Илюватара, не ползи, тварь зубастая. Вот о ком жалею, что не попала к нам в Мордор.

История моего попадания в эльфы имеет два этапа. XI-2003, я уговариваю эльфов Серебристой Гавани вместе со следопытами штурмовать Карн-Дум (а на кой мы его строили?). Потом в процессе товарищеского ужина мне, орку, в шутку одевают уши, конкретно Артем Кулясов из Лесного. Спасибо, Артем. И всем ребятам из Лесного и Казани, Раздола (Москва). И пообщавшись со всеми ними я понял, что эльф - не обязательно дивный. Мое мнение по поводу эльфов кардинально изменилось.

Я не раз слышал из уст продвинутых - Профессор ошибался, все было совсем не так. Не могу сказать обо всем, но про эльфов... Тут явная ошибка. Они воевали с Мелькором столетия. В моем понимании они были прекрасными воинами, отличными снайперами, гениями маскировки, хорошими следопытами. Спокойные по характеру, такие здравомыслящие пофигисты. Они могут отступить в бою, но лишь для того, чтобы победить завтра. Вместо этого я видел на играх маленьких мальчиков-девочек, которые бегали впятером (!) от одного орка (меня), истерично визжа-

щих барышень и прочую хрень с кривыми ушками. Да, Мелькор хотел поиздеваться над эльфами и вывел орков, а толкиенисты - дивных. Мне кажется, последнее преступление страшнее.

"Дайте-ка мне уши и лук, я вам покажу, как надо" - не раз проносилась на периферии сознания мысль, да там и гасла. Первый и последний раз светлыми Ульяновск выезжал на XI-97, в Гондор. С тех пор ошибки не повторяли, да нас и привыкли изначально определять в Темные. В Ульяновске много тех, кто выезжал орками и урук-хаями, людьми, есть 2-3 гнома, но не было ни одного человека, кто ездил эльфом на большие игры. Шло время, с 2000 года я стал возить команды, на XI-2003 получил первую именную роль - вождя клана орков. Думал, если продолжу ездить дальше, то потом балрогом, назгулом, есть мечта - сыграть Короля-Ангмарца. Если и представлял себя эльфом, то лишь на игре по К. Еськову или А. Сапковскому. Да еще на Стеб-ХИ хотел Галадриэлью заявится. Вышел бы на парад с РПГ-7 (макетом, не волнуйтесь) "А сейчас я сыграю вам на своей любимой флейте.." Вместо этого в нынешнем, 2005 я оказался перед фактом, что команды нет. А скажу по секрету, вторая половина мечты была поиграть одному, сколько можно о команде думать.

Перед XI поехал я на военно-исторический фестиваль, по викингам. Там стал шутить на тему поездки эльфом. Народ подержал, советовали сразу эльфийкой, только сказали, что я не умею петь и играть на музыкальных инструментах. Я сказал, что возьму рулетку и буду мерить тени. А когда в понедельник открыл заявочный лист на XI, увидел Злыдня из Перми в Келегорме, на одноименной роли, понял - а чего ждать? И решил ехать к нему. В пас-

сиве было отсутствие игровухи, лука, опыта отыгрыша эльфа даже на регионалке, с советом тоже было некуда обращаться. Начал вспоминать, какого цвета рубашки эльфы носят, у моего тренера была голубая свадебная славянская рубаха, очень красивая.

- Антон Александрович, дайте мне пожалуйста свою рубаху.

- Зачем ?

- Только не смейтесь. Я эльфом еду.

- Бери. Эльфом ? Ха-ха-ха...

Узнав, кем я собираюсь быть, наша братва из реконструкторов выстегивалась всюю. Что поделат, в основном мы ездили орками и просто темными. Кем-то другим ехать для жаждущего боевки реконструктора вроде непривычно. А уж наш традиционный противник эльф...

- Варг, ты как в эльфы с такой стрижкой? У жены что-ли парик возьми.

- Егорич, ты подводку для глаз купил ? А лосины зеленые ? Туда без этого не берут.

- Ты смотри, там мальчишки красивые, такие проказники...

- Я вам щас лифон куплю и на бошки одену. За.....!

Перед вокзалом, закидывая мой рюкзак весом в 48 кг на спину, Антон Александрович пошутил крайний раз: «Ну беги, легионный эльф».

В итоге, добравшись до полигона, я стоял под навесом, подошел еще один искатель - Антон (Саурон).

- Пошли к нам, грузись в машину.

- Знаешь, я хочу попробовать...

- Ну ты же в Ангбанд заявлялся.

- Но с командой. Толку от меня одного...

- Не было бы толка - не звал. Пошли. - рука "папы Сау" ложится на мой рюкзак.

- Антон, если я не найду команду, дорогу найду.

- Ладно. Жаль, конечно. Но если что не сложится - приходи.

И начались мои хождения. Келегорм сразу я не нашел. Большой из Иванова в ко-

манду брать отказался, отказ даже не озвучил, долго пришлось думать, берут или нет. К Сергею Владимировичу я сам не хотел - он очень хороший человек, но по логике они очень долго будут сидеть за поясом Мелиан. Да и народу у Сержа хватало. В Гондолине - 2 стоит Шумная, у нас с ней по XI-2003 несогласия (к счастью, теперь все в прошлом). Московских я не знал, оставалась казанская марка Маэдроса... Проходя



мимо маленькой палатки на берегу Юшута, я вспомнил вновь добрые глаза Сауруна "Если что не сложится...". Добрый ты, Антон, сил нет. Правда, доведенный до пожизненных слез назгулом абсолютно "по игре" мальчик был бы удивлен, что его "мучителя" кто-то считает добрым. Я знал, что даже если приду в Ангбанд даже поздно вечером, все будет хорошо. Покормят, нальют чаю. Определят в палатку. Не зададут ни одного вопроса. А с утра строяк. Парадокс - Темных, среди которых много хороших знакомых, выглядели дружелюбнее и гостеприимнее многих светлых команд. И самое главное - трезвее.

И тут увидел на палатке белый листок формата А4 с надписью "Келегорн". Так я оказался в Пермской команде. Если бы приехал Злыдень, был бы я обычным эльфом - воином. А так я оказался, благодаря игровому опыту, на именной роли.

Слышал не раз, мол Темными играть проще, не нужно особо ума, отыгрыша и т.д. Обычно на такие вопросы я отвечаю контрпредложением - а ты иди и сыграй. Но давайте разберемся. Итак, чтобы повысить себе какие-то сверхъестественные свойства, нужен обряд. Что нужно Темным, чтобы провести обряд? Правильно, жертва, желательно - эльф. "Искры Божьей" в них Эру не вложил. А эльфа еще поймать надо и он совсем не хочет к папе Сау на жертвенник.

А эльфам для обряда - собраться, найти мастера и все. Не беру в расчет обряд - на него люди до игры готовятся. Кто мечом машет, кто книги читает. Кому легче?

Темным, чтобы был мотив для нападения, мастера осложняют жизнь экономической, географией полигона, внутренними разборками и т.д. зато они изначально вместе, им не надо собираться - враг известен. А у Светлых поводов для нападений нет, зато много несогласованности, несогласованности и т.п. В боевых действиях проявляется суть направленности иг-

роков. Кто идет в Темные? Как правило, любители повоевать, диверсанты, ниндзюки, фанаты разведки и т.д. Например, за всю XI-1997 в Гондоре я побился дважды и участвовал в одном штурме. Некоторым повезло меньше. А мордорские парни, с которыми ехал на Зеленый Дол, бились раза по два в день. Куда предпочтет ехать жаждущий боевки? Так у Темных и собираются боевики. Порядок в команде и т.п. у Темных легко поддержать угрозой игровой казни на алтаре во имя Мельгора. А это как правило два срока у Мандоса, угроза реальнее, чем обещание Мастера мор наслать. Поэтому Темные агрессивнее, дисциплинирование, легче на подъем. В Светлом блоке, увы, видел сам, как некоторые по тревоге не вставали. Попробовали бы такой номер папе Сау отколоть. Враз к шаманам или к Шелоб попадешь, знаю лишь одного, кто выжил после подобного трюка игнорирования тревоги. Один наш ульяновский паренек Леха. Мы с Димой его просто не сдали в 1999. Игра в Темном блоке насыщена событиями, даже с небольшим опытом человек все равно включится в игру. На мой взгляд, если человек хочет приключений, боевки и и т.д., надо начинать с Темных.

Что мне сначала в Темных не нравилось, так это обряды. В Мордоре 1999 их проводил большей частью Фомор (Юра Гуськов, Пермь), мне было очень не по себе. Можно было бы откосить, но как можно откосить начальнику тюрьги. Правильно, никак. Только потом узнал, что можно мягче, без уклона в сатанизм и т.д. По поводу подготовки, знания источников, скажу так: если хочешь нормально играть, то читать надо везде. И первоисточники, и апокрифы, и наработки своих братьев по разуму. А то как в Мордоре - 1999 организовали команду Морских котиков. А потом спрашивали, есть ли там вообще море (нет там моря, есть озеро Нурнон, но большое и соленое).

Скажу, как попробовавший - новичку без подготовки и знания теории отыграть эльфа тяжело. Он отыграет себя, попавшего к эльфам, эдакого "Маугли Средиземья". Имеющие небольшой опыт игроки без подготовки рядового эльфа сыграть могут. А вот с именной ролью будет много проблем. Мне повезло с Ратмиром (Куруфином), с командой Дориата, которые всегда могли компетентно ответить на мой самый тупой вопрос и толково подсказать. Я по собственным ощущениям, а также мнению Зуба и Гила, справился. Самый важный тест - на следующий год пригласили снова в Светлый блок, в эльфы.

У Светлых отрицательных моментов сути и вводным нет, тут уже проблемы игроков и капитанов. Если бы я вывозил младших школьников, то столкнулся бы с проблемой - в Темные, где порядок и дисциплина, или в Светлые, где хорошая идея, но много неигровых отрицательных моментов. Зато все красиво (особенно у эльфов), праздники и обряды яркие, запоминающиеся. Еще в Светлом блоке интереснее девушкам - можно показать свои яркие красивые платья и т.д. готовится Светлым тоже проще, по ним материалов у Профессора навалом, Темный блок меньше расписан.

Были еще приколы с Темной кармой. "Привет, ты помнишь меня? Ты нас с другой в плен захватил...", "А помнишь, орчище, как мы с тобой на стене рубились..." это еще нормально. Моему боевому товарищу на Зилантконе 1999 девочка, долго не думая, просто вцепилась в уши и волосы с завыванием "Вы поломали мне игру.."

А по поводу игры - даже не ожидал, что в Светлом блоке так понравится. Самое смешное - в эльфах на этот раз не было ни одного дивного. Может быть, были, мне не встретились. Пообщался с конкретными эльфами, которые не первый год ездят. Особенно

запомнилось общение с принцем Амросом (Владимиром, Москва) и Ильмой (Новосибирск). Узнал, что существует детальная реконструкция по эльфам. Даже обидно за Темный блок. Толковую и детальную, не побоюсь слова - красивую реконструкцию по оркам никто не делал. А ведь можно. И уж точно ни разу не видел реконструкцию письменной Черной Речи. И узнал интересное, что многие эльфы начинали тоже орками. А потом попадали в "Дивный народ", да там и оставались.

Единственное, что могу сказать точно - игровой опыт никуда не девается. Темный или Светлый, при достаточном опыте легко ориентируется. Но на 70 % там и там игру себе делает каждый игрок сам. Не будете играть, за вас никто не придет и ничего делать не станет.

Мешает или помогает игра за другой блок? Только помогает, знаешь примерную тактику противника, идею, какие-то оригинальные ходы, которых надо опасаться. Да и всевозможные идеи и решения везде прививаются.

По поводу порядка, военной силы и т.д., к сожалению, Светлый блок отстает. Ну порядок - это на совести игроков, многое зависит от капитана команды. Например, я уверен, что у Сергея Владимировича Запорожского порядок будет везде, кем бы он не выезжал. А вот за некоторых других представителей светлого блока я не уверен совсем.

Что дала мне XI-2005? Пойму где-то недели через две. Но в первый же день после возвращения в город пошел в книжный и купил "Силь". Пока знаю точно одно - "Сильмариллион", читанный раньше кое-где по диагонали, прочту весь.

Александр Егоров (ВАРГ),
г. Ульяновск

Воспоминания Келегорма с XI-2005

Мокрый лес был полон звуками стройки и людьми. В лесу шел дождь, два парня с топорами и стройка Дориата.

Если сравнивать светлых и темных на начало игры, разницы не почувствуешь. Все в рабочей одежде, с топорами, лопатами, пилами. Работать быстрее. Еще быстрее. Фольклор, как заметил, у всех ролевиков одинаковый. "Сектор Газа" и "Гроб" перемежается игровыми мотивами, изредка слышно "Красную плесень" и другую панкуху. Нас пока четверо и мы поем ее весь рабочий день - копаем, колем дрова или строим навес.

Прибыл Куруфин, Ратмир из казанских феанорингов. Вот с ним сразу стало легче. Опыта у него много, да и по Мордору - 1999 я убедился, что он надежный. Народа было мало, из Перми прибыл еще Саня (пес Хуан), Злыдень должен был подъехать к началу игры. Поделили обязанности - Ратмир обязался договориться с мастерами о народе, собрать деньги, на нас ложился стройка. Не потому что Ратмир строить не хотел - он врач пожизненный, у него в мастерятнике были лекарства и инструменты, 3 мешка, он их еще не разбирал. Со строяком помогал по возможности, но на совесть. Также не остались в стороне люди Марха, кореша по Мордору - 99. Повалив несколько деревьев, определились - дело хлопотное. На доставку дерева к стройплощадке требовалось 25 минут. Покупка горбыля была явно продуктивней. Смешанный лес с густым подлеском - кошмар лесоруба - напоминал хорошую сибирскую тайгу, где живет моя родня. В тот день, субботу, в селе была свадьба. Лесопилка не работала. К счастью, накануне с перьяками мы ныряли в

завалы на реке, ниже стоянки на полкилометра. Выволокли оттуда останки туристских плотов, несгнившие заборы, даже шпалу умудрились волоком против течения притащить. Этого хватило на две стойки, настилы и облицовку левой и правой (в основном) части стены. А в проекте - коридор смерти, закрытый донжон и т.д. Вечером пришли силы Тьмы в лице Мегамозга, просили гвоздей на Ангбанд. Да, с эльфа по нитке - Мелькору петля. Дал 80-е, думал у нас 200-ки мало. Идиот, потом эти 200-ки пытался рубить и т.д. На следующий день с утра за досками, 1,5 куба грузили вдвоем с водителем, я без перчаток, занозы вынимал зубами всю дорогу. Сплав плотами по реке, люди уже на парад идут... точнее, гномы. Часть гномих переправил через Юшут на своей спине. Что делать, переправа у них не готова, а мы еще балки, чтоб плот пропустить оторвали. Так как узнали новость, что у Злыдня на Выборге повреждена нога, решили временно передать роль. Угадайте кому? Конечно, мне. Мол, игровой опыт и т.д. Я не стал говорить, что мой опыт равен опыту Пермских парней. Одно дело - не читавший "Силь" и правила рядовой эльф, другое дело - принц. Но так как я был автор идеи не начинать без Келегорма, пошел к Капеллану и доложил о нашем решении.

После парада началась достройка крепости. Скажу одно - строил из всего. Но доски это круче, чем все виденное до этого. Крепость мы достроили аккуратно к фактическому началу игры.

Новички из Йошкар-Олы просили игровые имена. Откуда я знаю эльфийские? Вот орочьих бы вам всем сразу придумал.

Дал энциклопедию по миру Профессора, потом "Силь" нашли. Выдумали кое-как.

Ночью на насыпи, у самой границы территории Света, в ставке Маэдроза, был военный совет Феанорингов. Говорили на насыпи о верных вещах, 90% всего, что проговорили, так и вышло. Не знаю, слышали ли нас темные. Во всяком случае, им самим об этом можно было догадаться. Захотел к Мелькору в лагерь сходить, масккостюм у меня был. Но объяснили, что феанорингов Сау чувствует, и я обязан поставить мастеров в известность. В общем, миссия невыполнима. Моя охрана рвалась в бой, в ночи они видели орков. Отговаривал как мог, так как там был еще балрог и дракон. Я не смог их удержать, они ушли и героически сложились, дракон убил их. Если бы это им ума добавило.

С утра Бабур озадачил насчет экономики, решил взять на себя. Был однажды опыт на "Средиземье - 300 лет спустя". Был в своем охотничьем домике, что Бабур забраковал. Проходящие мимо нас по лесу люди, видимо из боя, увидели меня и сказали "Были раньше эльфы-герои. Да где они?". Во второй день игры нам пришли печальные вести - инициатива полностью у темных. Наш отряд, пошедший на помощь братьям, уничтожили. Двоих взяли в плен. "Сиди в лагере, сложится успешно. Злыдень как ты на той XI рвался. Да мы его не пускали" - сказал мне Хуан. Душа рвалась на фронт, но на мне висел долг перед Валар. Они передали мне уязвимые зоны монстров. Также спросили, как у меня со стрельбой, ведь по сюжету я - ученик Оромэ. В принципе, стрелять умею. Не раз участвовал в соревнованиях по биатлону и целевой стрельбе, высшее достижение - 1-е место по области, учебка снайперов (ДОСААФ + армия), выиграл турнир по стрельбе из арбалета. Только там везде приклад и ложе. Но для эльфа лук важнее. В общем, велели валар прово-

дить турнир. И выигрывать. Но сначала - уязвимые зоны распространить. Сначала учил наизусть, потом всем объяснял. Первыми эти сведения от нас получили люди Марха. Потом гномы, Дориат, Халет и т.д. Люди хотели собраться у нас. Но им что-то помешало. Вернулся Куруфин, рассказал о Лучизнь, которую я по сюжету люблю, а Хуан не хочет ее не видеть, не слышать. Так как она могла его приворожить, чего по жизни не надо. Рассказал мне брат о условиях сватовства на Лучизнь - надо переплыть Андуин, убить дракона, достать Сильмарилл. Я посоветовал девушке самой этим заняться, все женихи полигона ее будут. Но брат сказал - мне женится и немедленно. Взял наиболее (с моей точки зрения) достойную нашу эльфийку за руку и предложил свою руку и сердце. Как показало будущее, не ошибся. Вечером был обряд в Дориате по отковке амулета, меня взяли тащить инструменты. Остальные наши пошли смотреть. Ничего не увидели, пустили только нас. С моей точки зрения Тингол попросил у валар чуть не то, что следовало. Лучше бы оружие, скажем, ПЗРК от дракона. От такого, с моей точки зрения расточительства, меня пробило на черный юмор. Какось, Владычица Мелиан, Галадриэль и Лучизнь со свитой и фрейлинами узнали от меня много нового из фольклора Темного блока и российской милиции. Девушки, мне так стыдно! Тут узнали веселуху - наши все ушли домой. Спасибо Тинголу, дал двух "Варягов" в провожатые. Потом ходили к гномам Храма. Возвращаясь по утрам в Келегорм, в четвером, слегка обалдели - калитка в наших воротах распахнута. Кто в крепости? Может, там уже сам Анкалагон и Глаурунг у нашего костра греются, а тролли наших женщин насилуют? Никому не пожелаю 100 метров с такими мыслями бесшумным шагом до крепости. Караул был жив. Но пьян. А наши провожатые - пьяные и не-

живые. Решили вдвоем до кабака от Дориата дойти. Дошли только до вежливых троллей, которые убили и извинились - жрать хочется, а Мелькор не кормит. С вниманием выслушал пьяную истерику потрепавших - "Да сами вы что на игру приехали, а в мертвятнике ни разу не побывали? Зачем ездить, чтобы не рубиться?". Тут объяснять бесполезно. Когда парни протрезвели, предложил им идти в Черные - там и нарубятся, с народом поговорю, возьмут. Не захотели - мол, темные не наша тусовка.

Наши спрашивали - как это, плен у Темных? Не знаю, сам не бывал, но начальником тюрьмы в Мордоре был, рассказал. Кто-то задумался. Вообще, будь моя воля, я бы запретил в плен живьем попадать. Темным с этого сплошной приход и плюшки. Но если поиграть хочется? Или в тяже влетаешь? Днем выходили биться. Было много раненых. Шли с боев. Больше людей, чем эльфов. Вылечил одного парня, ура, вот я и лекарь. Доблестно бегали от балрога и дракона. Забежали в храм гномов. Дракон шел к нему. Патриарх гномов узнал меня и попросил оказать помощь на время эвакуации. Дал гномью маску. Я встал на входе в боеготовности. Еще бы щит...но дракон прошел мимо. Я не расстроился. Все уже в общем-то скрылись. Тут патриарх оделся в парадное - "я хочу умереть красивым" и велел передать Тинголу гномью маску. Просьбу я выполнил. Устали, ушли домой. Прискакал гонец, попросили помощи, а мне опять в лагере - Куруфин убит в Дориат.

К обеду пришла подмога из Дориата - крепость оборонять. В тот день и состоялся турнир по классической стрельбе и охотничьему троеборью. В командном первенстве лидерами были Келегорм и отряд Галадриэли, в личном выиграл стрелок Галадриэли. Мне рядом с ним было даже нечего делать. Охотничье троеборье (мое

изобретение) включало в себя метание копья, ножей и стрельбу из лука. Благодаря занятиям исторической реконструкцией, оказался на третьем месте. Но из лука позорно промазал. Зато личное выиграл наш боец, из Келегорма.

После обеда я решил - турнир организовал, по монстрам знания передал. Можно и воевать. Даже если сложусь в первой сшибке, но хоть одного орка хотелось с собой прихватить. Правда, про боевые действия выжившие хорошо не говорили. Мол, Темные хиты не считают, в мертвятник не ходят. Возмутила история с Хуаном, которого зарезали в полуигровой ситуации. Итак, мы были подвижной заставой под Маэдром. Службу начали с косяка - на наших глазах орк зарезал гномиху. Не догнали. Единственный плюс - гномиху доставили в храм, она выжила. Потом служба пошла достойнее, были сшибки. Свалил лично двух орков. Видимо, раздосадованный нашей деятельностью, под конец боевого времени появился дракон. За ним балрог. Мы поспешили откланяться. В дракона полетели грозные слова, прикольные стишки - КАК ВСЕГДА, ОДНИМ ИЗ ГЛАВНЫХ ОРУЖИЙ СВЕТЛОГО БЛОКА ЯВЛЯЕТСЯ ЯЗЫК, ТРАДИЦИЯ. Штурма Маэдроса все равно уже не ожидалось. Решили отдохнуть в кабаке, благо были деньги. Туда же и балрог с орками направились. Вообще-то там у нас была "стрелка" с Тинголом. Но пришли темные, стало не до нее. Балрог требовал почтения, завязалась дискуссия. Темные тем временем уже оглушили одного нашего, но так как кабак - неигровая зона, статус кво восстановилось. Да, в Темные всегда идут наиболее решительные парни. А почему? Не по пути с дивными? О Эру великий, но я уже три дня в самых светлых и не видел ни одного дивного. Балрог уже показывал меня оркам и волколакам, объясняя, кто я есть. Нормально разведка работает. Своих вра-

гов знают в лицо. Но чувствовать себя картиной в Третьяковке все-таки хреново. Переговорили с балрогом, мне сказали - Лентар пьяный по полигону бродит, так он трезв, и судя по всему, не первый день. Лентар подтвердил. Заодно очень корректно просил передать моим остроухим товарищам выбирать выражения во время штурмов, без пожизненной матерщины и унижающих достоинство слов. Парни! Мы игровые враги, но по жизни давно знаем друг друга. Может, будем покорректнее и повежливее?

Тем более, мы вроде как светлые.

У входа в Дориат меня встретили наши эльфы. С людьми. Сказали, что люди просят помощи, у них чума. Чуму я еще лечить не мог, нужна была владычица Мелиан.

Один из людей был мне знаком - Ромео, Ангбанд. На полигон вместе ехали, естественно, я узнал его. Ну а его спутницу, каюсю, не узнал. Она не поверила, что у меня есть способность определять темных, да ладно. Сыграли как сыграли. В итоге в Ангбанд пошли наши лекари. Самое смешное - до этого они сидели у нас в лагере, там не было воинов и темные могли за просто его взять. Да хотя бы мою супругу в заложники. К счастью, никто из них не знал о том, что я "женат". На совет в Дориат я взял свою игровую супругу. Когда мы мирно сели на скамью перед Тинголом, он спросил - "Ну и где анекдоты, принц?". Я сказал, что при ней помолчу. Так начался Светлый совет. Сначала решили вопрос с гномами, их эпидемией и поставкой в Ангбанд мифрилла. Договорились помочь с эпидемией. А мифрилл они обещали не поставлять, и всецело оказывать помощь воюющим. Обсудив важнейшие темы, мы узнали, что большими людьми уже занялись. И стали решать боевые проблемы. Даже без гадалок мы поняли - завтра штурм Маэдроса.

Лично я был в отчаянии. Я знал, как на-

до, но у меня не было войска. Три телохранителя, которых самих надо было пасти, не в счет. Решил, что бремя военачальника без войска - ноша непосильная. Средство было. Но радикальное. Только принцы бьются с балрогами по хитам. Вот завтра, на мосту, я балрога на дуэль и вызову. Если тяжело ранят - прыгну вниз, чтобы тела не досталось, глубина там вроде нормальная.

Тингол отказывался помочь военной силой, справедливо говоря о том, что Маэдрос его об этом не просил. Мы с Куруфином настойчиво просили, говоря об общем враге. "Раз общий враг, пусть противостоит ему объединенное государство - сказал Тингол - вы готовы к вассальной присяге?". Я сказал, что готов. Мой брат презрительно бросил мне "Присягай!" и вышел с Совета. Присягу Серж с меня не взял - сказал, нет смысла. Я спросил его, как сыграть в такой ситуации. Серж посоветовал думать головой. Когда я спросил, зачем я темным живой, Тингол сказал, что убивая принцев, они оживляют балрогов. На пути к крепости знакомые "Варяги" предупредили, чтобы был осторожнее. Если что - бегом в Дориат. Куруфин ушел с конвоем и мы с Ифилем медленно пошли по тропе, раз умурились сбиться за разговором. К счастью, дошли без горя. Дома меня ждал один вопрос - "Ты принял?" - с донжона на меня глядели глаза Куруфина, Келебримбора и Маэдроса. "Запомни, ни один нолдор не должен присягнуть ему и отступить от долга".

Долг мне предстояло выполнять ранним утром, во главе небольшого отряда я убит в Маэдрос. Перед этим зашли в кабак, купили воды, сигарет. На полу валялся какой-то герой, не понятно человек, гном или эльф. Да, после такого особенно веришь в победу.

Брат еще спал, но его воины открыли

ворота. Налили чаю, велели располагаться. К полудню стало припекать. Пришли гномы с обозом. Патриарх свои слова на ветер не бросал. Подошел отряд из Дорита, сказали, для оказания помощи. В крепость не вошли, ушли в засаду. Пока мы соединенными усилиями пытались дополнить крепость, на противоположном конце моста терлись орки в КЗС, пробегали туда-сюда монстры и латники. Но мы их пока - хотя бы час точно - не интересуем. Знаю по себе взгляд человека накануне штурма. Он смотрит на объект, лоцируя трудности в подходе. Там бежать. Там залечь. А защитники - это только привычное зло, попутные цели. Ушли в кабак Мархи. Часть наших - а именно Пермь, среди них мой игровой сынок, тоже ушли в пожизненный кабак. На противоположном конце моста был пост темных. Услышал среди их разговора свое игровое имя. Да, живым лучше не попадать. Я одел харатник, примерился, пару раз прыгнув на песок. Понял, лучше всего будет с зависа. Но потом был облом. По мастерскому заданию нам велели поставить на мосту указатели о неигровой зоне. Орки нервничали, когда я с парнем ставил опору под указатель. Видимо, рядом было что-то секретное. Хотя даже если я увидел бы за насыпью всю ангбандскую рать с Мелькором и Гортхауэром на лихих конях впереди и с ПКМ через седло, я бы сделал вид, что ничего не заметил. Уже не мальчик. Даже если проиграю, сделаю это корректно.

Вскоре появилась летучая мышь, мы попытались ее сбить. Первая попытка неудачная, я споткнулся, чуть не рухнул в ров, а когда восстановил прицел, она уже "улетела" в небоевую зону. Второй раз все было успешнее, с трех метров вбил болт ей в живот. Услышал полуистеричный визг - "Еще одну стрелу сломать!". Как я узнал, она уже ломала стрелу у канзанской, кажется, девушки. Мастера были

на стороне мыши, мы не попали. А интересно, ей за стрелу что-нибудь было? Прояснили ситуацию по поводу балрогов - можно одного принца или пять эльфов. Да, у Мелькора точно нет проблем с пленными эльфами. А тут стало не до нее - подтянулись темные, и начался штурм. Что о нем сказать? С моей стороны он был комедией ошибок. Спутав балрога (Николая) с драконом, угостил его шестью стрелами. Коля сказал - не берет, но попаданий пять. Вняв голосу разума, я начал стрелять по разносившим ворота троллям. Мой болт отправил тролля в мертвятник, он был крайним. Тут ворота рухнули и радостные орки в железе повалили в проход. Мой первый орк был уже убит копьями. Но он добежал до меня и я снял с него б хитов. Каждая сабля в моей руке снимала два хита, копье чуть повернуло его направо и я пробил чистый двойной "тройк". Второй орк был готов к защите, но я чуть развернулся и сразу же атаковал. Колящий - колящий - рубящий с обеих рук. Этот, видимо был честным, после боя пожал руку, в мертвятник он вроде ушел, а вот на кой я третьего убил... За ним шли монстры - последовали удары и я отыгравая, рухнул на спину. Надо мной стоял Лентар с кистенями.

- Ты жив, принц ?

- Пока да, но в тяже. Надо если тащите к себе, отиграю. - зарезаться я не мог, свое состояние я доложил честно. Ангбанд ? Ну и что, но я прожигу в этой роли до конца. Самоубийство для эльфа неприемлемо, да и просто хотелось посмотреть, смогу ли я там достойно выжить. Единственное, что не хотелось - умереть под ножом жреца с пользой для Темных. Да, полный анекдот. Раньше я тюряги с эльфами охранял, теперь мне там сидеть предстояло. Если добрые ангбандцы не добьют.

А за штурм - спасибо, парни, научили лопухов. Лишь бы был нам тот урок впрок.

Они атаковали после полудня. Когда всех разморило. Когда ушел Дориат, Мархи и часть наших в кабак. Выбрав момент с точностью до миллиметра и секунды. Мастера подтянулись после последнего облета мыши. А это значит, что посредник темных предупредил, что будет штурм. И все войско тихо сидело за насыпью. Да, драконы, балроги. Но пусть бы попробовали при полном контингенте. Самый страшный враг не балрог и дракон, а эльфийское разгильдяйство. Слышал я про штурм крепости за 7 минут, да не верил. Теперь верю. И не только в штурм. Но и в тактическую победу Гила как минимум, хотя только середина игры.

Меня перевязали, а добрый тролль по имени Анвар поволок в Ангбанд. Так как нести ему меня по лесу в доспехе явно хлопотно, шел я сам. Здоровья бы у него дотащить хватило, но лесная тропа явно не рассчитана на нас двоих, немаленьких. Так как был я тяжело раненым, игра явно не пострадала от того, что мы развивали неигровую и околониговую тему, например на штангу, которой мы оба отдали солидный кусок времени и здоровья.

В Ангбанде меня сразу отправили в госпиталь. Лежал отдельно от темных, под охраной тролля. Пришедшие волколаки хотели меня погрызть, но им объяснили о приказе балрога меня не трогать. Сразу всем стало не до меня. Вскоре я был отправлен в обычную общую камеру. Начальник тюрьмы сразу предупредил, что берет взятки. Что я ему их дам? Вскоре в камеру посадили еще троих - парня и девушку. Положенное для выздоровления горячее питье дали уже в камеру - я был не один раненый. Парню рядом, пока вели, отрезали уши. Орки и волколаки, а также тролль подошли к стене. Чуть поиздевавшись над нами, поугрожали изнасилованием. Потом бросили пятого. Я знал его по игре. Это был брат Галадриэли. Вопрос

с личной свободой он решил радикально - повесился. Какое там ФЕА-ХРОА, все грубо и честно. Орки, в принципе, могли его откачать. Вынули из петли почти сразу, отнесли в лазарет. Но там кто-то решил не откачивать. Начальник тюрьмы сказал - слава Богу, он меня уже вчера замучал. А потом они спросили - есть будете? Да - тогда вперед. В принципе, можно ждать, накормят. Но самим как бы быстрее. Я наматал повязку и с орком пошел чистить картошку. Начистили целый кан, другой эльф пытался развести костер, я решил помочь с дровами. Тут появился Гортхауэр и меня отправили в камеру. Гортхауэр явно был чем-то расстроен. Поэтому свою речь начал с наездов и оскорблений. Нет бы условиями содержания поинтересоваться... Соображая, что этим дело не кончится, я молчал. Тут одна гордая квени нахамила ему в ответ. Итог был печален - ее выволокли из камеры и повесили на дыбу. Сначала ее изнасиловали тролли, затем отрезали язык, пальцы, уши.. к сожалению. На тот момент я находился в тяже. Хотя бы оттолкнуть троллей. Но я смог лишь перевязать несчастную.

За процессом перевязки наблюдал Гортхауэр.

- Ты ее лечишь ?

- Да.

- Ну-ну.

Стало как-то плохо. Я обратился к сокамерникам с темой - не силен в эльфийском менталитете. Но может быть не будет плохим поступком, если мы с парнем убьем эльфиек, ведь глядеть на их муки очень неприятно. Вопрос остался открытым, вновь появились наши мучители.

- Кто ты ? - спросил меня Саурон.

- Келегорм, сын Феанора - все равно, по условиям Сау это чувствует.

- И как я сразу не догадался - протянул он.

Когда следующие тролли вошли в камеру, я уточнил два вопроса.

- Я выздоровел ?

- Да.

- РБ (рукопашный бой) разрешен ?

Выяснилось, РБ запрещен, да и драться с троллями бесполезно. Саурон попытался подчинить меня своей воле. Не вышло, пришлось ему троллей звать. Единственное, что я выиграл от этого диалога, это то, что на дыбе оказался сам.

Начал Гортхауэр с угроз. Особенно мне запомнилась одна, о долгой смерти. "Папа Сау" пообещал мне сумасшедшую цифру в часах. Я отнесся к этому спокойно, не зная что у него есть амулет, который мешает разлучится ФЕА с ХРОА, делая страдания бесконечными. "Думай, пока голова на месте - будешь мучаться или разговаривать. Я смотрю, ты повыдержаннее братьев, не угрожаешь, не хамишь..." "А что толку в угрозах, если не смогу их выполнить? А смогу, зачем грозить?".

- Зачем вы пришли сюда? Чего вы хотите добиться своей войной и убийствами?

- Верните нам то, что нам принадлежит. А убиваем мы лишь тех, кого нет в замыслах Эру - орков, троллей.

- Ты уверен? А кто тебе это говорил - Оромэ? В твою голову не приходило, что он мог что-то умолчать, недосказать?

- Нет, не приходило. А ты, когда говоришь ложь, говоришь свое. Ведь ты отец лжи.

- У тебя есть сын?

- Нет - я говорю чистую правду. Моего игрового сына вместе с другими пошедшими в кабак, убили в поле, отсекая от крепости. Только бы о жене не спросили..

- Тебя не печалит, если ты умрешь здесь, никто никогда не узнает об этом?

- Смерть везде смерть.

- Нет - включается один из подручных Сауруна - есть смерть воина, есть смерть тихая, а у тебя такого счастья не будет.

- Снимите его с дыбы и тащите к Мелькору - командует Саурон.

Я падаю и палач с кем-то, держа меня за руки, зовут троллей. Они быстро тащат меня по дороге, под какой-то аркой в белую палатку из парашюта. Там на троне сидит Мелькор. Тролли бросают меня почти к ногам его сапог и наступают на меня, не давая подняться.

- Посадите его туда и свяжите - "туда" это налево, к балрогу. Напротив два волколака.

- Здравствуй, принц. Ты знаешь, что твой брат стал королем эльфов? - так я узнал, что мой брат остался последним из живых принцев.

- Все правильно, ведь он законный преемник. Он же не знает, что я не погиб, мое оружие и часть доспеха остались на поле боя.

- А мы ему поможем узнать. Тебя все бросили...

- Никто не знает о моем плене. - мы оба говорили неправду. О моем плене в Келегорме узнали через полчаса после битвы. Куруфин обратился к Тинголу и Мелиан, в итоге в Дориате был проведен красивый обряд по постановке мне "самоликвидатора" - теперь я мог по своему желанию уйти в Валинор, не боясь даже амулета Сауруна. А гномы-ученики сразу сказали, что за 500 монет я выйду из Ангбанда живым. За 200 обещали передать в камеру кинжал. Но сначала честные гномы решили узнать, жив ли я еще. Но все это я узнал потом.

- Тебе не обидно? Все Феаноринги, кроме вас погибли. Некоторые довольно глупо - выйдя в одиночку ночью из крепости. А некоторые ...Как ты думаешь, что делал твой брат Маэдрос, пока ты героически защищал его крепость?

- То же самое.

- Нет, сражение еще шло, а он уже бежал к подземному ходу. Он показал его нам. И оттуда больше не спасся никто. А сам он попытался зарезаться. И его догрызли волколаки.

- Возможно, у него были причины так поступить.

- Ладно. Скажи зачем вы несете зло в этот мир?

- Какое зло в этот мир принес именно я? Я учил людей охотиться, лечил их, строил города, помогал брату. Я не убил ни одного человека, даже встретив одержимого Тьмой мы с братом его обезоружили и передали соплеменникам.

- ..и никто его больше не видел. А зачем вы преследуете народ Бора? Там нет моих последователей, я просто удивлен этому.

- С ними воюют люди Марха, у них есть причины - А если там нет твоих последователей, Мелькор, чего ты вообще эту тему развиваешь? Кто тебе не друг, тот нам не враг, разве плохо, если мы друг друга изведем. Но смысл тебе врать, моя судьба уже решена. По привычке, что ли, дезу закидываешь?

- У нас здесь живут много людей. Они чувствуют себя прекрасно. Мы не требуем от них сражаться за нас. Хочешь их увидеть?

- Я точно знаю - людские племена дают вам бойцов.

- Да, в любом народе есть воины. Они зарабатывают войной..

- А почему те, кто не воюет, болеют чумой, как только попадают к вам?

- Идет война, причина скорее в трупах павших, чем в нас. А что бы ты сделал, если бы я попал вам в руки?

- Пусть твою судьбу решат равные тебе.

- Правильный, но именно твои ученики и ученики учеников стали убивать других луками и копьями.

- Ножом можно резать хлеб и людей, смотря в чьи он руках. Я не могу приставить свою голову всем.

- ...и убивать друг друга тоже научили вы. Ты помнишь Альквалондэ?

- Да, но я был против. И когда все началось, только защищался.

- Только защищался?! Кто же тогда всех резал? - кажется, Мелькор развеселился - Амрос вообще выл и каялся в этом грехе...

- Его дело. А я всегда сожалел. И Тинголу наверное первый сказал, что сожалею. - скорее всего, мой младший брат не занимался такими глупостями. Чего толку каяться, если грядет смерть - испугительница. Да и перед кем каяться? Перед убийцей деда, перед виновником смерти отца. Тоже мне, идеал благочестия Арды ...

- Как кстати, Тингол живет? Ты часто бываешь в Дориате?

- Не только, он тоже выходит за пояс Мелиан, ночами. - Это правда. Когда Тингол проверял посты, он удалялся от пояса на целый метр. А ты, Мелькор, думай...

- Как он храбр, владыка Тингол....

Тем временем балрог разлил вина всем присутствующим, к счастью - обычного, без каких-либо отрицательно действующих добавок.

- Так вот, у меня к тебе предложение - королем должен стать ты, как третий сын Феанора, как самый старший из живых. Нужно лишь твое согласие, и мы тебе поможем...- помощь от Моргота эльфу лишь одна - пораньше попасть в Валинор, причем душа расстанется с телом максимально болезненным способом. Впрочем, мне может быть Валинор и не грозит. Не соглашусь - обреку в итоге на мучительную смерть себя, соглашусь - моя судьба постигнет весь народ, я буду последним. Лучше умереть, но чтобы совесть не мучила.

- Нам от тебя ничего не нужно, кроме согласия принять корону. - тут Мелькор начинает цитировать целые фразы из последнего заседания Светлого совета. Да, разведка у Ангбанда традиционно на высоте. Тут заползает черный шаман и начинает просить принести в жертву эльфа. Саурон посылает его ... на йух, в Боб-

руйск, затем выходит из палатки. Чувствуется по лицу, что если ему сейчас попадет кто-то из наших пленных с глупостями, то будет что-то страшное.

- От вас я ничего не приму.

- Понятно. А чтобы вы делали с Сильмариллами, если бы они попали вам в руки? Приняли бы?

- Вот попадут, придумаем. Но мне кажется, счастья от них не будет. Я бы отдал их Мелиан, она сможет им найти правильное применение.

- Ладно. Проводите нашего друга подумайте...

- Не слишком ли быстро дружимся? Меньше получаса назад я еще на дыбе висел...

- Извините, принц, военнопленного. Оставьте его в башне. А где бы вы меня держали, если бы победили?

- Тюрем у нас нет, но что ни будь бы придумали. И вообще - сначала надо победить, а потом думать о том, что потом. Проблемы решают по мере поступления.

- Расковать и в башню. Думай, принц, пока есть чем...

Я оказываюсь в башне, с которой Мелькор и Саурон выступают перед народом. Хотя, наверное, определение "народ" немного неверное. Людей здесь меньше, чем орков и троллей. Мысли разные, ни одной веселой. Самая страшная - о жене. На игре девушка первый раз, толком ничего не знает. Какой-то добрый знаток подскажет и пойдет в Ангбанд меняться. А когда у Мелькора мы оба окажемся, он меня быстро доломает. Если твою жену на твоих глазах тролли изнасилуют, изрежут, изуродуют, а ты не можешь это остановить... Да чтобы только лишних страданий не было, на место зама Мелькора по насилую, разврату и педонекрофилии согласишься, не то что на корону. Хотя нет - тут мы с женой, а там другие эльфы. Не чего о себе думать, не соглашусь. Но приятный вечер

мне обеспечен. Ладно, еще никто не пришел. Да и Куруфин сообразит, не пустит.

А вот проблемы поинтереснее. Снизу смотрит на меня шаман и интересуется - "Ты еще жив остроухий?" - "Еще жив" - "Это хорошо!". В упор от тебя хорошего не вижу.

Смотрю по сторонам. Конечно, шансов выйти отсюда живым нет. Но чем-то надо заниматься, чтобы плохие думки не гонять.

Вот три девочки, по виду, с претензиями и понятиями. "Передайте Саурону, что пришла его любимая ученица". Так, интересно с какой они людской команды? Ангбанд - это одно, а если люди Халет или Бора - другое. Вроде незнакомые личики.

А вот гномий патриарх идет, как по дому родному. Мне, значит, здесь зона строгая. А тебе друг, свободный режим, передвижение без сопровождения? За какие заслуги перед Морготом, интересно?

В сторону Мелькоровых палат смотрю без ограничений, а в сторону ворот высокий парпет. Прилипли к нему - и повышенное внимание мне обеспечено. Приходится смотреть рывками, сквозь щели в досках.

После обеда и чая ко мне подошли два гнома. Начальник тюрьмы под каким-то предлогом отозвал орка-конвоира.

- Мы от вашего брата. Постараемся вас вытащить. Если что-то хотите передать, пишите.

Если это подставка, писать не стоит. Если нет - тем более, нечего их опасности подвергать.

- Скажите ему, я жив - на дороге показался Саурон, и я добавил - пока жив.

Вновь в башню. По дороге смотрю во все глаза - ни единой единицы оружия. Все на поясе или в пирамиде. Армейский порядок в Ангбанде, не то что у нас. Никаких шансов вооружится, а значит и выбраться. В пределах досягаемости лишь

троллийские дубины, а смогу ли их по условиям игры поднять? Есть вариант, когда кто-то из ворот Ангбанд выходит будет, попытаться на рыбок уйти, да там "шлюз", а в нем Кархарот. Но еще есть время - часов до 22, обряд они проводят по темноте. Спуститься с башни - легко, по рубашке, я ее уже снял, типа для того чтобы подстелить под себя.

Ага, собрал всех черный шаман, кастует... чтобы луки не могли натягиваться, и чтобы стрелы не брали.. Ну все, это мое, как ученика Оромэ. Если не сбегу, то прыгну с башни головой вниз. Выхода нет, и у ворот какие-то твари тусуются.

Через 10 минут от веселых думок меня отвлек стук лестницы по краю паркета. На лестнице стоял орел Манве.

- Летим, принц... - момент был, конечно, спорный. Мастера и игроки Ангбанда сперили минут пять-семь. Я все это время сидел на дереве, ведь от меня явно ничего не зависело. И так, орел унес меня на родину. Пронес над Дориатом, и брат, который стоял у гномьего храма с деньгами, сказал - извините, уже не надо. Спасибо тебе, орел (Нильс, в "миру" Витя Бутаков. г. Казань). Ты реально рисковал, вытаскивая меня. Если бы не "прощелкавший" чуть чуть часовой, быть бы мне жертвой.

Моя супруга вела хозяйство и экономику Келегорма. После моего плена мой авторитет у народа сильно вырос. Так как фактически все, кроме нас пятерых были из клана Куруфина, предлагали взять правление не номинально, а фактически в свои руки. Я не стал даже говорить об этом, поскольку уже пережил гражданскую войну в Мордоре-1999, непонятки назулов на Ангмарских войнах, раздробленность кланов орков на XI-2003. Ничего из всего этого хорошего не выйдет. Беженцы зря хлеб не ели - укрепили как могли крепость. Теперь ее было действительно трудно взять. Хороший ров, две ямы в

"коридоре смерти", катапульты наверху и одна баллиста. Тяжелых в доспехах хватает. Каждый второй лучник или лучница.

В нашем поселении было много беженцев из разных марок. Расспрашивали про Ангбанд, не видел ли я там знакомых. Отвечать было неприятно, я понимал - никто не виноват, что туда попал и никто не виноват, что я оттуда вышел... После игры я узнал, что я один из 4-х, кто вышел из Ангбанд живым. Двух эльфов вывел начальник тюрьмы под видом орков и продал. Одну девочку с флейтой орки взяли в кабак поиграть, она ушла и ее никто не хватил. И меня орел вытащил.

Вечером был вновь поход в Дориат. Я пытался рассказать, что видел в Ангбанде, но это никого не интересовало, лишь владычица Мелиан меня выслушала.

Утром поговорил с сыном Амроса. Племянник был достаточно сведущ о том, как погиб его отец. Амроса крутили "на любовь" - он попал в плен со своей женой. А я, урод, даже ничего не сделал, чтобы им помочь. Это было тяжелее всего. К полудню был получен приказ верховного главнокомандующего - выдвигаться в Дориат, Темные собираются штурмовать Халет. А Халет - это меньше 100 м от Дориата. Когда все наше войско вышло к Дориату, случилось странное. Войско ангбанд стало обходить Халет в направлении Келегорма и Гондолина, а наше объединенное командование велело строится в боевые порядки. Войско ушло. И мы кинулись за ним по узкой тропе. А затем назад... в итоге наши ряды сошлись у Дориата. Сначала я стрелял, потом дело дошло до клинков. Я стоял во втором ряду, успел убить двоих, но никто из них в мертвятник не пошел. И, каюсь, один раз ударил темного парня по шлему. Видно, Илватар меня любит - за все свои грехи я плачу на этой земле и

сразу. После того, как тролль угостил меня дубиной по голове, и у меня слетел шлем, два неопознанных товарища (один желто-черный из Ростова) угостили меня дюралью по голове. Первый удар был по затылку, и я почувал, что отъезжаю. Второй по зубам был уже на грани восприятия, рот сразу наполнился крошкой от зубов. Я просто свалился и рядом промчалась вся темная рать. Суконный подшлемник запинали куда-то так, что я его вообще потом час искал - не нашел. Меня мои подданные утащили в Дориат. Сначала они спросили из-за завесы, жив ли я. А потом утащили. Так я оказался в дориатском лазарете. Я очень просил госпожу Мелиан меня вылечить, чувствовал потребность выйти в поле и задать кому-то вопросы. Азбукой Морзе, клинками. Но она сказала, что сегодня Валар советуют остановиться. Да, с ними не поспоришь.

Когда пошел собирать болты от арбалета, встретил друзей из Ангбанда. Задали конструктивный вопрос - Ты еще жив? - Да - Тема есть, за тебя дают много денег. На третьем месте после Галадриэли и Мелиан. Завтра игра закончится, давай их сегодня получим. Твою половину сразу отдаем тебе лично на пропой, и никто в компанию не навяжется. 400 монет тебе, ты прикинь. Сдавайся! - Да, доход Келегорма за два с половиной дня. Чем я так достал Мелькора и Сауруна? - Ушел из Ангбанда и ... тебя никак не могут убить. Ни в бою, ни диверсанты.

Встретил Женю Кучму и Колю Балрога, пригласили к Кучме и Антону на день рождения. Завтра в 8 вечера. Потом встретил Сауруна, он приглашение повторил. Вот приколы, если игра не закончится. Я же обещаю дал...

Ночью был последний Светлый совет. Хорошо одно - куда идти не надо. Из Гондолина принесли вести, не самые

плохие. Оставшиеся в крепости наши девочки успели спасти знамя и добежать до них. В плен более никто не попал и, исключая нескольких убитых, мы были в силах дать завтра решающее сражение. На совете с нами как живой сидел мертвый Келебримбер.

В крепость можно было вообще не ходить, все равно завтра сбор в Дориате. Но решили идти и сковать в ней ворота. Если, конечно, есть на чем. Нам повезло - один из горнов не тронули. И целую мастерскую! Мастеров найти не смогли, ковали сами, без них. Но обряд был проведен честно. После него пришел сын лорда Амроса, со спутницей. Говорили о разном, он хотел помочь с обрядом. Но мы закончили к его приходу. Когда он хотел идти назад, мы решили дать ему провожатых. Он отказался со словами - "Когда я шел сюда, то убил трех орков. Надо будет - убью еще. Лучше дайте мне свечу, освещать дорогу. Да и орк на свечку ночью косяком идет..." Да, пока есть такие воины, грех опускать мечи. Хотя бы из стыда перед ними. Победа наша, хотя я в нее и верил, казалась мне весьма проблемной и труднодостижимой. Но рядом с сыном Амроса и другими воинами я прятал это чувство в душе. Среди ночи к нам явились гости - темный человек и тролль. Очень удивились наличию ворот. Попытались выяснить, кто с ними разговаривает. Честно говоря, было поровну, очень хотел спать. Оружия никакого не было, да и лежало оно в другой палатке. Я подкатился под теплый бок своей супруги и отключился. Перед самым рассветом мне приснился кошмар - в палатку просунулась голова Лентара со светодиодами.

- Вставай, принц, ворота разбиты, ты идешь с нами - я с ужасом соображаю, что оружие и доспех ночуют в другой палатке.

- Кто это? - он указывает на жену - она идет с нами... - рука Лентара смыкается на моей голени и тащит наружу...

- Вставайте! - услышал я снова.

Оказывается, наши ниндзюки отбили ночью пару крепостей - одну не засчитали отбитой. Но в итоге было нужно подкрепление. И вновь отряд, набранный по формуле "два эльфа в три ряда" вышел на Дориат. Кто-то пытался поднять Тингола, я с другом из марки Маэдроса пошел в лес, к родне Галадриэли. Когда мы рассказали о ситуации, вышла эльфийка и начала пророчествовать моему другу.

- Куда ты спешишь навстречу смерти? Даже без доспеха и хорошего оружия. Лишь у него - она показала на меня - есть шанс там выжить. Но он один. И лишь проживет дольше. А вас всех сожгут крылатые твари Моргота, если они уже не сожгли ваших товарищей.

Тут у границы Дориата сел упомянутый шедевр геной инженерии "Мелькор и Сау, Ко".

Он выпустил из когтей эльфийку, которая целеустремленно метнулась под завесу. Остановив ее (вдруг это зачарованный камикадзе), я узнал, что дракон всех сжег. А ее просто пожалел, и не стал убивать, сказал, что уже устал. Уставший от убийств дракон? скажи кто, я бы не поверил.

Занявшие Халет орки уже проснулись. С ними пытался говорить воин из марки Маэдроса. Отвечали ему ирчи игровым и пожизненным хамством. То ли парню было не с кем поговорить, то ли нечего делать. Я бы после первой такой фразы прервал диалог, ибо ясно видел, что смысла в нем нет. Но вскоре этот разговор меня достал, а точнее манеры темных общаются. И я спросил за пожизненные травмы, которые нанесли разным кланам. В ответ услышал, что предьявлять им это не надо, этого ни-

кто не делал и т.д. Но хамство прекратилось.

Часовые Дориата замерзли на посту. В основном это были подростки. Топора у меня не было, но был сушняк, который я стал "по-туристски" ломать на взаимозаменяем. Дело шло, и вскоре костер разгорелся. Наши усилия заметили и Темные.

- Хочешь спасти дерево - убей эльфа.

Через некоторое время, наполненное разными разговорами и событиями, меня вызвали в штаб Дориата. Там было принято решение выходить. Мы вышли из крепости и встали напротив захваченного Халета. *Было уже непонятно, идет ли игра. И поэтому мы с балрогом решили ее закончить.* Я вызвал на дуэль балрога.

Наша дуэль с балрогом прошла в Дориате, за завесой. По его личной просьбе - "как бы к тебе помощники не набежали". Так как у меня было артефактное оружие, а у него значительно больше хитов, решили биться на равном, по три хита у каждого. Исход боя был в пользу балрога, 2-3. Я героически умер, балрог тоже был в тяге, и больше на бой не ходил. Так мы с ним завершили свою игру. Мое тело увидела Галадриэль:

- Хочешь, я тебя оживлю?

- Не надо, будет некорректно...

Бесплотным духом полетел я на свою родину, обогнав даже дирижабль гномов. В нем летел Келибримбер (живой?). Гномы привели его к нам и короновали в короли Нолдоргов. Куруфин потом кое-что объяснил - корону сделал сам Гортхаур. Да, за родину и идею умирают в поле, а предадут всегда в кулуарах. Кто победил в этой решающей битве Добра и Зла? Мне было уже все равно.

Келегорм (Александр Егоров, он же Варг), г. Ульяновск

Кое-что об играх по Профессору

Все нижесказанное ни в коем случае не задумывалось как руководство к действию или истина в последней инстанции. Это всего лишь размышления вслух, взятые из личного опыта, и я буду рада, если они кому-то покажутся интересными

Речь у нас пойдет... не о хоббитах, конечно, а об играх в них. Об играх по Профессору. Тех, с чего все, если верить легендам, начиналось в далеких 90-х. С тех пор лет прошло немало, некогда небольшое и дружное ролевое сообщество разрослось, разделилось на почти враждующие стороны - ролевиков и толкинистов. Вторые презрительно морщатся при упоминании первых, первые считают вторых едва ли не фанатиками... Впрочем, конечно же, это крайности, большая часть народу мирно сосуществует. Просто игры по Толкину сейчас делаются как одними, так и другими и рассчитываются, соответственно, на разную аудиторию. А потом начинается: мастера - козлы, всем не угодишь, хотели вынос, а получили театралку, и так далее. И главное - кто виноват?

Чтобы сберечь нервы и отпуск себе и другим, может быть, лучше сразу определить, чего вы хотите и кого вам искать?

Игры в Средиземье, они бывают вида разного... (я, наверное, по натуре математик, потому что все сразу по полочкам разложить пытаюсь).

Вид 1. "Наш Профессор вашему Толкину даже не однофамилец...". Так называемые свободные игры, в которых задается лишь первоначальная ситуация, взятая, как и все остальное, из текстов Толкина. Очень часто сходство с первоисточником на этом заканчивается, и ситуация может развиваться... гм... весьма странно, а проще говоря - не туда. Фродо может потерять Кольцо, хоббиты окажутся воинственнее, чем Гундабад, и всех выне-

сут, а Феанор откажется идти за Сильмариллами. Игры такого вида потому и называют свободными, что сюжет волен идти в какую угодно сторону. Дальнейшее зависит от мастерской группы: станут ли они пытаться приблизить сюжет к книжному, пустят ли его на волю игроков.

Наиболее типичный пример - ХИ. Количество участников - от 30-50 до... сколь угодно много. Продолжительность - от нескольких часов до нескольких дней. Чем хороши такие игры - в них могут принять участие все желающие, независимо от степени "прогруженности", то есть знания всех без исключения текстов Толкина. Достаточно просто "книжку прочитать", хотя порой, конечно же, нет даже этого. На играх такого вида могут найти себе занятие как фантеры, так и дипломаты; как игроки, ориентированные на команду, так и одиночки. "Свободная" игра может обладать такими же достоинствами и недостатками, как и любая РИ, хоть историческая, хоть техногенная. Кроме, пожалуй, одного - духа Профессора здесь зачастую остается очень мало.

У этих игр есть подвид, о котором будет сказано ниже.

Вид 2. "Крутись, как хочешь, дорогая теща, но похороны завтра в десять". Игры такого типа в народе зовутся мистериями, а еще - саратовками (саратовские мистериальные игры - наиболее типичные их представители) и, не в обиду будь сказано славному городу на Волге, не всегда - с положительной интонацией (по крайней мере, на Урале и в восточной части РФ). На

таких играх сюжет задается четко и жестко; "неименные" персонажи обычно более свободны в выборе своих действий, но заданность сюжета влияет и на них ("Воины, кто в дозор идет?" "Я не могу, мне через полчаса с князем на Совет". "А у меня должна быть свадьба". "А мне мастер сказал здесь быть, я в главной линии задействован" - ну и так далее). Обеспечивается игра работой огромного количества игротехников и строгой согласованностью всех событий во времени, что крайне тяжело соорудить (реально бывший эпизод - пришли орки выносить Гондолин, а у тех еще свадьбы Туора и Идриль не было... пошли орки обратно несолоно хлебавши). Но большой плюс таких игр - в возможности для ведущих игроков прожить жизнь своего персонажа "как написано", пережить и почувствовать именно то и так, что и как чувствовал его герой.

Наиболее типичные представители, как уже было сказано, - саратовские мистерии. Количество участников - от 30-50 до 100-150 человек; сама игра обычно непродолжительна - от нескольких часов до 1-1,5 суток. Темный блок (и эльфы, если речь идет о Четвертой Эпохе) - всегда игротехники. Игры этого вида ориентированы, в основном, на "чистых" толкинистов, то есть тех, кто строго следует букве и духу книги и на отклонения от сюжета реагируют болезненно (почему и отчего это так, в данных записках не рассматривается, а принимается как данность). Кроме того, для участия в них необходимо знать тексты на достаточно серьезном уровне, одним "Сильмариллионом" или "Властелином колец" уже не отделаешься. А вот ролевикам на мистериях будет, пожалуй, скучновато; какой интерес играть в спектакле, скажут они и будут, наверное, правы, вот только - каждому свое...

Вид 3. Эти игры поименовать очень сложно. Они близки к виду первому,

но... скажем так, с элементами вида второго. Соответствие духу Профессора обеспечивается игротехничностью ведущих персонажей (некоторых) и Темного блока / эльфов, в зависимости от эпохи (полностью). Строго говоря, это просто грамотно сработанные игры вида 1, в которых главное - правильно подобрать и прогрузить игроков на именные роли. Кроме того, мастера в некоторых случаях оставляют за собой право "повернуть сюжет в нужную сторону" (игровыми, разумеется, методами) либо согласовать по времени некоторые основные события.

Примеров привести можно достаточно много. Количество участников таких игр - от 70-100 до 250-300 человек, не больше. Продолжительность - примерно 1-2 суток. Как и игры-мистерии, они рассчитаны на более "продвинутых", чем игры "свободные"; знание текстов всячески приветствуется. Правда, здесь ограничения не такие строгие. Тем не менее, "толкиновки" этого вида наиболее привлекательны не для новичков, а для народа более опытного, пробовавших себя и в игре, и в мастерении. Иногда мастерами опробуется что-нибудь новенькое в плане игротехники... если, конечно, оно еще осталось, новенькое это, за полтора десятка лет развития РД.

А есть еще вид 4. Или подвид вида 1. Игры - "сказки". В которых мастера, как ни странно, могут и вовсе ничего не делать; а могут делать, но от их усилий почему-то ничего не зависит. Такие игры рождаются и живут словно сами по себе, и порой на полигоне происходят чудеса, о которых после долго рассказывают, - чудеса волей Единого. И это не значит, что игра идет строго по тексту; нет, там рождаются другие варианты, которых у Толкина не было, но... которые МОГЛИ БЫ БЫТЬ, вот в чем дело. Величие Толкина, имхо, в том, что он описал самый реальный в сложившихся обстоятельствах ход событий. Но

где-то рядом есть еще один или два таких же - на сотые доли процента менее вероятных. Если бы Маэдрос решился поспорить с отцом в Лосгаре; если бы Горлум поверил Фродо в Итилиене; если бы, если бы... Те самые "если бы", которые - "вот-вот", и совсем чуть-чуть не хватило. Вот это и рождается на таких играх - сказки, написанные нами. Как это получается - ума не приложу. И что интересно, никогда не угадаешь, как и где искать такие чудеса... это если только случайно повезет; можно ехать на самые стандартные XI, а получить - чудо.

Все, конечно, не так просто. Выбирать kota в мешке всегда тяжело, тем более, если и мастерская группа незнакома, и игроки все чужие. Но по массе мелочей отличить вид первый от второго или третьего всегда можно - по концепту игры, по кастингу, даже по выбранной эпохе. А правильный выбор - он тем и хорош, что и мастерам работу облегчает, и игроки потом остаются довольны. Более-менее довольны. Хоть и не всегда...

Чинючина Алина (Нион),
г. Магнитогорск
28.07.05.

Интервью

Интервью с Главмастером XI-2005 Сергем Зубом

Воскресение, 7 августа 2005 года, 11-35

- Итак, XI-2005 закрыты. Спасибо Мастерам за игру. Первый вопрос, Сергей - а почему Первая эпоха?

- За те 16 лет, которые идут XI, было всего три игры по 1-й эпохе (включая XI-2005). Это XI-1992, XI-1995. Тема все-таки еще не так раскрыта, как 3-я эпоха, и она требует от всех игроков знания первоисточника.

- Не секрет, что многие из нынешних игроков Профессора не читали, смотрели лишь фильм, и то в "Гоблинском" переводе. А как считаете, чем должен руководствоваться хороший игрок?

- Первоисточником, правилами и здравым смыслом.

- Как участвовавший народ оценивает игру?

- Темные - в восторге, Дориат - мало рублились, каждый по-своему. Единое мне-

ние сформируется недели через две, как и о том, кто же все-таки победил.

- Сколько народа играло?

- Чуть более 800 человек. К сожалению, "Ведьмак" сильно повлиял на количество игроков.

- Как они были распределены на полигоне?

- Ангбанд - 108, Ульфханг - 21, вот весь Темный блок на начало. "Светлых" было больше. Марка Маэдроса - 29, марка Карантира - 27, Дориат - 85.

- Как оцениваете игру по показателю безопасности?

- Несмотря на количество массовых сшибок и накалу страстей в последние дни, травм, к счастью, мало. Самые серьезные - порубленные бока Жени Кучмы (Балрога), троллю из Ангбанда серьезно разбили голову, Тень (Александра Давыдова, Ростов) по-

лучила серьезную травму глаза. (Видимо, Сергею не рассказали о москвиче из Дориата, которого с сотрясением эвакуировали товарищи. Я об этом тоже только в Зеленодольске, после отъезда с полигона узнал. А случай о добывании Темными парня каблучками в переносицу пока ничем, кроме слов, не подтвержден. Авторское отступление - с многими травмами народ просто мастеров и медиков не беспокоил. Сам видел, как эльфа из марки Маэдроса разрубили верхнюю губу, нос и чуть-чуть обкрошили зубы. Вечером я уже видел его на "Тропе войны" с мечом наперевес. Разрубленные руки Ромео

(Волколака) из Ангбанда вообще никто не обсуждал - руки не рубятся, они сами подставляются. И я бы точно медиков не беспокоил, но шишку на затылке трудно самому обрабатывать).

- Проблемы в отслеживании боев были?

- К сожалению, не все у нас считают хиты. Не случайно "Страна мертвых" получила с легкой руки Маэдроса (Рамса) неофициальное название "Страна честных". Вот пример - штурм крепости Маэдроса, человек 10 Темных отследил и вывел из боя лично. По подсчетам обороняющихся, средний коэффициент потерь был 1 к 1.5-2, т.е. нормальный оборонительный бой. В мертвятник пришли ...трое Темных. А бой под Дориатом в предпоследний день игры... Большой (Иваново) вместе со своими гондолинцами врывается в строй Темных, лично рубит пятерых. В мертвятник идет один, с номером 619. От всего Светлого блока говорим этому орку спасибо за честность и жмем руку - это одно из решений предпоследнего Светлого совета. Ладно бы, сквозь доспехи не почувствовали, но последний зарубленный подросток в коже ...послал Большого на йух, и пошел в Ангбанд вместо мертвятника. Хорошо, Андрей человек выдержанный, не стал он больше ничего ему делать. Другой бы мог и не удержаться. "Самыми бессмертными Маклаудами" была признана Ростовская команда Тигра (Билайн). С самого Тигра на штурме Халета сняли ...23 хита.

- А класс бойцов?

- 50 на 50. Железников и опытных игроков у Светлых было даже больше.

- По поводу бойцов выяснено. А по поводу игроков?

- Хочу сказать спасибо всем, и Светлым, и Темным. Играли не для мастеров, а для себя, на совесть. Не было ни проблем с



отыграшем, ни заигравшихся.

- Какие были на игре сложности?

- Все-таки сказывалось отсутствие Мастеров. Вся мастерская группа состояла из 6 человек плюс три игротехника. Тут проблема в том, что люди, которые собирались мастерить, просто "забили" на это. Так они кинули мастерскую группу и собственно игроков. Нам, конечно, было трудно, но мы справились. Еще сложность со взаимодействием с "окружающим миром".

- А подробнее?

- До полигона дорогу должен был делать тракторист на трейлевожном тракторе. Но он проехал один раз, взял деньги и был таков. Как раз шли дожди, и он был очень нужен.

С врачами договорились о помощи, что "Скорая" будет на полигоне дежурить. "Скорая" на полигоне не дежурила. Но приезжала, как и заявили врачи, за 10 минут из поселка. Зато все врачебные шишки были напоены в пожизненном кабаке за деньги игроков и мастерской группы, причем пришлось их охранять от непродуманных поступков - хотели в нетрезвом виде полазить по полигону.

Инцидент с милицией - пьяный десантник спровоцировал драку... Приехало сразу много сотрудников, лучше бы с самого начала наряд стоял и этого выпимшего просто бы не пустили на полигон. Тоже ничего хорошего.

- Какой из всего этого вывод вы можете сделать?

- Общественности и государству до нас по ровну. Хочешь сделать хорошо - сделай сам.

- А какие положительные моменты выявлены?

- Во-первых, новая система выдачи игровых документов, паспорта игрока и собственно, аусвайса. Во-вторых, денежное и экономическое обеспечение полигона. После игры все, что было в обоих игровых

кабаках, было роздано капитанам команд в обмен на игровые деньги (на игре было два игровых кабака и один пожизненный. Плюс кофейня в Халете).

- А можете вспомнить что-нибудь веселое?

- Сидит Белка на регистрации, дают ей десяток человек листик. А там, в графе "Хроническое заболевание" у всех стоит "ВИЧ".... Позже выяснилось, что у парней отчество не умещалось - Петрович, Иванович, и т.д.

- Сергей, а вот организаторами была обещана ярмарка, но ее не было.

- Приезжали Дик, дядя Слава прошли по лагерям - покупателей нет. К сожалению, у народа теперь традиция - на ХИ без денег ездить (потому что некоторые модели оружия и доспехов на предигровых ярмарках стоят дороже каменного моста, принцип "хочет - значит заплатит" перед игрой особо актуален, доп. Автора.). Вот и не было ярмарки.

Примечание: мне, как пострадавшему от отсутствия ярмарки, тоже хочется добавить - народ без денег приехал. Локи (Михаил Веричев) тоже пластиком не расторговался, и москвич один знакомый вез назад пластик. Я из 4-х привезенных на продажу дюралевых мечей и сабель продал один. И то хорошо, взносы хоть отдал. Ну а вот мой товарищ по команде, Володя из Перми, не смог купить себе шлем. Деньги были - шлемов не было. Представьте, полный доспех без шлема привезти и все равно иметь один хит. Правда, я ему свой шлем давал иногда. И сколько таких всего было на полигоне. Но думаю так - если заявлена ярмарка, надо ее делать, даже если остается один продавец.

Интервью брал Александр Егоров (Варг), г. Ульяновск



Игрового сезона 2005

Ведьмак: Нечто Больше

Отчет главмастера

В 2005 году, 4-7 августа, мастерская группа "Лестница в Небо" и Клуб "Золотые Леса" провели ролевую игру "Ведьмак: Нечто Больше". Игра прошла на новом полигоне на реке Киржач, количество участников - 2700 человек. Здесь, в этой статье, я попытаюсь рассказать о том, какие идеи мы вкладывали в эту игру, какие перед собой цели мы ставили, и что же в конечном итоге получилось, развеять несколько слухов, связанных с нашей игрой.

Когда мы только задумывали эту игру, мы ставили перед собой задачу воссоздать мир, описанный в романах А. Сапковского во всех его живописных подробностях. Мы хотели сделать игру, в которой может найти свое место и интересные для него завязки и сюжеты каждый, кто интересуется ролевыми играми. Поэтому мы постарались сделать так, чтобы те, кто любит играть в политику или экономику, и те кто любит воевать, и те, кто любит послушать песни менестреля вечером в кабаке, кто играет в городскую или сельскую жизнь, занимается наукой или магией, ищет приключений или ставит генетические эксперименты оказались бы вместе на одной игре, дополняя, друг друга, а не

противопоставляя себя и разные стили игры. Ведь и наша жизнь и мир, описанный в романах А. Сапковского, состоит из множества частностей, пластов и плоскостей. На нашей игре мы как раз хотели приблизить игровой мир к настоящему. Мы счи-



таем, что, несмотря на ряд неудач, в целом нам это удалось.

К сожалению, почти всегда крупная ролевая игра, от 600 человек и больше, оказывается командной игрой. Именно взаимодействие команд, а также ограниченного числа ключевых персонажей, находится в её основе. Игровые взаимодействия внутри команды часто сводятся к формальному поддержанию антуража и фоновой игре. Внутри команды не закладывается конфликтов, противоречий, завязок, которые могли бы служить двигателем внутренней игры. Мы поставили перед собой цель сделать так, чтобы мир игры состоял из взаимодействий индивидов и маленьких групп, с индивидуальными интересами, игровыми целями, а не больших команд. Эта цель часто достигается на маленьких играх и почти никогда не достигается на больших. Мы уделили много внимания этой цели и, без сомнения, добились её. Несмотря на большое количество регионов (одних только людских государств было шесть, Каздвен, Аэдирн, Темерия, Редания, Цинтра и Нильфгаард), все они состояли из пятидесяти - двухсот индивидуальных заявок и заявок малых групп людей. Для работы с этими заявками большие полномочия были переданы региональным мастерам, которые создавали, вместе с игроками, завязки, сюжеты, конфликты, в рамках своих регионов. Мы старались сделать любой регион так, чтобы в случае, если весь остальной полигон, кроме этого региона, вообще не появится на игре, в этом регионе все равно можно было провести полноценную игру. Сейчас нет уверенности, что мы достигли этой цели в каждом регионе, ведь на полигон заехали все регионы, порой даже избыточным составом, но мы, бесспорно, были близки к ней. Хочется надеяться, что в дальнейшем



на все большее число крупных игр роль индивидуальной игры и внутренних взаимодействий будет расти. Мы с удовольствием готовы поделиться нашим опытом, в ходе семинаров или просто отвечая на письма всех, кому это интересно.

Мы также хотели, чтобы в нашей игре игроки нашли для себя "Нечто Большее", чем просто игра, активный отдых на природе и приятное времяпрепровождение. Как книга может оказаться бульварным чтением, которое с интересом прочитаешь и через день забудешь, а может оказаться произведением искусства, которое запомнится и заставит задуматься о чем-то, так и игра может оказаться совершенно разной. Об этом "чем-то большем" очень трудно написать в рамках короткой статьи и сказать именно то, что хотел сказать, более того, это "нечто большее" у каждого свое. Поэтому писать о нем здесь я не буду, но всегда готов к разговору или переписке на эту тему. Что же касается того, достигли ли мы этой цели или нет, то здесь не нам судить, а нашим игрокам.

Я часто слышал утверждения, что мы умеренно пересекались с Хоббитскими Иг-



рами, с целью создать альтернативную Хоббитским Играм центральную ежегодную игру, уничтожить их и так далее. Это не так. Время игры, с четвертого по седьмое августа, было выбрано по множеству причин. В числе прочих были занятисть членов мастерской группы этим летом, попытка разнести по срокам с теми мероприятиями, в которых мы собирались участвовать и с теми мероприятиями, с которыми у нас пересекалась целевая аудитория. С Хоббитскими Играм, как мы считаем, наша аудитория игроков пересекается очень слабо. Мы не собираемся делать повторных Ведьмаков или какую либо иную крупную игру каждый год в определенное время. Но мы, естественно, сделали не последнюю нашу игру и будем рады всех видеть на наших следующих играх.

Сейчас бытует мнение, что к нам на игру приехало полторы тысячи незаявленных игроков. На самом деле все не совсем так. Несмотря на то, что в самом начале работы над проектом, мы рассчитывали на 600-800 участников, уже к апрелю 2005 года стало ясно, что на игре совсем другое количество участников, 1250 игроков и больше. Когда мы в конце июня анализи-



ровали принятые заявки и итоговое количество игроков, мы ориентировались уже на то, что на игре будет 1500 человек. И в этот момент мы допустили некоторую ошибку. Когда мы считали игроков, то при наличии заявки от, скажем, Васи Пупкина, что на игру придет он, и с ним ещё 20 человек его команды, даже при наличии заявок от этих 20 человек, мы, основываясь на нашем предыдущем опыте, считали, что с Васей Пупкиным придет от силы человек 12-15. И ровно из этих соображений и прогнозировали количество участников. Опыт нас подвел. На наших предыдущих играх обычно получалось так, что часть команд вообще не заезжала, а большинство тех, которые заехали, приезжали половиной состава. Здесь же все получилось совсем наоборот. Заехали практически все команды, причем полным или даже излишним составом. На самом же деле, заявлены в той или иной степени было где-то 2100 игроков, плюс все мастера, игротехники и т. д. Соответственно, общее количество незаявленных игроков примерно 400 человек, т.е. примерно 15% от общего числа участников проекта. Совсем другая цифра.

На игре была зарегистрирована масса отравлений (подробные цифры можно найти в медицинском отчете на сайте игры), большая часть которых была вызвана употреблением некипяченой воды из реки и притока. Всем обратившимся к медикам пострадавшим была оказана квалифицированная медицинская помощь. Тем не менее, проблема с отравлениями оказалась достаточно серьезной. Вода в реке Киржач - среднестатистическая и какие-

то особые яды в ней не водятся. Более того, Киржач - это река, по которой уже 50 лет без особых проблем сплавляются туристы-водники, эта река включена в стандартные туристические маршруты. Специальную экспертизу воды перед игрой мы не проводили, однако ознакомились с данными проведенных ранее экспертиз. Так вот и они также говорят о том, что вода нормальная. Лучшее средство борьбы с отравлениями такой водой - простое кипячение, или хотя бы обеззараживание. В мастерском лагере мы всегда готовы были помочь по вопросам приобретения чистой воды или средств обеззараживания воды. В конечном счете, нашей вины в том, что было так много отравившихся, мы не видим. Те, кто пил некипяченую воду - сами сделали свой осознанный выбор. Они были неоднократно нами предупреждены о последствиях. Однако в



следующий раз со своей стороны мы постараемся придумать что-нибудь, чтобы снизить количество таких отравлений.

Парад прошел очень скромно, и его действительно можно было провести значительно лучше. Наша вина. Так получилось в первую очередь из-за того, что в середине среды возникло недопонимание с местной администрацией и главой Петушинского района, в результате которого значительная часть мастерской группы была вынуждена заниматься решением новых проблем. Главный мастер и начальник полигонной команды вернулись из Петушков за 3 минуты до официального открытия парада. Подготовиться к параду из-за этого мы не успели. Приносим наши извинения.

Естественно, при организации игры нами было допущено много разнообразных ошибок, часть из них давно уже известна, часть же оказалась уникальной в силу принципиально нового масштаба игры, который требует уже совершенно других организационных ресурсов, а игровые и игротехнические механизмы, прекрасно зарекомендовавшие себя на меньших по размеру играх, перестают действовать. Мы с удовольствием готовы обсудить наши ошибки и выводы с заинтересованными людьми.

Владимир Молодых, Нуси,
Главный мастер
РИ "Ведьмак: Нечто Больше"
г. Москва, 28.09.2005

Фотографии, использованные в статье, взяты из Интернета по ссылке с форума Ведьмака www.vedmak.ru



Дорожный мешок

О ролевом КОНе Весперкон в Германии (из письма)

Кон прошёл хорошо, примерно так как я и ожидал, на нём присутствовало 8 человек + 2 опоздавших (ехали стопом из Петербурга через Скандинавию). Были как представители германского ролевого движения, так и российского. Программа конвента сократилась до проведения игры, идея которой была взята с сайта <http://www.rushut.ru/> ("Жмурки") и модифицирована под местную специфику. Было очень интересно, игра шла с 10 вечера до 4 утра. Полигон представлял собой место культурного отдыха местных немцев, он находился немного за городом среди фермерских полей и участков с лесом. Центральным зданием на полигоне был деревянный типи (шалаш, конической формы), около 10 метров в диаметре и с выложенным круглым костровищем/алтарём в центре. Возле типи были другие сооружения: грубый каменный стол с такими же скамьями, беседка и туалет.

Из отчётов игроков есть два:

1) от Эльфици в виде песни на русском и немецком языках

2) от одного из игроков:

User (LJ): Yamichi

С 25 по 26 ночью я была на своей первой ролевой игре. Вообще то это должен был быть вот этот <http://vesperkon.org/de/situation> конвент, но так как желающих участвовать оказалось мало, и не все, кто хотел, смогли приехать, то было нас всех вместе семь человек.... Но вышло все равно очень и очень классно! Посоветовавшись, мы отправились на то место, где собирались проводить игру. Это было в лесу, там была хижина, в ней было место для костра, дрова, так что у нас был костер - я радуюсь этому, как маленькая, это был мой второй костер в Германии за тысячу лет!

Но, самое интересное, конечно, была игра! У каждого человека была своя роль, была цель, и каждый пытался что-то найти. Изюминка была в том, что игралось это все, с завязанными глазами... Хехе, вот это было что-то! Сначала все топтались слепо по хижине, но опасения, что так можно в костер упасть оказались неоправданными, никто туда не упал, более того, вообще никто не падал, а под конец все уже так наловчились ходить вслепую и на ощупь определять, кто есть кто, так что то, что глаза завязаны вообще забылось...

Так что, мой первый опыт был очень успешным. Я так рада, так рада! Хочу еще и больше! Я вообще-то должна была быть монашкой и даже сшила себе сногшибательный костюм, так что надеюсь, такая возможность еще представится. Я вот думаю, эта коротенькая игра была такая интересная, а если игра несколько дней длиться ... мне трудно представить... как это может быть здорово!

Но самое нереальное ощущение было от того, что вокруг были взрослые люди, которые ИГРАЛИ...

Ну вот.. пожалуй на этом и всё. В процессе игры, возможно, завязались какие-то связи.. Основную задачу лично я считаю выполненной, т.к. мы показали несколько "значимым" местным немецким ролевикам российский стиль игры. Им понравилось, они были поражены и удивлены, обещали приглашать нас на свои мероприятия. Также, возможно, будем делать совместные.

Следующим этапом будет проведение второй ролевой игры в Ганновере во вто-

рые выходные октября этого года (приблизительно). Игра в стиле Cyberpunk, состоится на чудеснейшем полигоне практически в центре Ганновера. Пара кварталов полуразрушенных производственных зданий в индустриальной зоне. Там очень красиво :) Сайт проекта: <http://2020.vesperkon.org>

McAndrews,
Германия

Приложение.

Отчет Эльфици о Весперконе на русском и немецком языках.

Кому спокойной ночи
А кому в добрый путь
Закреть глаза
Не значит уснуть
Мы так ждали чуда
И мимо него не пройдёшь
У-у-у если ты меня поймёшь

Die Nacht ist willkommen
Ich mache Augen zu
Um gar nicht zu schlafen
Du wei?t doch wozu
Wir warten auf ein Wunder
Und das ist schon unterwegs
U-u-u wenn du mich verstehst

Лжец требует правды
А воин войны
Им так прописали
В том нет их вины
И это вовсе не повод
Ждать лучшего дня
У-у-у если я понимаю тебя

Der Lugner schriet mal: "Wahrheit!"
Der Kriger schriet mal: "Rum!"
Das stimmt nicht genau
Du weisst doch warum
Aber das ist egal
Wir lassen's so wie das geht
U-u-u wenn ich dich verstehe

Ну вот и всё
Ночь за спиной
А я смеюсь и плачу
И ты в курсе что же это со мной
Вот мы бухаем глинт
Мы бухаем мёд
Без страха того, что кто-то что-то привратно поймёт

Das Spiel vorbei
Es ist so weit
Ich mochte lachen und weinen
Du weisst doch weshalb
Wir trinken Gluwein
Wir trinken Met
Auf das das jeder alle versteht

Скоро лето, хоббитские игрища
- и мы обязательно встретимся!!!

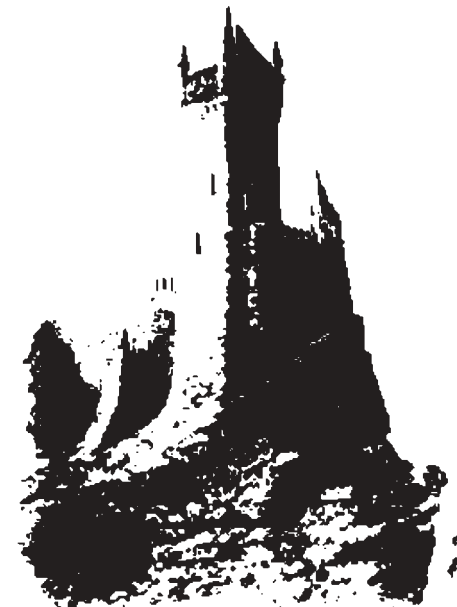
Fortsetzung folgt, bis zum nachsten Mal!!!

Северо-Запад Среднеземья.
1964 год Третьей Эпохи.
На престол Артедайна,
наследника нуменорского
королевства Арнор,
вступает Арведду.
Странное Пророчество
гласило, что это будет

Последний Князь

27-30 июля 2006

Новосибирск



ARVEDDU

AR VEDUI: Последний Князь

Новосибирск, 27-30 июля 2006

Что за игра?

Наша ролевая игра - историческая реконструкция мира Толкина.

Само слово "реконструкция" Современный словарь иностранных слов толкует как "восстановление чего-либо по сохранившимся остаткам или описаниям".

"Историческая", потому что мир Толкина достаточно полно прописан и у него есть своя история, культура и менталитет, которые мы и хотим восстановить. Просто из любви к искусству, а не корысти ради.

Под словом "реконструкция" мы также понимаем стремление, руководствуясь Духом и Буквой Книги, восстановить подобно историкам-реставраторам часть эпического полотна Среднеземья. Чтобы все было Красиво и Правильно. Вот так просто: красиво и правильно. Потому что очень хочется.

Сразу уточним, что, говоря об истории и реставрации, мы не относимся к мистикам, которые считают, что "Толкин написал все, как оно и было на самом деле сколько-то там веков назад". Профессор писал книгу, художественное произведение по мотивам западноевропейского эпоса. Из этого и будем исходить. А эпос базируется на конкретных исторических корнях, которые мы с вами и будем иметь в виду.

Слова про "Букву" и "Дух" книг Толкина, употребленные применительно к ролевой игре, порой вызывают разные странные толкования. Кто-то из мастеров скажет с серьезным видом, что мол, не Буква важна, но Дух! Хорошо, пусть так...

И в удачном случае получаем на игре примерно те же эмоциональные впечатления и ощущаем тот же дух, что и был при прочтении книги. Что и требовалось получить, в конце концов.

В негативном случае - на полигоне расцветают буйным цветом всевозможные апокрифы и "вариации на тему", очень уж далеко уводящие от книги. Спрашивается - мы играем по Толкину или по миру фантазии мастера? И не лучше ли называть вещи своими именами, чтобы не путать друг друга?

Если мастера говорят, что "Буква книги - прежде всего", то игроки получают сценарность большой степени жесткости. А это очень на любителя и, по-моему, в этом моменте такая ролевая игра плавно переходит в театр, что являя собой полную смену вида творчества. Чего опять же лично нам не хочется.

Как жить, кто виноват, и что делать?

Жить нужно так, что бы не было мучительно, каждый человек сам кузнец своего Счастья (или Несчастья), а делать нужно свое Дело.

Все вы (надеюсь) читали Книгу, но каждый понимает ее по-своему.

Кто-то хочет просто пожить в ином мире и испытать на себе, каково приходилась героям книги; кому-то интереснее религиозные мистические пласты.

Кто-то постигает алгеброй гармонию и полностью переделывает Книгу под чипы, квесты и артефакты, не понимая, что убивает сказку...

А кто-то - бунтарь и сторонник апокрифов, и стремится переписать историю иного мира на свой лад...

А для кого-то мир Толкина - еще одна феодалка-фентези и повод надраться и подраться...

А кто-то просто ощутил странно знакомыми сроки недосказанной древней легенды...

Люди - существа разные и заветная мечта одного покажется глубоким маразмом другому.

Мы не считаем, что разность во взглядах - проблема, мешающая создать красивую игру, удобную для всех. Но мы и не обещаем счастья для всех даром, да так, чтоб еще ни один обиженный не ушел....

Мы - мастера игры - как те люди, что хотели странного, хотим дать нам всем (подчеркиваю - НАМ ВСЕМ) шанс создать Мир, в котором можно воплотить свои мечты.

Нелепо? Смешно? Безрассудно? Безумно? Волшебно!

Как говорится, если хочется чего-то большого светлого и чистого - нужно пойти в зоопарк и вымыть белого слона. Что и делаем по мере сил.

И чуть подробнее об исторической реконструкции

Мы ориентируемся при прописывании мира игры, ПРЕЖДЕ ВСЕГО на тексты Толкина. Если в книгах сказано, что данное явление, идея или вещь была именно такова - будем стараться и настаивать, чтобы так оно и было в игре.

Иначе говоря, для исторической игры (скажем - "Осада Монсегюра" или "Сердце Льва") цвет котты и креста тамплиера строго определен, посему персонаж легко узнаваем и органично вписывается в картину мира игры.

Применительно к нашей реконструкции: если уж геральдика нуменорского королевства Арнор определена Профессором именно так, а не иначе, то никакие варианты уводящие вдаль ("мол, я так вижу!"), не приветствуются и отвергаются, как "не исторические".

Лично я всегда очень ценил знающих людей, которые вдумчиво и качественно готовятся к игре, внимательно изучая и творчески применяя узанное в книгах.

Да и кто из мастеров не станет это ценить?

Понятно, что у Профессора некоторые моменты просто не прописаны, в таком случае мы будем "выяснять" это исходя из того культурного слоя Северо-Запада, в котором создавались книги.

Например будем поступать так: по поводу стиля одежды рохиррим Профессор достаточно ясно высказался в "Письмах", мол, костюмы с гобелена из Байе вполне им подходят.. А это соответствует концу XI века земной истории Западной Европы. Поэтому данная дата взята как основной ориентир в воссоздании костюмов и оружия (плюс-минус век). Гондор стоит на более высокой



ступени развития, нежели зорлинги - отсюда комплекс вооружения вплоть до конца XII века. И так далее и тому подобное...

Так же на наш взгляд не следует вводить в игру по Толкину тех смысловых моментов, которые напрямую отсутствуют в книге. Например, мы не считаем книги Толкина христианскими и не намерены вводить в игру евангельские и библейские мотивы поведения персонажей. Конечно, нередкий эрудированный читатель запросто начнет с нами аргументировано спорить, но...

Мы спорить не любим. Нам интереснее делать свой мир Игры своими руками. К тому же скучно убивать время на то, чтобы собеседник формально признал вас самым умным и компетентным по некому вопросу. Наши сторонники с нами и так согласны и уже посылали заявки на игру, а оппоненты все равно не согласятся. А мы и не навязываемся.

Про что игра по сути?

Про то же, про что и книги Толкина.

Про простые вечные вещи и ценности. Про Добро и Зло возведенные в душах живущих почти в абсолют. Про Благородство, Долг и Честь. Про Клятвы и Проклятия. О Надежде и Верности.

Об ответственности за свои поступки перед тем, кому дал клятву и перед теми, кто верит в тебя. Про причастность к великим делам, наконец.

О проблеме Выбора и зависимость судьбы мира от суммы поступков живущих в нем. Каждый решает, в общем-то, свои личные дела, не всегда думая о проблемах



Презентация игр. Последний князь

мироздания, но как-то так получается, что в конечном итоге каждый поступок становится Поступком.

...некий малыш-хоббит по совету старого волшебника согласился донести странное колечко до безопасного места, к тем, кто поумнее его и знает, что делать с этой вещью... А что вышло? Из малого походика вырос Большой Квест, который во многом решил судьбы Мира. Почему? Потому что каждый из участников этого Дела просто "...мужественно и честно выполнял свой долг".

"Я не воин, куда уж мне в предстоящей войне... - говорит Мерри в разговоре с Эовин в фильме Питера Джексона, - я просто маленький хоббит. Я просто хочу помочь своим друзьям."

А допомагался до того, что сразил Короля-Назгула...

Игра про Войну и ... Мир (да, да, не улыбайтесь!). Так уж получается, что почти вся история Среднеземья - частые войны. Что ж, для героического эпоса, в конце концов, это типично.

Добавим, что такие явления, как стратегическая война, а так же большая и малая политика, тоже будут. В Среднеземье же без этого не обходилось. Тот же Боромир, как помним, кроме войны, в общем-то, ничем особо не интересовался, а его отец Денетор II, был не самым плохим политиком и стратегом.

Но на игре это вовсе не означает тотальной военщины и не исключает мирную жизнь и простые житейские радости. И даже маленький человек - вовсе не "винтик" или "мишень для стрел", а Личность со своим местом в большом мире.

Нудной виртуальной экономики на игре практически нет и она малозаметна... (Обидно, правда?)

Мы не собираемся в очередной раз доказывать игрокам, что Тьма - это плохо, а Свет - это истинная истина. Думаем, умные взрос-

лые люди сами знают, что к чему. Но и признать сторонников "Черной Книги" тоже не будем. У них свои игры - у нас свои.

Мы не призываем светлые и темные силы в очередной раз на самой игре бороться за души неопределившихся и непримкнувших к какому либо блоку. Мы ведь в основном играем в менталитет эпохи, а там разное было...

Каждый выбирает для себя Женщину, религию, дорогу. Дьяволу служить или пророку Каждый выбирает для себя...

Каждый выбирает по себе, в конце концов: Темный он, Светлый или некая "серость" собравшаяся на разборку за "политику, экономику и сферы влияния"...

Только действительно ли человек готов всерьез следовать взятым на себя обязательствам? Вот в чем Вопрос, как сказал когда-то некий Принц...

Можно было, конечно, отказаться от всего этого вовсе и сделать игрушку попроще и не настаивать на том, чтобы люди читали книги и думали над прочитанным... Быть может кто-то привычный к банальной рубиловке, да хитрой интриге ради интриги скажет, мол, чего уж тут прикрываться красивыми словами, мол, это пустая несерьезная лирика. Давай, просто пойдем и всех вынесем на...

Нет, господа. Игра так не пойдет. Тогда все слишком уж просто получается - и тогда это уже не будет то Среднеземье, о котором рассказано у Толкина. И, пожалуй, будет в чем-то сильно походить Перумовым.

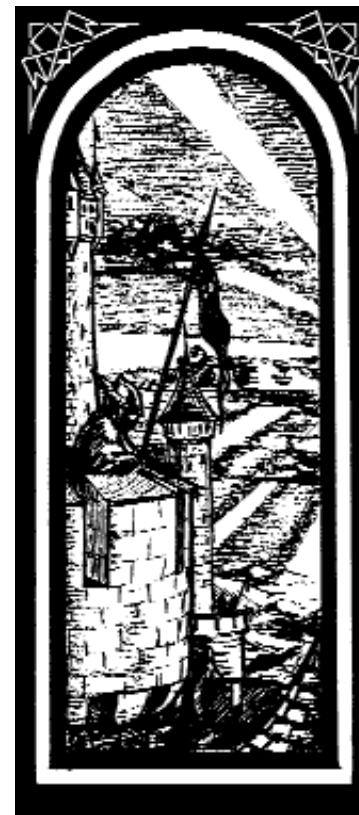
Про что игра по сюжету

Игра посвящается книгам Толкина и героико-эпическому Северу времен легенд и преданий.

ПРОШЛОЕ:

...1864 год Третьей Эпохи. Северо-Запад Среднеземья. В княжестве Артедайн, осколке некогда великого Арнора, родился Арведуи, старший сын Князя Арафанта и наследник престола. У колыбели Арведуи Мальбет-Прорицатель предрек Арафанту судьбу его сына:

"Арведуи назови его, ибо он будет последним в Артедаине. Выбор будет стоять перед Дунедайн, и если они примут решение в пользу того, что, кажется, сулит меньше надежд, твой сын сменит имя и станет Королем великого края. Если же этому не суждено сбыться, много челове-



Презентация игр. Последний князь

ческих жизней пройдет, прежде чем Дундайн вновь объединятся и обретут былую славу."

НАСТОЯЩЕЕ:

1974 год по старому летоисчислению. Северный Эриадор.

Это история про народ Запада, который начинал свой путь с высот Света и Знания древнего Нуменора, но задетый Искажением Арды, пришел к Сумеркам Людей.

Это история про мир на грани крушения, за которым следует либо забвение и превращение некогда гордого и светлого народа в племя Скитальцев, либо исполнение высокого предназначения и воссозда-



Презентация игр. Последний князь

ние Единого Королевства Арнора и Гондора. Для кого-то все еще светит далекая холодная и чистая звезда Эстель Зарендиль, а кто-то решает идти своим Путем в Сумерках Севера, отринув потускневшее серебро древних легенд погибшего Нуменора.

Это история про малые и большие народы Среднеземья, затронутые Ангмарскими войнами и распадом Северного Королевства.

История про тех, кто стремится сохранить самих себя в это непростое время. Родина всегда остается родиной, а дом Домом. И неважно, что это - эльфийских леса Линдона или плодородные пашни миролюбивого Шира, старинные замки высоких лордов Артедайна, древние обелиски гордых рыцарей Кардолана или вересковые холмы суровых горцев Рудаура...

А настоящий Дом - это такое место, из которого можно уйти в Путь, но к которому обязательно нужно вернуться, потому что там тебя ждут и надеются, и без ушедших все совсем-совсем не так...

БУДУЩЕЕ:

Мы не будем мучить игроков надрывно-пафосными вопросами, вроде "Исполнится ли Пророчество, одолеют ли Силы Света Силы Тьмы и т.д. и т.п...."

Вопросы - риторические, но ответы лежат только у вас в сердце. Как жить простым и непростым людям (эльфам, гномам, хоббитам...) во время сумерек Северного Мира - решите сами. Это ваше Колечко - вам его и нести. Может быть, к себе в кармашек, а может даже и в Мордор...

Так или иначе - война может коснуться каждого живущего в мире и показать, кто насколько уверен в своих идеалах и жизненном выборе.

Игроки, разумеется, могут повернуть сюжет в любую разумную сторону, и не обязательно строго по книге.

Действие игры, как уже сказано, на-

чинается в 1974 году Третьей Эпохи и охватывает примерно один год из жизни того мира.

Эпическое полотно пространства игры охватывает не только северный Артедайн ("Королевство Эдайн"), но так же и княжество Кардолан ("Земля Красных Холмов") и крепости горцев Рудаура ("Восточный Лес"). Населенный хоббитами Шир, поселок Брыль на пересечении старых путей-дорог, лесных эльфов Линдона, поселения кланов гномов в Синих Горах, древний эльфийский замок Имладрис, а так же Темное королевство Ангмар в Мглистых Горах и возможно - Гундабад...

Для кого наша игра?

Что ж... Пишем средний портрет игрока, к которому мы обращаемся.

- это человек, для которого ролевая игра - интересное творческое хобби, в котором можно проявить себя и узнать много нового и интересного...

- это человек, давно и всерьез увлеченный миром Толкина и находящий в книгах Профессора любимые темы и образы, которые хотел бы воплотить в реальности игры...

- это тот, кто когда-то в детстве прочитал одну из книг Толкина ("что-то там про Хоббитов"), но искренне очень хочет узнать большее о Мире Среднеземья ...

- это человек, который не прячет на играх под маской легкого житейского цинизма свои эмоции и чувства, а посему готов играть так же, как и жить. Ярко, сильно и эмоционально. С самоотдачей для себя и других.

- это человек, который ездит на ролевые игры НЕ выпить и потусоваться со старыми друзьями в клевых прикидах, а искренне поиграть и побыть в другой роли.

- это тот, кто любит классическую фэнтези и готов проявить себя и состояться в новом игровом мире. (Строго говоря, книги Толкина - это не совсем фэнтези. Но все-таки...)

- это человек, который посмотрел фильм, затем захотел прочитать Книгу, а потом узнал, что в это, оказывается, можно играть... И играть всерьез! Чтобы было красиво и зрелищно как в кино. И даже лучше, потому что делаешь сам.

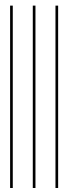
Конечно, "список" не ограничен этими пунктами. Пишите нам, и мы постараемся договориться.

Более подробно о проекте читайте на сайте Игры

rpg.nsk.ru/texts/arvedui



Презентация игр. Последний князь



НОВЫЙ ПРОЕКТ МАСТЕРСКОЙ ГРУППЫ "ДЫБРА"

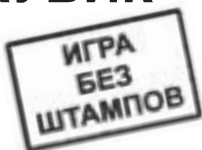


*По мотивам
детских настольных игр*

УЗНАЙ, КОГО КИДАЕТ КУБИК

www.igra2006.ru


Москва, июль, 2006



**О,
Париж!**
www.o-paris.ru

Объединение **МГ** игры "Девоншир"
и **МГ** игры "Империя под ударом" при участии
добрых друзей, а именно: **МГ** "Плавучий дом" и **МГ** "Бастилия"
- спешит сообщить заинтересованным лицам о том, что делает игру в 2006 году
и выбирает для сих целей последнюю четверть августа (24-27 августа). Игра пройдет
в Подмосковье.

ХЭЙЯН-КЁ МОНОГАТАРИ



物語
安京平

РОЛЕВАЯ ИГРА
ПО ЛЕГЕНДАРНОЙ
ЯПОНИИ

Хэйян-ке Моногатари. (Повесть о Хэйян-ке)

Ролевая игра по легендарной Японии

Хэйян-ке. Столица мира и спокойствия. Город широких улиц и ярких одежд. Земля ароматных цветов и дивных песен. Сердце Страны Восходящего Солнца. Хэйян-ке. Когда столица пребывает в величии и славе - людские сердца преисполнены радости, пять стихий находятся в равновесии, боги милостивы, а демоны ищут благодати.

Однако каждую пору цветения сменяет пора увядания. Величие приходит к ничтожности, праведность - к греховности. В человеческом сердце покой и чистота сменяются темными страстями. Те, кто правит, перестают чтить установленное, а те, кто подчиняется, восстают против порядка. Боги проявляют гнев, а демоны алчут крови. Ныне время увядания коснулось Хэйян-ке. Куда ни бросишь взгляд - признаки его повсюду. Чиновники плетут интриги и мздоимствуют. Торговцы обирают покупателей. Воины становятся разбойниками и свирепствуют на дорогах. Монахи не выказывают усердия в молитвах. Демоны без стеснения входят в дома. Страх перед будущим проник на улицы Хэйян-ке и отравляет души жителей страны.

О глубина упадка! В довершение всех бед из императорского дворца таинственно исчезли великие реликвии: пять магатам, воплощения стихий!

Нарушено равновесие, и никто не знает, что случится теперь. Герои и волшебники ищут величайшие сокровища страны. Но даже если удастся вернуть пропавшие магатама на место, это лишь наполовину исправит положение. В эпоху упадка каждый должен выбирать свой путь. Направить ли свое сердце к быстрой выгоде, к земным удовольствиям, и пускай мир нисходит в пучину хаоса, если ему вздумается? Или, может быть, обратиться на путь праведности и чистоты и надеяться, что крошечный огонек доброго деяния хоть немного разгонит мрак над миром? Искать ли прежде неведомых путей, или держаться тех, какие проложены и испытаны другими? Уповать на милость неба или на собственные силы? Оградиться крепкими стенами или открыть свою душу всем ветрам?

Всякое деяние будет учтено и ляжет на одну из чаш весов. Определит ли оно судьбу мироздания? Придет ли весна следом за осенью? Да и нужна ли эта весна в Хэйян-ке? Каждому предстоит принять решение и следовать ему. Смертному человеку не дано знать, какое место в узоре судеб займет любой его шаг. Он может не значить ничего, а может оказаться роковым. Выбор за вами. Выбор всегда за вами.

Время проведения: 28-30 июля 2006 Подмосковье
Мастера: Хельга Эн-Кенти passionario@mail.ru,
Эсвет eswet@mail.ru, Алина ealinika@yandex.ru,
Сухьи, Вольдемар.



Бесконечная лихорадка, или о сериале в РИ

Сериал не может быть элитарным, но он должен быть качественным.

Валерий Тодоровский

1. Начало

От игры к игре события продолжают, развиваются. Часто события следующей игры начинаются с того же самого момента, с которого закончились в предыдущей. Это называется сериал.

Стремление продолжить игру, перенести события предыдущего раза в новую игру сохранилось, наверное, ещё с дворовых "войнушек". Очень обидно, что вот начал ты крестьянином, закончил паладином, эх, чуток до гроссмейстера экспы не хватило... Или нашёл под конец игры супер-артефакт, который можно было бы ого-го как использовать! да по времени не успел... Эх, а вот если бы было продолжение...

Продолжение даёт шанс реализовать игроку те возможности, которые он не смог или не успел реализовать за время прошлой игры.

Так мы получаем сериал.

Здесь стоит определиться немного с терминологией.

Сериал - цикл, последовательность игр, связанных между собой по какому-либо признаку.

Эпизод - одна из игр сериала.

2. Типология игр-сериалов

Основные признаки сериала - незавершённость действия игры и незавершённость мира в рамках одного эпизода. Каждый эпизод может иметь свой собственный сюжет, выполняющийся в рамках одной игры, однако действие, совершённое в преды-

дущем эпизоде, может иметь последствия во всех следующих эпизодах. И мир также будет развиваться от эпизода к эпизоду, наполняться историей - как "реальной", т.е. событиями прошлых игр, так и мифологической, вымышленной игроками и мастерами.

Типичный и основной признак сериала - преемственность. Преемственность персонажей, целей, сюжетов, магии, экономических ресурсов. Начиная играть одним персонажем, можно провести этого персонажа через несколько эпизодов, всё и более расквашивая его в плане магии, хитов, артефактов и социального положения. В сериале можно воплотить заветную мечту любого приключенца - начать бомжом, а закончить, через несколько эпизодов, новым богом...

Отсюда следует ещё один признак сериала - возможность развития персонажа. Причём эта возможность сознательно закладывается в правилах. Например, профессия шахтёр имеет 4 уровня, за один эпизод персонаж может обучиться не более чем одному уровню. Таким образом игроку потребуется три игры, чтобы стать самым высококлассным шахтёром.

Ещё один признак сериала - упор на командную игру. Одиночка в сериале чаще всего персонаж выдающийся, необходимый; и сильный настолько, что равен по силам целой команде. (Далеко не факт, но подобное встречается часто.)

Можно выделить несколько разновидностей сериальных игр.

Первая разновидность - **сериал прямого продолжения**, когда события предыдущего эпизода находят продолжение в следующем эпизоде сериала. В этой разновидности сериальных игр одни и те же

персонажи или группы персонажей (организации, объединения, государства) переходят их эпизода в эпизод.

Другая разновидность - **сериал косвенного продолжения**. Игровые эпизоды объединены местом действия, но различаются локациями либо временем действия. Как вариант, события последующего эпизода разворачиваются за 150 лет до времени действия предыдущего эпизода, либо в другой части страны.

Ещё одна разновидность сериала - **цикл игр, объединённых одной эпохой или местом действия**. Как вариант - цикл игр по Древней Греции или Древней Руси.

При этом совершенно неважна продолжительность игрового времени. Игры могут быть многодневными или однодневными, полигонными или павильонными. При этом неважен жанр игр - маньячка ли, политичка или чистая магичка. Важно лишь, чтобы игры можно было выстроить в одну последовательность, цикл. Чтобы одна игра дополняла другую.

3. Необходимость проведения игр-сериалов

"Сериальная" игра не является элитарной. Это игра для всех. Это традиционно массовая игра. Сюда едут те, кто боится показаться на другой игре со своим чересчур простым антуражем и оружием. Сюда едут те, кто боится чересчур сложных правил. Сюда едут за компанию с друзьями и знакомыми.

Простому ролевику тоже нужна игра, где он мог бы почувствовать себя человеком.

Следовательно, необходимость такой игры есть.

4. Правила игр-сериалов. Проблемы промоушена

Сериал повторяется. Вся его прелесть в повторении. Именно поэтому и правила сериала чаще всего не меняются.

Правила игр-сериалов состоят из двух частей - изменяемой и неизменной.

В неизменяемую часть помещаются обычно основные правила, которые содержат фундаментальные сведения о мире, возможных командах и персонажах, а также отдельные боевые правила, правила по медицине, технике, магии, артефактам и прочему.

Изменяемая часть правил - это правила текущего эпизода, содержащие необходимую вводную информацию о стартовом положении на начало игры, о завязке сюжета. Как вариант, сюда же входят дополнительные сведения о новой магии, технике, артефактах и прочем, не внесённые в основные правила.

Теперь о названии - самая первая и самая важная строчка правил, которые прочтёт игрок. Названия сериальных игр длинные, потому что содержат название цикла, номер эпизода и название эпизода. Как правило, это звучит долго и громоздко. "Легенды Джарты. Эпизод 26, Войны Некроманта". Естественно, приходится упрощать и сокращать, и обиходное название для игрока выглядит как "Джарта-26"¹. Да оно и понятно - самое важное - донести до игрока название сериала и то, чем этот эпизод отличается от предыдущего...

Вообще, уже раскрученные сериалы почти не испытывают проблем с промоушеном и продвижением. Игрок точно знает, куда именно он едет и что ждать от этой игры. Игроку не нужно разъяснять особенности игрового мира и проблемы геополитики - всё это уже было на прошлой игре, всё уже знакомо.

Можно анонсировать игру за месяц до проведения, выпустить правила за две недели до проведения игры, а игра всё равно состоится, и заявки будут, причём заявки будут ещё до того, как игрок увидит

правила. Ведь почти ничего не меняется. Ведь игроки знают, куда едут.

5. Целевая аудитория

Итак, кто является основными потребителями сериалов? Основными потребителями сериалов являются массы. Сериал - это игра для всех. Однако целевая аудитория потребителей сериала может быть двух типов.

Первый тип - это поклонники определённого жанра, автора, мира, эпохи. Для них важно ощущение и наполнение мира. Киберпанк, Толкиен, рыцарская Англия, славяне - вот типичный пример игр данной тематики. Для таких игроков идеально подходит цикл игр с не связанными друг с другом эпизодами.

Второй тип - это все остальные. Для них создаётся такой мир, в котором более-менее сбалансированы магия и технология, уравновешены магичка, маньячка и политичка. Мир, в котором найдёт себя каждый - и новичок, и опытный игрок. Мир одновременно простой и незатейливый, но в то же время живущий по сложным законам. В общем такой, чтобы устраивал всех.

6. Специфика проведения игр-сериалов

Проведение игр-сериалов имеет свою специфику. И эта специфика зависит в основном от состава целевой аудитории и заполнения годового графика игр. Не секрет, что лучшее время для проведения игр - май, июль, август, сентябрь. Остальные месяцы не престижны и из-за холодов, и из-за учёбы большинства игроков. Вот в эти остальные месяцы и проводится большая часть сериальных игр, игровой сезон этих игр начинается в октябре и заканчивается в апреле. Само собой, что в эти сроки проведения игры однодневные и их

обычная продолжительность от 4-х до 8-ми часов - следует учесть что холодно, и темнеть начинает довольно рано.

Из-за нехватки времени, сюжет однодневных эпизодов довольно насыщен, а игра плотно наполнена событиями, из-за чего получается яркой и запоминающейся, особенно для новичков.

Новички начинают приходить в клубы в сентябре-октябре, почему-то это всегда связано с началом нового учебного года в школах, техникумах и институтах. Естественно им сразу же хочется на игру, однако до лета ещё столько времени... Но есть очередной эпизод полюбившегося сериала! На который можно поехать хоть в следующие выходные!

Огромное количество новичков в Туле начинало именно с осенних сериалов. Именно поэтому сериалы неофициально получают статус "учебных". Здесь наравне могут встретиться и опытный игрок, и только начинающий, и попытаться построить интересную игру.

Освоившись за осень и весну, новичок приходит к летним многодневным играм уже с определённым набором знаний и принципов. И за это время начинающий игрок успеет подготовить необходимый антураж - прикид и атрибутику, оружие.

7. Плюсы и минусы

Проведение игр-сериалов имеет свои положительные и отрицательные стороны. При этом, достоинства и недостатки следует разнести в две различные категории - как это видится со стороны игрока, и как - со стороны мастера.

Со стороны игрока сериал видится следующим образом.

- **Плюс:** лёгкость подготовки к играм сериала. Достаточно один раз подготовить набор необходимого антуража и снаряжения, и использовать его на всех играх.

- **Плюс:** простота правил. Не нужно заново знакомится с миром.

- **Плюс:** "раскачанный" за предыдущие эпизоды персонаж (если сериал это позволяет). От эпизода к эпизоду персонаж совершенствуется (если его, конечно, не убьют) и становится всё могущественнее и мудрее (хотя возможен регресс развития). В любом случае игрок получает хороший стимул приехать на игру - поиграть своим "старым" персонажем. Именно здесь кроется исток успешности некоторых сериалов.

- **Плюс:** возвращение в знакомый и любимый мир игры. Возможность и дальше развивать и исследовать этот мир.

- **Минус:** простота правил.

Со стороны мастера преимущества сериальные игры видятся совсем по-другому.

- **Плюс:** простота правил. Не нужно прикладывать много усилий для создания игры. Мир уже есть, основные правила тоже, оста-

лось придумать сюжет и название нового эпизода и описать стартовую ситуацию.

- **Плюс:** сериал - продукт поточный, поэтому от него слишком много не ждут. Более гладко пройдут недоработки в движке игры, а также новые игротехнические модели. (Внимание!! Кого-то из мастеров привлекает легкодоступная поточность, но самое важное: сериал позволяет практически без ущерба "обкатывать" почти любые игротехнические модели.)

- **Плюс:** возможность в рамках текущего эпизода "обкатывать" почти любые игротехнические модели - экономика, деньги, аномальные зоны, боёвка, медицина, магия, космос, компьютерные сети. Как факт: многие успешно используемые по сей день модели начинали свой путь именно в сериале.

- **Плюс:** возможность детально разрабатывать мир сериала.

ИГРОК	МАСТЕР
⊕ простота правил	⊕ простота правил
⊕ знакомый мир	⊕ знакомый мир
⊖ ←	⊕ поточный продукт
⊖ ←	⊕ экспериментальная игротехника
⊕ лёгкость подготовки	⊖ лёгкость подготовки
⊕ раскачанный персонаж	⊖ раскачанный персонаж
⊖ простота правил	⊖ простота правил

- **Минус:** простота правил.

- **Минус:** лёгкость подготовки к играм сериала. Достаточно один раз подготовить набор необходимого антуража и снаряжения, и использовать его на всех играх. Игрокам не нужно готовиться к играм.

- **Минус:** жалко "валить" развитых за предыдущие эпизоды персонажей. А, бывает, что это необходимо.

Сравним два списка и увидим, что кроме тех пунктов, которые пересекаются, плюсы для одних являются минусами для других. Да. А что делать. Приходится идти на компромисс - как мастерам, так и игрокам.

8. Игротехнические особенности сериалов: управление игрой

Для эффективного управления игрой мастер должен руководствоваться несколькими принципами.

Принцип стартовой балансировки. Сериал строится прежде всего на взаимодействии команд. Необходимо просчитать возможные альянсные и конфликтные стороны, уравнивать силы команд, если по правилам они равны. (Например, в правилах указано, что орки, гномы и эльфы одинаково сильны. Орков заявлено 6, эльфов 27, гномов 4. Как поступить? Можно заложить предпосылки объединения орков и гномов против эльфов и дать им "доспехи отцов", которые крепче обычных. Можно устроить неразбериху у эльфов, введя только что убитого короля эльфов и 16 претендентов на престол.) То есть умение скорректировать ситуацию "на ходу" и остаться в рамках правил. Здесь стоит упомянуть, тот факт, что поскольку сериал не является элитарной игрой, он испытывает и недозаезд и перезаезд игроков одновременно, - поэтому ситуацию возможно придётся корректировать оперативно, на полигоне.

Принцип опеки. Необходимо помнить,

что персонажи из прошлого эпизода сохранили свои привилегии, социальное положение, магию, уникальное оружие и многое другое, необходимо им всё это предоставить, а также предоставить возможности для дальнейшего развития. В рамках этого принципа необходимо "опускать" наиболее развившихся персонажей до уровня остальных игроков, если появление супергероев не предусмотрено правилами и движком данного эпизода. "Опускание" необходимо проводить периодически и, желательно со всеми, иначе все станут супергероями, и тогда в следующем эпизоде придётся срочно переносится в другое время и в другое место, чтобы все персонажи снова были самыми обычными существами с равными возможностями.

Принцип равенства. У новичка, первый раз вступившего в игру, должен быть шанс чудесным образом прокачаться до "старожил" сериала. Находкой ли старинного сокровища или гуманитарной операцией по добровольной киборгизации. Шанс небольшой, но он должен существовать и быть открытым только для новичка.

Принцип поощрения. Так как сериал - игра командная, то обычно мы получаем лидера, одного-двух ярких персонажей и безликую массу воинов, земледельцев, сенаторов и куртизанок. Необходимо поощрять наиболее активных игроков игровыми методами и, если это необходимо для игры, давать им дополнительные рычаги для управления командой.

Принцип новизны. Следует помнить, что сериал сериалом, а всё когда-нибудь надоедает. Именно поэтому от эпизода к эпизоду должны появляться новые модели оружия, магия, артефакты, сетевые программы и пр. Также можно выдавать игрокам Ужасные Тайны, которые с ног на голову ставят их представление об игро-

вом мире. Или придумать ещё что-нибудь.

Принцип незавершённости. Следует помнить, что происходящие на игре события - всего лишь лоскуток одной большой и бесконечной истории, поэтому финал игры не может быть однозначен и всегда предполагает продолжение. Следует забыть о всеобщем Армагеддоне, коллапсе мира и мира во всём мире - кроме тех случаев, когда предполагается глобальное изменение сюжета.

Принцип финальной балансировки. Постараться, чтобы осталось как можно больше выигравших да и вообще живых. Это создаёт дополнительный стимул игрокам приехать на следующую игру.

9. Настоящие сериалы

Наиболее старый и успешный тульский сериал называется "Легенды Джарты". Идея сериала проста: в мире под названием Джарта живут народы людей, эльфов, орков и гномов. Он проводится с марта 1996 года, сыграно 28 полигонных эпизодов, из них три - многодневных, остальные однодневные. За девять лет сменилось огромное число мастерских команд, хотя подавляющее большинство эпизодов делал один главмастер. Первые правила были рукописные, с 1997 года есть правила в электронном виде. По нашим данным, это один из самых продолжительных сериалов в России.

У меня есть информация о сыктывкарском КЛФ, который с 1974 года проводил игры по собственному сериалу "Цивилизация Гэйм", по истории созданной им планеты Гэйм. По информации, полученной от клуба, всего состоялось не менее тысячи полевых игр, среди них многомесячные "эпопеи", последняя игра состоялась в 1994 году. Однако подтвердить или опровергнуть эту информацию я не могу.

Другой успешный тульский сериал назывался "Магический Треугольник", он

стартовал в 1995 году и последняя игра цикла была сыграна в 2003 году. Сериал погружал игроков в мир планеты Таик, где соседствовали и магия, и технология. Особенностью сериала было то, что его эпизоды были исключительно многодневные и игры проводились один раз в год. Сериал был закрыт как раз по той причине, что мир полностью исчерпал себя, и появилось слишком много всемогущих персонажей. "Магический Треугольник" также делало несколько команд под руководством бессменного главмастера, игротехнические правила от игры к игре менялись кардинально.

10. Заключение

Такое явление, как игры-сериалы есть. И не мне судить, полезно оно или вредно. Кстати сказать, и "Джарту", и "Магический Треугольник" я тоже делал. Для меня участие в проведении этих игр принесло дополнительный опыт. Потому что я мог сосредоточиться только на каком-то одном направлении и экспериментировать с игротехникой, или построением сюжета, или контролем игры.

У сериалов есть свои плюсы. Есть свои минусы. Вам решать, стоит ли это использовать.

1. "Джарта-26", "Рим-14", "Фаарсен-полтора"... звучит как название астероидов, бр...

Стёпин Илья (Ufthang),
г. Тула

Материал взят с сайта мастерской группы "Распад" <http://raspad-tehno.narod.ru/> - "Техногенные ролевые игры в Туле"

Игры, которые в нас играют

Вот уже более пяти лет мы играем в ролевые игры. Мой конёк - павильонки, как игры, наиболее глубоко погружающие в образ. В последние годы я стал наблюдать много интересных вещей, о которых либо не принято говорить, либо они воспринимаются как стихийные явления. Много времени ушло на сбор материала, и теперь я хочу предоставить вам наблюдения и выводы. Некоторые из них вызывают на первый взгляд явное отторжение, но за каждым словом стоят факты и статистика. Не буду каждый раз уточнять, откуда то или иное заключение, просто отмечу, что каждое из них я проверял и перепроверял. Была такая мысль, что у нас сложились уникальные условия для описываемых явлений, но она также была опровергнута после общения с людьми из многих других регионов.

Отмечу, что ролевые игры в контексте понимаются как игры, где наиболее важным является не потенциальные возможности персонажа, а его образ. То есть я сразу отсекаю безликую информационную войну и боевые тактические игры.

All I can hear

"I, me, mine, I, me, mine, I, me, mine".

Even those tears:

"I, me, mine, I, me, mine, I, me, mine".

No one's frightened of playing it

Everyone's saying it,

Flowing more freely than wine

All thru' the day: "I, me, mine!"

"I, Me, Mine". Beatles

Оглянитесь на ролевиков рядом с вами, и расскажите мне о них. Могу спорить, что

большая часть из них - люди, потерпевшие неудачу в личной или профессиональной жизни. Ролевые игры - это отдушина, где каждый может найти себя, причём себя идеального. Конечно же, обобщение весьма смелое, и, разумеется, такую же отдушину можно найти где угодно: от спорта до алкоголя. Просто кто-то приходит именно в ролевые игры, и этих кого-то очень много.

Наша среда помогает решить проблему одиночества, общее дело дарит атмосферу командности или дружбы... В общем, всё что нужно, список можно продолжить. Я не говорю, хорошо это или плохо, просто отмечаю факт, что многие МОЛОДЫЕ ролевики - обратите внимание, именно НАЧИНАЮЩИЕ, а не те, кто устойчиво занимается РИ - чаще всего оказываются неудачниками или глубоко раненными в жизни. Это нормальное явление, меня пораживает лишь доля подобных людей. Они приходят и остаются потому, что на играх могут почувствовать себя богами, они получают своеобразное психологическое лекарство, помогающее убежать от реальности. Мы дарим иллюзию, помогаем им найти в себе что-то идеальное... и подсаживаем на это. Бывает, такие люди живут от игры до игры.

Как это непосредственно касается нас? Дело в том, что если игрок относится к описываемой категории, то это накладывает отпечаток на отыгрыш. Хорошо заметно это будет только через несколько игр. Человек может быть гениальным актёром, может постоянно шить себе новые сногшибательные прикиды, поражать всех антуражем, но из игры в игру станет тянуть свою "звёздную" роль.

Никогда не замечали за собой такого? Ка-

залось бы, разные роли, а играли и действовали как в одной и той же? Или вдруг, в критический момент, идя на одних инстинктах, когда разум отрубился, вы вдруг заметили, что поступаете совершенно не соответствуя текущему персонажу? А может, вы даже из игры в игру не меняете имя персонажа, каждый раз отыгрывая его-себя?

На бессознательном уровне каждый, повторяю, каждый из нас, стремится сыграть идеального себя. Расхождения между идеалом и персонажем определяются подготовкой и степенью самоконтроля, ну, и игровыми условиями, разумеется. Часто бывает так, что игрок начинает в одном стиле, а потом резко срывается в свой "звёздный". К примеру, у вас в компании были разговоры вроде: "А что тут думать, вот этот всегда кидает, этот - рвётся к власти, этот - всё скрывает"? Также возможны ситуации, когда всё это маскируется ещё и пожизненной маской, нехарактерным поведением: "Пока он один - нормальный человек, как приезжает на игру - псих психом!".

Достаточно давно я провёл один эксперимент: собрал максимум информации о своих игроках, и предложил им описать свои идеальные роли в конструируемом будущем, затем обобщил сведения и добавил те черты, которые они могли не заметить сами. Разумеется, была погрешность, но в 90% случаев я попал в яблочко. Игра прошла на "ура" - и очень спокойно. Все знали, что друг от друга ждать, играли свою роль и не подгоняли персонажей.

Следующие несколько игр дали не менее интересные факты для осмысления. Так, получалось, что у некоторых игроков складывался персонаж, которого они не признали бы собой в рамках морали, но который соответствовал их "звёздной"

роли. Разумеется, они были крайне довольны, хотя этого не показывали.

Какие конкретные выводы? Во-первых, если вы Мастер, вам нужно определить, "звёздную" роль каждого игрока и давать ему что-то со сходными чертами, чтобы он не выпал из образа. (как правило, архетип один, но три-пять разных по стилю персонажа получится). Во-вторых, можно давать абсолютно противоположные идеалу роли, они также пройдут на "ура", хотя загрузить их куда сложнее.

Теперь обратимся к другим игрокам, которые долго готовятся, детально прорабатывают образ, входят в него задолго до игры (кстати, выходят тоже медленно) и вообще каждый их персонаж радикально отличается от предыдущего и хорошо запоминается. Они универсальны и им доставляет удовольствие именно играть, а не решать свои психологические проблемы за счёт роли. Если вы хотите превратить человека из первой категории в такого игрока, то, боюсь, вам придётся сначала решить все его проблемы, что с большой вероятностью уведёт его из игр. Второй вариант не столь радикальный, но тоже помогает. Существуют комплексы актёрской подготовки, перестраивающие кинестетику (грубо говоря, как персонаж двигается), манеру речи, мировоззрение и убеждения согласно образу. Фактически, многие методики взяты из нейролингвистического программирования, эриксоновского гипноза или подобных техник, и чтобы их применять, придётся долго и кропотливо работать. Другое дело, что часто на игру приглашаются люди, которым всё это, грубо говоря, до лампочки. "Хочу орка! Дай мне эльфа! Хочу играть!" - они хотят игру здесь и сейчас - не ради искусства, а

чтобы банально насытиться и заглушить свои проблемы - ну, либо просто оттянуть-ся. К примеру, мне зачастую крайне тяжело уйти от своей "звёздной" роли, но если есть время на подготовку, желательно, несколько недель, то можно выработать субличность-персонаж.

Лучшие игроки как гурманы: пока человек голоден, он сожрёт всё что угодно и не почувствует вкуса. Гурман же, будучи сытым, всё ещё способен наслаждаться едой как искусством, он оценит каждый оттенок и нюанс, знает, что остаётся послевкусие... В данном случае я рассуждаю с позиции повара, которому хочется, чтобы его блюдо оценили, а не сожрали. В реальной жизни мы имеем куда более прозаическую картину, когда игры ставятся просто для оттяга, стёба или бегства от этой постылой реальности. Фактически, сейчас я говорил о различии элитарок и просто ролёвок. На мой взгляд, игрок должен полностью отождествлять себя с персонажем: либо отыгрывать свой идеал, либо очень глубоко входить в образ. Только так можно поставить красивую и качественную игру.

Эгоизм - мировоззрение, по которому единственным мотивом человеческих действий является стремление к личному благополучию, а также такой душевный склад, при котором это стремление поглощает всякие другие побуждения.

Мастер тоже может пытаться решать свои проблемы за счёт игры. Мастерение дарит потрясающую власть, а власть, как известно - сильнейший наркотик. Особенно неприятны случаи, когда Мастером ста-

новится личность невротического типа. Игра тогда может вылиться в поединок игроков и Бога (классический пример - когда на столке ведущий делает всё, чтобы положить партию).

Второй вариант развития событий куда более часто встречается - Мастер играет в своей же игре. На полёвках это означает появление любимчиков, повышенный уровень произвола и одарение некоторых персонажей манчкинскими способностями. На играх более мелкого масштаба, когда каждый персонаж реально воздействует на сюжет (полёвки до 40 игроков, павильонки) часто можно наблюдать следующую картину: Мастер берёт персонажа, причём не "тупого крестьянина", а что-то весьма важное, и начинает перетягивать игру на себя. Фактически, это ЕГО игра, и он в неё играет, не считаясь с мнением игроков: ещё бы, он ведь построил свою мечту, попал в свою "звёздную" роль и теперь сделает всё, чтобы "победить". Кстати, ещё один признак такого человека - вечное стремление что-то кому-то доказать. Он всегда будет сравнивать себя с кем-то и делать всё, чтобы переплюнуть этого кого-то. Самое неприятное, когда объект сравнения также участвует в игре. Это уже пожизненная разборка на игровых средствах, здесь важны уже не персонажи, а фактическая победа.

С самого начала наших игр, Мастер никогда не брал персонажа сложнее 10-минутной театралки. Однако на "Горящей крови" сложилась крайне интересная ситуация, когда я вынужден был играть. На этой игре ломались почти все правила постановки - так почему не это? И решение было принято. Отмечу, что при всех ограничениях, которые я на себя наложил, искушение воздействовать на игру станови-

лось всё сильнее и сильнее. Послеигровой анализ показал, что всё же я зашел за свою же границу, не заметив этого. Чего уж говорить о Мастерах, которые даже не пытаются поставить себе ограничения... Думаю, вы и сами не раз такое видели.

Итак, мораль: никогда, повторяю, никогда при мастерении не берите персонажей сложнее крестьянина. А лучшее вообще не играйте.

Если же на вашем жизненном пути встретился Мастер, играющий в свою игру и воплощающий в ней все свои психологические комплексы, просто обойдите стороной. Не связывайтесь, себе дороже. Даже если вы, будучи игроком, победите его игровыми средствами, поверьте, он найдёт что-нибудь ещё. Вы просто заработаете врага. И, наконец, обратите внимание, что такие Мастера, как правило, невротики, поэтому любое негативное замечание будет мучать их годами. Хотите морально убить такого кадра - просто дайте точный подробный анализ его действий.

*Всё сущее во все века без счёта
невидимый связует мост,
и не сорвать тебе цветка,
не стронув звёзд.*

Достаточно давно у нас сложилось негласное правило: на фэнтези-мистерии девушек, с которыми встречаемся, не брать.

Обусловлено оно исключительно боязнью того, что девушку "уведут". Почему фэнтези-мистерии? Так уж сложилось, что техногенки и иже с ними всегда были направлены в сторону информационной войны, они развивались экстенсивно, образ персонажа был заметно проще и на внутреннем мире игра специально не ак-

центрировалась. На играх по будущему царит сюжетный драйв, некогда погружаться внутрь себя-персонажа. Если игра стёбная, то уж тем более никто серьёзно о внутреннем образе не задумывается. А вот на мистериях чаще всего происходит идентификация с персонажем. От этого просто никуда не уйти. На время игры персонаж и игрок - одно лицо, и игровые реакции персонажа позже передаются игроку. Фактически это означает, что если вы хотите закрутить флирт с девушкой - самый простой способ - сработаться с ней на игре. И тут играть любовную линию даже не столь эффективно, как именно стать союзником. Этот простой метод плюс базовые навыки НЛП, касающиеся якорения, обеспечат вам полный успех. Если же вдруг что-то не так, то ведь будут ещё игры...

Вы никогда не замечали, как на больших играх (часто связанных с выездом в другой регион) легко познакомиться, начать отношения и т.п.? Во-первых, эффект "курортного романа", когда вы выходите из привычного окружения и можете делать всё, что заблагорассудится.

Во втором эффекте хочу рассказать подробнее. В пикапе есть понятие "крышеснос" - такие обстоятельства, которые рвут привычные схемы поведения и ставят человека в весьма интересное состояние. Крышесносом может являться почти всё что угодно: от романтического ужина до ночных пробежек по кладбищу. Ролевые игры - самый сильный из известных мне крышесносов, поэтому на игроков столь легко воздействовать. Но это не всё. Во время игры снимается всякая критичность: ещё бы, ведь всё, что мы делаем - это же игра, можно всё! То, что это отпечатывается в личности игрока, как правило, не учитывается. Во время и после игры

происходит огромный выброс психической энергии. У кого-то от переживаний может разболеться голова, кто-то ещё долго не выходит из образа, кому-то за каждым углом мерещатся враги, кто-то просто ходит в эйфории...

Однажды я ставил эксперимент, предупредив игроков. Сюжет игры не имел значения за одним моментом: в него был вложен один приём гештальт-терапии, который должен был сработать под конец игры. Как таковая игра была далеко не на высоте, но к моему огромному удивлению, уже через минут двадцать ПОСЛЕ игры, у многих схлопнулись гештальты... Выглядело это так, как будто люди просто обкурились до того градуса, когда всё вокруг весело. Это была какая-то иррациональная радость смешанная с облегчением. Люди совершали нехарактерные поступки, веселились, частично слетела критичность... Эффект наблюдался от нескольких часов до трёх дней.

На игре происходит огромное множество событий, перегружающих психику и срывающих крышу. В таких условиях крайне просто завязываются знакомства и отношения. И столь же легко отношения портятся. Вы сможете пережить, когда вас убивает друг? Когда он предаёт вас? Хотите вы того или нет, но даже понимая, что это всего лишь игра, отношения хоть немного, да испортятся.

Элементарный пример переноса игровых реакций на жизнь: очень часто за игроком закрепляется ник по его первой роли, и все видят в нём его персонажа.

В гештальт-терапии есть понятие "схлопывание гештальта". Примерно это происходит на играх с глубоким уровнем погру-

жения. Один из побочных эффектов - сильное усиление тяги к противоположному полу. До сих пор вспоминается случай, когда парень взял у девушки телефон после игры, ещё двое его запомнили в процессе передачи, а затем все трое "нашли друг друга" на первом свидании.

Запомните: влюбляются не в человека, а в образ. Так, например, уродливый пианист пользуется успехом у женщин - он играет им свою божественную музыку, и они переносят свои эмоции на их источник - на самого уroda. На играх создаётся огромное количество образов, причём, как правило, с двух сторон. То есть, ваш образ остался при вас. Другие увидели кого-то ещё. На практике - кто что хотел увидеть на бессознательном уровне, то и увидел. И идеализировал. Плюс крышеснос. Плюс великолепное настроение. Всё, lovestory готова.

Обращаюсь к Мастерам: будьте осторожны, просчитывайте возможные эффекты игры, обязательно учите психологию. Всегда предупреждайте игроков о потенциальной опасности. Не берите на игры тех, чья психика может сломаться. С другой стороны, учтите, что чем "опаснее" игра, тем она интереснее. Достаточно долго я считал себя недостаточно опытным, чтобы ставить потенциально опасные в этом плане игры. А затем поставил две элитарки "Горящая кровь" и "Проклятая кровь" (www.p-rpg.h10.ru/games.htm), которые оказывали потрясающие эффекты на игроков, вошедших в роль. Некоторых косит по образу несколько месяцев. Обе игры сначала ставились в онлайн на несколько недель, где я мог детально изучить образ, это была вводная часть. Затем следовала элитарная павильонная игра, напрочь срывающая крышу.

Критерий: если игроки вернулись домой довольными и психически нормальными, значит игра удалась.

Моя прошлая статья.

Достаточно долго я наблюдал за жестокими психологическими этюдами, возникающими на той или иной игре. Это и вариации классической "подводной лодки", и тщательный сдвиг моральных ценностей, и прочее в том же духе. Они ставились, как правило, не специально, скорее Мастера просто не понимали, к чему приведёт то или иное их действие. Я же всегда стремился возвращать игроков домой нормальными, рассматривая РИ далеко не как экстрим, где можно покалечиться. Но с определённого момента понял, что моим играм не хватает как раз накала страстей, эмоционального пика. Даже самая сложная информационная война не заменит этого. И вот тогда, очень аккуратно, шаг за шагом, я начал двигаться к искомому.

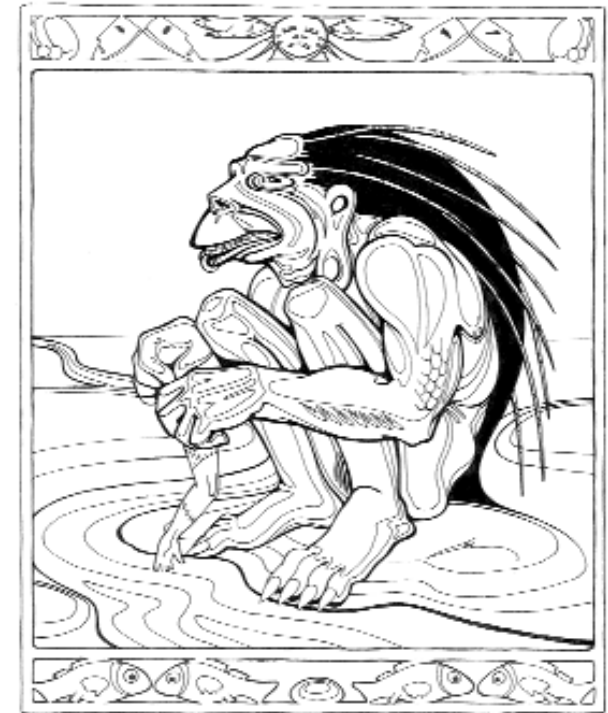
Итак, игроки имеют все шансы вернуться домой не совсем нормальными. Или даже совсем ненормальными.

Происходит это по простой причине: тот образ, что они получили на игре, может подходить им больше, чем то, что у них есть по жизни.

Вспомните, как после болевых полёвок вы ходите по улице, время от времени

хватаясь за несуществующее оружие. Вспомните, как сложно порой бывает выйти из понравившегося образа... Но сохранение следов образа - это не самое неприятное. Самое неприятное на игре - это проигрыш, смерть.

Игроков со слабой психикой крайне легко убедить в том, что они неудачники. Достаточно двух их провалов подряд. У меня был случай, когда я "тянул" такого неудачника пять игр. С каждой игрой он всё больше и больше убеждался в собственной слабости, сам же себя и топя. Кончилось всё счастливо: я поставил его в паре с уверенным в себе человеком, они одержали твёрдую победу. После этого



"неудачник" смог вполне нормально играть и больше комплексами не мучался.

Игровая смерть - весьма болезненное впечатление. У новичков дело доходит до пожизненных ссор с "убийцами". Игра есть игра, это нужно учитывать. Постарайтесь учесть, что этически неправильно ставить врагами друзей по жизни. Лучше дайте им параллельные ветки сюжета, дальше они сами разберутся. Возможно, кстати, и обратная ситуация: друзья по жизни быстрее кооперируются на игре, даже если сюжетно не связаны. У меня был случай, когда я заехал на полёвку и два дня не обращал внимания на друга, стоящего в одном лагере. У нас не было причин пересекаться по игре. Друг сильно обиделся.

Ну и наконец, самый неприятный случай: когда образ "прилип", а персонажа убили. Здесь всё происходит куда интереснее, потому что шок крайне силён. Поседевших игроков я ещё не видел, а вот слёзы и дрожащие руки - да. С последующей затяжной депрессией, разумеется.

Напоминаю общий принцип: чем глубже игрок в образе, тем выше опасность и тем интереснее играть.

Страховка следующая: для каждого игрока прорабатывается индивидуальная программа воздействия в критической ситуации. Грубо говоря, с кем-то надо поговорить, кого-то великолепно успокоит его девушка, кто-то съест свою любимую шоколадку и просветлится... Чем лучше вы знаете психологию и человека, тем легче это сделать.

Общие рекомендации: обязательно несколько "сбиваний состояния" и рефлексия. Рефлексия позволит игроку не заниматься "мозговым онанизмом" постоянно возвращаясь к ситуации, когда он мог

что-то изменить. На разборе полётов должна чётко звучать мысль: "что было, то было и иначе быть не могло". И каждый должен выговориться до конца. Сбивание состояния - это обращение к низкоуровневым рефлексам, фактически перегрузка эмоциональных каналов до состояния, когда образ забывается. (Например, человеку в депрессии стоит предложить попить - ему станет чуть легче и можно будет работать дальше).

Стандартные приёмы такие: включение быстрой ритмичной музыки на разборе полётов (тихо, чтобы не глушить голоса), тепло, яркое освещение, свежий воздух, ускорение темпа речи. Возможно, нужно будет поговорить с некоторыми по отдельности. Если хотите совсем сбить состояние - устройте дискотеку. Напрыгавшиеся потные тела с большими ушами уже не вспомнят, что когда-то были эльфами. Можно сходить все толпой на какой-нибудь боевик или просто посидеть в кафе.

В рекомендациях Мастерам на какой-то XI я встречал метод вывода "заигравшихся" по обращению к эротической сфере. Конкретно, капитанам предлагалось провести тот или иной ритуал, в условиях которого было бы полуобнаженное состояние. Надо отметить, весьма действенно, но не совсем применимо для павильонок. В наших условиях затронуть эротическую сферу можно через запахи, например эфирных масел: 3 части сосны + 1 часть бергамота + 5 частей розмарина даёт хороший успокаивающий эффект. Плюс звуки прибора или композиции Sarah Brightman "The Second Element".

Ещё один вариант - "размыть" образ. Поставьте ещё одну, но другую по стилю игру через неделю.

Мастера - козлы, игроки - идиоты, а всё ролевое движение - стадо!

Усталый Мастер, изливающий душу.

Запомните: никогда не будет так, как вы хотели в идеале. Большинство удачных моментов получаются случайно, но эти случайности - результат общего настроения. На подготовке можно получить лишь твёрдую четверку, но никак не пятёрку. Важен общий настрой игроков, мотивации, желания. Вы не пишете игру, вы создаёте все условия. Игру пишут игроки.

Например, игра по мотивам дворцовых интриг при Екатерине, в среднем, будет куда менее популярной и удачной, нежели игра про вампиров. На Екатерину и её интриги большинству плевать. Зато вампиры - это тот образ, который крепко занял место в мечтах игроков (и их бессознательно, что немаловажно).

Дальше. Никто, кроме эстетов, не любит играть самых слабых. Дайте каждому реальную силу на игре, и она получится. Возможности и черты каждого персонажа должны быть уникальны. Обратная сторона - лидеры фракций на павильонках обычно участвуют в сюжете меньше, чем обычные игроки. Это установлено эмпирически.

У кого-то бывают пожелания. У кого-то бывают мечты и идеальные образы. А ещё есть такая штука - рефрейминг. Если вам нужно дать игроку другую роль, отличную от того, что он хочет, подумайте, а будет ли ему это интересно? Ведь стоит чуть-чуть её изменить, только название, как всё будет ОК. Например, как вам такой финт ушами: сделать игру про вампиров без вампиров? Всё просто: все на игре - вампиры. Разница теряется. С тем же успехом она могла идти и про людей. Да, есть изменения в мировоззрении... Но дело в

правильном названии. Упаковка очень важна, это вам любой маркетолог скажет.

Ну и последние. К эпиграфу. Знаете, за что была получена последняя Нобелевская по экономике? Вкратце - за доказательство тупости клиентов. Так же и в игре. Действо захватывает, и времени думать нет. Остаются только базовые инстинкты, плюс немного разума и образ. Если есть возможность ступить, будьте готовы, что ей воспользуются. Если вы задумали феерическую битву Света и Тьмы, будьте готовы, что на первое место встанет конфликт неразделённой колбасы. Чем меньше недомолвок вы оставите, чем точнее укажете игроку на особенности персонажа, и чем больше вы их усилите, тем лучше всё получится. Ставьте игру так, чтобы она не провалилась в любом случае, при любых действиях. Не продумывайте финалы или другие жесткие точки. Ни в коем случае не рассчитывайте на те или иные действия игроков.

Вы должны знать мир, его законы, и не бояться импровизировать. В конце концов, ведь вы - Мастер этого мира и этой игры.

Что ж, статья окончена. Надеюсь, у вас возникло желание возразить или дополнить. Я не претендую на истину в последней инстанции и буду весьма рад любым вашим комментариям и дополнениям. И очень прошу вас поделиться своим опытом в описываемых вопросах.

Dixi et animam levavi.

Серёга "Milfgard" Абдульманов,
г. Астрахань
a-serge@rambler.ru
www.p-rpg.h10.ru



Программа обмена. Ри-пресса: газета "Полигон"

СДЕЛАЙ СЕБЕ ИМЯ

- Кто вы такой?
 - Моя фамилия Чапаев, - ответил незнакомец.
 - Она мне ничего не говорит, - сказал я.
 - Вот поэтому я ей и пользуюсь, - сказал он.

Виктор Пелевин. Чапаев и Пустота

Как тебя назовут?..

Имя. Практически каждый, кто приходит в ролевое движение, сталкивается с проблемой имени. Как назвать себя на игре, какое имя дать своему персонажу?.. Вот вопрос посложнее "to be or not to be"!

Так получается, что человек, который пришёл в ролевые игры приобретает ещё одно имя - "ролевое". И совсем -совсем часто выходит так, что "ролевое" имя владельцу не нравится, оно глупо и неблагозвучно - но ничего не изменить. Уже поздно, потому что поезд ушёл. Нельзя отдавать инициативу в чужие руки, потому что если ты сам не скажешь, как тебя называть. То после нескольких "Эй, ты!" окажется, что тебя зовут чёрт знает как.

Как тебя назовут?.. Тебя назовут тем именем, которое ты дашь себе сам. И если ты не произнесёшь это имя, не скажешь никому, то, будь спокоен, а уж имя-то для тебя подберут.

Не берите непрогнозируемых имён! Не берите длинных и сложных имён! Не берите совсем коротких односложных

имён! Потому что длинные имена обычно не запоминаются (есть и исключения). А короткие... про короткие лучше прочитайте статью А. Сапковского "Пособие для начинающих авторов фэнтези", там всё сказано.

Считается, имя - навсегда. Очень трудно сменить уже приобретённое имя; трудно - но можно. И потребуются много времени - год или даже больше.



А ещё имя соответствует состоянию души человека и его возрасту (про пол вообще молчу). А так как с возрастом, с опытом и мироощущением меняется, и человек становится другим, то и имя становится другим.

Классификация имён

Приобретённые имена:

1. Имя по национальности/расе/образу жизни. Хоббит, Орк, Назгул, Улаир, Гондорец, Нуменорец (вариант: Чёрный Нуменорец), Ангмарец, Вастак (вариант: Истерлинг), Лоссот.
2. Имя по профессии/специализации/статусу. Легат, Консул (вариант: Проконсул), Демократ, Директор, Наблюдатель, Палач, Мясник, Маньяк, Князь.
3. Кличка по признаку. Кто-то Серый, кто-то В Тапках, кто-то В Шляпе.

Собственные имена:

4. Имя персонажа: Хедин, Хаген, Мерлин, Макран, Эстери, Сигрлинн.
5. Конструированное имя. Эристар, Гильдор, Нарталион, Валараукара.

Приобретённые имена, как исковерканные собственные:

6. Сокращённые и исковерканные собственные имена. Рогодан (от Балрог), Х/б (от Хоббит), Дыня (от Диня), Нарт (от Нарталион), Хальб (от Хальбарад).
7. Кличка по ассоциации. Газелян, Арбанидзе, Злодеище, Друг.

Дворовые клички:

8. Имя как дворовая кличка. Серый, Муха, Шурик, Васёк, Мишаня, Секатор.

Смысл

В чём смысл имени? Попробуем разобраться.

Имя выполняет определённые стандартные задачи.

1. Отличить одного человека от другого. В этом случае подойдёт и номер.
2. Персонафицировать человека. Отличить человека от других по совокупности всех его индивидуальных признаков, всех достоинств и недостатков. (Вариант: имя-похвала, имя-укор.)
3. Персонафицировать человека по признаку. Подчеркнуть одно из индивидуальных качеств человека (Крылатый, Сказочник, Ведущий, Командующий). Чаще в роли имени выступает качественное прилагательное, прилагательное, ставшее существительным, существительное, обозначающее профессию, или расшифровываемое имя с подобным значением.
4. Ассоциировать принадлежность человека к какой-либо из групп по признаку. Совершенно любые группы: Толкиенисты, Ролевики, Гномы, Командиры, Неформалы, Ветераны, Герои. Здесь очень подходят приобретённые имена по национальности/расе.

Однако не всегда имя должно иметь понятный всем смысл. Главное - что по имени возможно отличить этого человека от вон того, а смысл - дело десятое...

Самый главный смысл вкладывается в имя при произнесении. Смысл передаётся интонацией, голосом.

Да, можно сказать: "Раздолбай уродливый, пень бессмысленный, бревно корявое!" А можно и ещё проще: "Ваня!" И не надо других слов.

Стёпин Илья (Ufthang),
г. Тула

Материал опубликован в тульской газете по РИ «Полигон» № 27

<http://mttula.narod.ru/Creation/poligon.html>

Отзыв на статью Роланда "От чипздрика к старичку", опубликованную в номере 24 за апрель 2005 г.

ВАРГ, Егоров Александр, играю с 1997 года. Не старичок (если уж Владислав Хабаров не старичок, я даже не пионер - октябренок).

Из общих отзывов народа - все правильно. Добавлять к сказанному чего-то лишнее, Андрей вон даже по пунктам разложил. Но все же... По-моему, если человек считает себя сам Чипиздриком и т.д., масть свою он себе сам уже определил, даже не люди сторонние подсказали. Это плохо, в первую очередь для него самого. Ну ладно, пусть - предположим - он (она) совратил(а), задал(а), напоил(а) всю мастерскую группу ХИ-2010. Допустим, мастера не помнят себя, не видят дальше своих первичных половых признаков, не уважают ни себя, ни игроков. И дали Чипиздрику роль Гендальфа (Галадриэли), что вышло в итоге? Гендальф-тормоз, идиотская Галадриэль - а чего еще выйдет в 99 случаях из 100 кроме объекта насмешек для "противника" и праведного возмущения для "своих". Да уважения от людей у такого мастера точно не будет. И сам Чипиздрик будет не рад - затравят, с плохой славой на любом полигоне трудно будет. Такое, как правило, не уходит в историю. Грубая аналогия - посадите малыша с велосипеда на мотоцикл... Ж..лизы и скандалисты вызывают у людей большей частью отвращение, опасение и т.п. негатив. Сегодня кого-то, завтра нас.. Вообще я считаю, что бороться за лидерство в системе РИ дело ненужное. Если человек умный - у него все будет. Если ему это не надо - значит не надо. А

если борьба "за масть" ради самой "масти" - да это просто глупо. Тем более, почти всем будет ясно, что реальный статус и значение высосаны из ... этого признака. И что там будет в итоге больше - стеба окружающих ролевиков или эфемерного авторитета, совсем не ясно. А если у человека нигде больше, чем в области РИ авторитета, признания и т.д. нет, мне его просто жаль. Игра - маленькая часть отдыха, но живем-то мы в реальном мире. А нормальная жизнь у человека не сложилась. Тем более известность в области РИ для нынешнего общества все еще сомнительна. Зарплату за это не прибавляют, научных степеней не дают и даже за проезд приходится платить. Все равно, что прийти на озеро карася ловить в крутой снаряге с навороченными удочками и т.д., а быть по сути чайником, не знать дна, погоды, повадок рыбы. Чего от всей бижутерии толку, если задача не выполнена - рыбы ты не поймал. Зато пятый пункт (если идея эта так важна) можно даже дополнить".

Вообще Роланд почти верно пишет о сроках, механизмах достижения цели и т.д., все верно с точки зрения прикладной психологии. Самая хорошая мысль - "Они не видят пути, не ведают, что путь в них". Но некоторые важные детали он упустил - видимо, статья замышлялась как постебушная, и влезать во всякие теоретические блудни человека ломало. Заранее простите за графоманию - мало и связно писать на малознакомые темы не умею. Во-первых, как давно замечено различны-

ми авторитетными людьми, любая общественная формация и объединение развивается по строго определенным законам. Любое подразделение - от волчьей стаи до боевого расчета вооруженных сил любого государства имеет определенную структуру. И на страницах "Моек" тоже замечалось -ролевое движение тоже подчиняется общим законам развития. А это значит, что "выскачку", не обладающего авторитетом-опытом-силой и т.д., не потерпят нигде. Даже в средней общеобразовательной школе для не особо одаренных детей рабочего района из хулиганов никто не станет терпеть покушения на его авторитет и место в классной (школьной) рейтинговой таблице. Хотя о законах развития общества и общей психологии они имеют, скорее, интуитивное понятие, решение будет принято верное: - "Да я тут 7 лет морды бил, в сортирах курил, на стенах писал, Марьиванну послал, а тут кто-то левый батон крошит". Наше сообщество в этом плане еще сложнее. Итак, каким мне видится Путь, нарисованный немереным Гуру Роландом. Роланд, можно я назову его "Путь Искооска"? Т.к. нормальные люди просто живут, а Искооски Пути, Цели и Школы придумывают (а некоторые - и ролевые игры). Почему Искооски - а у нормальных людей все прямо и ровно, а у Искооска все косо. ПУТЬ ИСКОСКА. Раздел 5.

Театр начинается с вешалки, универ - со взятки, ментовка - с протокола, армия - с КПП. Ролевое сообщество начинается с первичного звена - выехавшей на игру команды. Можно сколько угодно тусить в "Трубе" и иных аналоговых местах, прочитать всего Профессора и Ниенну, быть знакомым со всеми корифеями (нужное впишите сами), остроумно флудить на форумах, посетить все КОНЫ, но если вы ни

разу не играли - вы никто. А любая игра начинается с команды. Пока вы чайник, одному нечего делать. Команда - вот ваша первичная ячейка, кэп - ваш генеральный секретарь. Если подниметесь в команде, дальнейший рост никого не удивит. Пишу в расчете на индивидуум "Искосок вульгарис" - нет талантов и способностей, только желание быть заметным.

Способ "Пионер-герой-игрок". Талантов не требует. Кто хоть раз собирал команду на игру, знает сколько у капитана дел. И как многим они не интересны, напряжны и т.д. Станьте добровольным помощником своего первого Вождя. В мага-



зин за продуктами - легко, на вокзал в час ночи за билетами - сейчас (особенно ценно, если Кэп - девушка, или парень не крепкого сложения), на строяк крепости погоди, топор возьму. По дороге сторожите рюкзаки, когда все идут за пивом, мужественно стойте в очереди, ведите трезвый образ жизни. На игре не стремитесь работы. Все равно что - сортир или ров рыть, крепость ставить или палатку. Без разницы - дождь или ветер со снегом. Утром первым вылезти из спальника, развести костер, чаю согреть на всех. Не спать на посту, доводить до конца порученное дело. Нести пострадавшего за 5 км или идти в конце игры в село за машиной. В вашей пачке последняя сигарета и последний глоток во флаге - для товарищей, последний флакон антикомарина и бутылка вина на дне рюкзака. Но не "шестерить", а ОКАЗЫВАТЬ ПОСИЛЬНУЮ, ДРУЖЕСКУЮ ПОМОЩЬ. Как видите, талантов на все это особых не нужно. Можно совершить трудовой ПОДВИГ - принести в лес резиновую лодку или бензопилу, достать для команды палатки и т.д. Все - вас заметят и дадут возможность себя проявить, и даже помогут. Причем в процессе не только заработаете авторитет у Кэпа, но и вся команда к вам будет хорошо относиться. А потом, в городе собрать народ у себя - можно не выставлять большого стола, просто посидеть. Вот и все, за вас скажут лишь доброе слово.

"Пионер-подмастерье - мастер" - ступень два. Приехать почти без взноса на игру или КОН, заранее настраивая себя на РАБОТУ. Честно прийти к Старшим и попросить. Дадут работу. Вот ее и выполнять четко и корректно. Вы не навязывались - у вас особые обстоятельства. Сто процентов, за вас просят у ваших земляков или Кэпа, характеристики бу-

дут положительные, и дальше все зависит от вас. Отнести дубликат правил на Лысый Пригорок, а он на другом конце полигона и стоит таежная ночь - да сейчас, даже портянки не перематаю. Дров нарубить, на рации посидеть, а вот вас уже посылают что-то отследить, отыграть - только здесь надо все правильно делать. Если КОН - на регистрации посидеть, на входе постоять, пьяного отнести, кого-то отыскать, команде "Военно-морские свинтусы" пожелания организаторов передать. Повторюсь - ОКАЗЫВАТЬ ПОСИЛЬНУЮ, ДРУЖЕСКУЮ ПОМОЩЬ, а не "шестерить". Если не видите грани, лучше не пытайтесь. Вот и следующий сезон - а в любой МГ вечная кадровая нехватка. И 100% вспомнят - а вот Искосок есть, может, поставим его посредником или ответственным на строяк? Только опять главное справиться. Не относиться пофигистически к своим обязанностям, и уже пионеры за вас скажут - "О, Искосок? Да он с мастерской группы "Три ножа", человек хороший. И подскажет, и поможет, и не пьет. А говорят, он команду Зеленых Гоблинов на игру "Красный Закат в Зеленом Лесу" собирает. Поедешь? И снова Роланд почти прав - насчет молодежи. Авторитет надо у них завоевывать, ради них игры делают. Если вы авторитет у десятка-двух пионеров, вам позвонят в три часа ночи и скажут - Привет, Искосок! Да это я, АВТОРИТЕТНЫЙ СТАРИЧОК! Помнишь курили вместе на КОНе, говорили об игре "Тошнит от кольца"? Мы ее делаем! Ты вези своих пионеров, а мы тебе роль Пендальфа Голубого решили отдать...

Александр Егоров (Варг),
г. Ульяновск



Трейс

павильонная игра

Сценарий: Milfgard (a-serge@rambler.ru)

От редакции. Если Вы решили провести у себя павильонную (кабинетную) игру по этой разработке, не следует давать читать эту часть журнала потенциальным игрокам. Можно смело вырезать эту часть журнала ножницами, редакция на вас не обидится, и использовать ее в качестве пособия к игре.

Краткий сюжет

Будущее, мир тоталитаризма и жесткого контроля. Генный контроль, классовое общество, искусство, разрешенное только для пропаганды текущего строя, замкнутый город-улей... и постепенное избавление от эмоций. На этом фоне зарождаются подпольные клубы, в которых можно полюбоваться на произведения искусства, открыто обсудить строй, почувствовать себя личностью, а не камнем в монолитной стене. В основном сопротивление носит пассивный характер, у потенциальных бунтарей нет ни средств ни возможностей реально что-то сделать. Кроме того, людей наделенных качествами, необходимыми для бунта не так уж и много. То есть почти нет - три поколения генетического контроля сделали общество безликой толпой. Редкие отклонения почти сразу уничтожаются террор-отрядами.

Однажды появляется человек, могущий стать лидером. Он пишет манифест Outcast, и начинает склонять людей на свою сторону. Действие игры проходит в одном из подпольных клубов, куда были приглашены ключевые для революции люди.

Прикиды унылые, однотонные, преобладающие серых оттенков. С трудом допускаются белые вещи.

Примечание к инвентарю: сотовый телефон, плеер и прочие гаджеты - терминалы MetaWeb. Из атмосферы не выбиваются.

Правила:

Мастерение (Мастер всегда прав), территория (игра на ограниченном пространстве - вышел - умер), атмосфера (нарушение ка-



рается мгновенным удалением с игры), образ (то же самое), поток (никаких пауз, никаких консультаций или вопросов во время игры), самореализация (Мастер - зритель), игровые средства (описанные во вводных + все пожизненные предметы), импровизация (не бойтесь придумывать).

Защита инвентаря. Можете натащить с собой чего угодно кроме оружия. Перед игрой - показать, объяснить, откуда и зачем.

Боевка. Сведена к минимуму, моделируется забираем Мастером. Подробности - в легендах боевых персонажей.

Ваша задача не менять персонажей под себя, как это обычно бывает, а принять персонажа со всеми его заскоками и недостатками. И действовать как он-вы действовали бы в реале.

Общая вводная:

5 августа 2017 года. Женева. Город-улей.

Добро пожаловать в мир полного контроля.

Ты любишь тоталитаризм? Это не важно. Теперь любишь.

Ты уважаешь силу? Тебя не спрашивают. Конечно, уважаешь.

Ты не такой как все? У тебя одна дорога - в тюрьму.

У тебя есть своё мнение? Выскажешь - умрёшь!

Запомни, в этом мире личность - ничто. С детства ты приучаешься быть таким, как все. День за днём, шаг за шагом. Одинаковая одежда, одинаковая еда, одинаковое обучение... Будь *нормальным* или поплатишься.

В этом мире есть только одна власть - власть Координатора. Он управляет всем ульем. Ему подчиняются региональные координаторы и силы полиции.

Полиция поддерживает стабильность общества в целом. А точнее экстрадирует недовольных. В твоих же интересах быть довольным и счастливым. И не думать.

Координаторы разных уровней - от регионального до координатора ячейки - берут на себя все функции контроля за жизнью. Твоей жизнью.

Остальные работают. Так или иначе.

Официальная статистика свидетельствует, что 99,3% общества счастливы. Неофициальной не существует - но думаю, она была бы более приземлённой. Так или иначе, недовольных действительно мало. Если у тебя есть воля - то ты пойдёшь в координаторы. Если нет - работай, ешь, размножайся... Получай своё удовольствие!

Недовольны только те, кому скучно. Но их быстро уничтожают.

Искусство - вне закона. Если твоё творчество может дестабилизировать социум - оно запрещено. Ты можешь лишь воспевать существующий режим. Пропаганда и только пропаганда.

Помимо баров, клубов социального обслуживания и домов отдыха существуют нелегальные объединения - клубы, где ещё осталось старое искусство. Эти подпольные ячейки жестоко вычищаются, но всегда находятся люди, которых затрагивает искусство. Ведь искусство - это наркотик, один из самых страшных в улье.

MetaWeb - мощная информационная система улья. База знаний, коммуникации и контроль - вот три лица этой сети. MetaWeb даёт тебе возможность получить любую информацию или развлечение не вставая с кресла. Поговорить с кем угодно... Но каждый твой шаг будет записан.

Всеобщий генетический контроль позволяет устранить болезнь преступности.

Ты принадлежишь третьему поколению

новой - чистой расы. Улей был создан первым поколением.

Единственная сила, которую не может остановить контроль - болезнь любопытства. Учёные ещё не выделили контрольный ген. Последний успех - любовь - мощная и непредсказуемая сила. Она сейчас вычищается из генома социума. Твои дети никогда не узнают, что это.

Пораженные болезнью любопытства - одни из самых опасных членов общества. Они могут годами притворяться **нормальными**, пока однажды не выпадут из социума раз и навсегда. Они живут не долго - ровно столько, сколько нужно времени, чтобы их найти. Если сравнить их жизнь с жизнью **нормального** члена общества - они летят там, где остальные ползут.

Ты - один из таких.

Иначе тебя бы здесь не было.

Вводная Outcast:

"Желтая" зона. Нестабильный узел MetaWeb. Область крупного глинка.

Площадка Outcast.

Владелец неизвестен.

Однажды я почувствовал, что выпадаю из общества.

Просто я другой.

Я подумал: вдруг и у тебя так когда-то было?

Тебе никогда не казалось, что всё, чему тебя учили с детства - неверно? Что ты живешь немного в другой реальности? Что тебя не понимают?

Это очень просто. Есть общество, СИСТЕМА. Есть личности, которые выброшены или выпали за его границы.

Часть из них могут перевернуть мир. Это гении, изобретатели, поэты и музыканты - кто угодно. И это про тебя.

Общество. Что оно представляет со стороны?

Мы можем понять их. Они не могут понять друг друга, не то что нас. Они подчиняются системе ритуалов, боятся их обходить. "Так всегда делают" - их девиз. Они боятся нового, боятся думать. Прожигают жизнь. Они боятся реальности, боятся пробовать. Их символ - уют, безопасность, предсказуемое будущее. Они глупы. Они паникуют. Они не мыслят. Посмотри металинк-шоу хотя бы пять минут - и ты поймешь, о чём я.

Нам приходится жить в этом окружении. Общаться с ними. Становиться такими же или мучаться от их - или нашей - неполноценности.

Моральные уроды, которых сломала жизнь, предали друзья. Мы скрываем свои обиды - и они служат стимулом для взлёта. Только вот радости от побед мы не чувствуем. Зато горечь - вполне. Мы ломаем устои и глупо гибнем. Нас много, но мы



Внешняя часть клуба, кофе и осторожные разговоры

одиноки. Мы не хотим становиться **нормальными**, хотя так не хватает тепла. Слишком холодно вокруг. И мы закрываемся всё больше.

Но мы умеем летать и наслаждаться красотой полёта. Этого не отнять.

Я предлагаю начать жизнь заново. Запомнить всё, что ты уже знаешь и отложить в сторону. А потом свежим - ЧУЖИМ - взлядом посмотреть на мир. Понимаешь?

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Берн Петра

Возраст: 8513 дня (23,4 года)

Родители: Берн Аркадий (вспомогательный контроль) и Вероника (пищевые исследования). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден с ограничениями.

Лечение: имплант, выделяющий вещество, подавляющее излишнюю эмоциональность.

Обучение: нормальное. Интерес в точных науках. Рекомендована для работы с документацией.

Психотип: Кризис личных отношений, гормональная дестабилизация, астения, отвращение к части окружения. Возможен резкий эмоциональный толчок. Склонность к поверхностному самоанализу.

Работа: вспомогательный персонал IV отдела координации распределения социального минимума.

Личная жизнь: нестабильные контакты. Ограниченный круг, слабая эмоциональная привязанность, склонность к утилизации человеческих ресурсов. Текущий контакт - Измаил Староградски. Продолжительность: 24 дня. Предполагаемая продолжительность: два месяца.

Перспектива: честолюбие и стремление к цели делают Берн Петру ценным членом социума. Рекомендуется координаторская должность среднего звена.

Трейс-фактор: тип-1, размножение выгодно обществу. Степень опасности 17%.

Эмпи сканирование: эмоциональная дисфункция. Резкое ускорение субъективного времени.

Резюме: начать трейс. Приоритет: 4. По завершению повисить или уничтожить.

Стабильное продвижение по карьерной лестнице невозможно без жестокости. Первое, что нужно подавить в себе - жалость.

Многие спрашивают меня, что же я хочу получить, ведь можно быть счастливой, не особо стараясь. Я отвечаю, что просто выполняю свой долг. Но это не так. Не только. В нашем обществе нет любви, нет сильных эмоций, нет любопытства... Осталось одно и только одно важное чувство, разрешенное законом. **Власть.** Власть, способность управлять чужими жизнями. Весь улей строится на системе разделения власти. И мне она нравится. Но моё продвижение слишком медленно. Даже уничтожая своих врагов и конкурентов, я смогу пробиться лишь на должность среднего уровня - и как мучительно будет потом сознавать, что есть цели выше!

Хм... я думаю, социум совершил огромную ошибку, не уничтожив ген воли. Если такой существует, конечно.

Долго я искала возможность удовлетворить свои притязания.

Теперь она у меня есть.

Мой новый знакомый - Измаил Староградски, похоже, настолько доверяет мне, что показал манифест Outcast и предложил сходить в подпольный клуб. Искусст-

во. Хм... может, оно и сможет затронуть меня, но сомневаюсь.

Так или иначе, но самым важным был манифест - за текстом я увидела автора, способного удивить общество. Устроить революцию. Измаил по моей просьбе не совсем законно узнал, откуда идёт информация. Я вышла на человека по имени Питер Чьянг. Мне нужно встретиться с ним. Узнать, сможет ли его план сработать. Если да - просто встать на его место и подчинить систему себе. Нет - сдать его и всех его сообщников.

Я выигрываю при любом раскладе.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Стефанидос Юрий

Возраст: 7739 дня (21,2 года)

Родители: Стефанидос Михаил (служба генконтроля), Марго (психосоциология). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден. Чистота 97%.

Медицина: частые незначительные ранения.

Обучение: нормальное. Направлен в группу формирования. Особо рекомендован для работы в полиции.

Психотип: закрытая информация. Допуск по уровню 3.

Работа: рядовой исполнитель террор-отдела.

Личная жизнь: стабильные предсказуемые кратковременные контакты. Эмоциональный голод, заглушаемый чётким исполнением целей. Замкнут.

Перспектива: ресурс выработан на 72%. Подлежит уничтожению через 1314 дней.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 29%.

Эмпи сканирование: стабильный приоритет. Тенденция к усилению самоконтроля.

Резюме: проверка социальности пройдена успешно.

Социально опасный тип - вот кто я. Они знают об этом. И они предпочли, чтобы я работал на них. Пока они сильны, я так и делаю. Пока лично мне хорошо, только так и стоит поступать.

Но я знаю, однажды настанет день, когда они решат меня уничтожить. И я встречу его во всеоружии. Или нанесу превентивный удар.

А сейчас мне нужно лишь выполнять своё задание.

Обнаружена очередная группа преступников.

Цель - внедриться, получить доказательства, собрать максимум информации, поддержать агента Кановски, проверить его лояльность социуму, действовать по обстановке на благо социума.

Теодор Кановски нашел эту группу. По оперативной легенде, я - его друг, пришедший с ним для поддержания духа, кроме того, недовольный социумом. Теодор хотел работать один, но я был назначен ему в напарники. Это может означать две вещи: или я проверяю его лояльность (он мог предать) - или он проверяет мою лояльность. Возможно, это слишком сложное задание для одного, но это маловероятно. Кановски... болен любопытством. Также как и я, работает на спецотряды. Также будет уничтожен - в этом я не сомневаюсь. И я его ненавижу. Незнаю, почему, кажется это чувство интуитивно... Я доверяю этому чувству.

Я не хочу быть уничтоженным. И не буду. Если эти преступники смогут гарантиро-

вать мне безопасность... то это будет стоить того, чтобы задуматься. Но безопасность тоже бывает разная: я хочу продолжать заниматься своим любимым делом... Каким? Даже не знаю... Найду дело, но важно то, что я должен быть **свободным**.

Инвентарь: активный жучок (микрофон в пуговице или что-то подобное, подготовка), пассивный жучок (диктофон, кассета). Писать будешь по реалу, то что запишешь - то и доказательства). Терминал MetaWeb (сотовый телефон). Таблетка смертельного яда (аскорбиновая кислота).

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Кановски Теодор

Возраст: 8281 дней (22,7 года)

Родители: Кановски Дункан (технический отдел), Линда (вспомогательный социальные услуги). Второе поколение Уля.

Генетический контроль: противоречивые результаты.



Теодор выходит в MetaWeb, пользуясь тем, что Лин и Питер заняты во внутренней части клуба

Дополнительный контроль: подлежит уничтожению или перевербовки в спецотряды. Слабая форма болезни любопытства, не излечиваемая известными методами.

Медицина: резкая аллергическая реакция на кофеин и корицу.

Внесен имплант самоуничтожения.

Обучение: закрытый информационный спецотдел.

Психотип: легко контролируется за счёт эмоциональной сферы. Крайне раздражителен. Самовлюблен. Нестабилен. Тенденция к приобщению к сильной стороне.

Работа: трейс-отдел, группа VII.

Личная жизнь: стабильные предсказуемые кратковременные контакты. Дважды - подозрение в стабильной эмоциональной связи (Роллана Бойли, Елена Шимоди). Принудительный разрыв. Последующее уничтожение Шимоди. Рекомендация: возможность внедрения агента влияния.

Перспектива: ресурс выработан на 93%. Подлежит уничтожению через 27 дней.

Трейс-фактор: тип-4, размножение невыгодно обществу. Степень опасности 84%.

Эмпи сканирование: эмоциональная перегрузка. Нестабильность. Кумулятивное раздражение.

Резюме: жесткий трейс. Приоритет 1.

Интересно читать свою трейс-карту, а? Лишь самоубийца или хакер может позволить себе это. Теперь я и не знаю, кто я: самоубийца или

всё же талантливый хакер. Неприятно знать, что жить осталось всего 27 дней. И у меня осталось два шанса.

Но начну сначала.

Сначала я не прошел генконтроль и не поддавался коррекции.

С этого началась моя работа на спецотдел. Мне предложили простой выбор: за них или смерть. Я ещё жив.

За два года работы я выследил около полусотни опасных преступников - но все они были разобщены, скрытны... Никто даже не пытался делать чего-то откровенно революционного. Я проникся к ним презрением.

Были и опытные хакеры. Они не попадались. Я уважаю их. И не собираюсь слишком уж активно трассировать.

Моя недавняя знакомая по металинку - нет, не хакер, просто знакомая - около месяца присматривалась, пока не предложила встречу. Мгновенно я нашел на неё более подробное досье. Эта операция не укрылась от моего координатора (к сожалению, не укрылась). Пришлось обставить это как разработку преступницы. К сожалению, она действительно оказалась преступницей. И моя задача - получить доказательства и дать террор-отделу закончить работу. Просто великолепно!

Если бы я пошел на задание - в одно место, где есть запрещенное искусство - один, то, несомненно, нашел бы способ выкрутиться.

Со мной послали Стефанидоса. Это хладнокровный убийца, уничтоживший почти всех тех, кого я выследил. Я боюсь его и ненавижу. Ещё одна моя задача - проверить его лояльность. Координатор сомневается в его полезности социуму. Я могу избавиться от него, подставив. Не

знаю, хочу этого или нет. И ещё: у него наверняка есть такое же задание относительно меня.

Теперь остаётся лишь две возможности выжить: уничтожить подпольную ячейку, подставить Стефанидоса и получить за это несколько лет жизни, доказав свою полезность и лояльность... Или, если подпольщики достаточно сильны, присоединиться к ним.

Я бы хотел присоединиться. Но выжить я хочу куда больше.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Фернадос Юлия

Возраст: 8397 дней (23 года)

Родители: Фернадос Иннокентий (отдел планирования), Алия (отдел пропаганды). Второе поколение Уля.

Генетический контроль: пройден. Чистота 91%.

Медицина: лечение от опасной мании общения с помощью химических агентов.

Обучение: заторможенное, отсутствие интереса.

Психотип: нестабильна, импульсивна, жаждет сильных переживаний.

Работа: вспомогательный персонал при отделе пропаганды, группа II.

Личная жизнь: закрытая информация, уровень 3.

Перспектива: медленное повышение потенциальной опасности.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 31%.

Эмпи сканирование: опасный предел эмоционального напряжения.

Резюме: начать трейс. Приоритет 2. По завершении - направить на отдых сроком 45 дней или уничтожить.

Инвентарь: активный жучок (пуговица или ещё что-то подобное), терминал MetaWeb (сотовый телефон), дополнительный модуль широкополостного сканирования (любое электронное устройство, например, клавиатура или CD-плеер).

Комментарий: знай Манифест Хакера.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Айрис Натаниэль

Возраст: 9851 день (27 лет)

Родители: Айрис Дмитрий (закрытая информация, уровень 3), Александра (генетические исследования). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден. Чистота 92%.

Медицина: имплант, стабилизирующий сон.

Обучение: нормальное.

Психотип: Замкнутый. Эгоцентрик. Параноик.

Работа: отдел пропаганды и распространения, группа II.

Личная жизнь: нестабильные предсказуемые кратковременные контакты. Сложная эмоциональная связь с Хенгари Дианой (опасность субъекта 97%, опасность отношений - 79%). Принудительный разрыв уничтожением Хенгари. Следствие - замкнутость и переоценка понятий.

Перспектива: стабилен в подсознательном стремлении самоуничтожения. Прогноз - 41 день.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 4%.

Эмпи сканирование: "чёрный" блок. Спиральное падение.

Резюме: проверка социальности пройдена успешно.

Я знаю, что социум решил меня уничтожить. И им это удалось. Я знаю это сейчас, пока "чёрный" блок в моём мозгу отключен.

Я ненавижу общество. Я ненавижу их всех за Диану. Сейчас я понимаю, что она была слишком опасна для них - нет, не сама... Тем, что она могла вызывать любовь. Генотипом. И они убили её. Улей может жертвовать любым числом жителей...

Но я не мог жертвовать! Тогда они сломали мою психику.

"Чёрный" блок работает более чем надёжно. Он стирает воспоминания, убирает эмоции...

Но я нашел способ его обойти. Если эмоции всё же пробиваются сквозь его фильтры, то они отключают эту адскую штуку. Но тогда я становлюсь совсем другим - нервным, раздраженным, злым... Похожим на зверя. И за это тоже я ненавижу их.

...Однажды Юлия Фернандос показала мне текст, который впервые сорвал действие блока. Это был манифест Outcast. Юлия также позвала меня в их подпольный клуб. Я согласен - если искусство отключит блок, то я смогу жить полной жизнью хотя бы то время... пока я там.

Моя работа? Убийство. Социум сделал мне огромный подарок, подключив блок. Я смог стать преступником без генетических изменений. Смерть - моя работа... Посмотрим, может быть я смогу найти хакера, чтобы узнать, КТО приказал уничтожить Диану. Мне бы очень хотелось посмотреть ему в глаза. Перед тем, как убить.

Клуб Юлии - идеальная возможность найти источники информации.

Инвентарь: наклейка с ядом. Убивает за 90 секунд ношения на одежде или 30 на открытой коже. Яд незаметен для жертвы до последнего.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Чьянг Питер

Возраст: 7653 дня (20,9 года)

Родители: Чьянг Евгений (отдел пропаганды), Резеда (закрытая информация, уровень 3). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден. Чистота 94%.

Медицина: частые психологические корректировки слабыми депрессантами.

Обучение: нормальное, склонность к технике и системному мышлению.

Психотип: Желание славы. Слабая мотивация. Самоуверенность. Упрям. Стресс информационной недогруженности.

Работа: вспомогательный технический персонал при отделе пропаганды, группа I.

Личная жизнь: слабые эмоциональные контакты. Стерилен. Стеснителен.

Перспектива: медленное повышение потенциальной опасности.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 24%.

Эмпи сканирование: "чёрный" блок. Замкнутость, паранойя. Эмоциональная диссоциация.

Резюме: начать трейс. Приоритет 4. По завершении - направить на отдых сроком 23 дня или уничтожить.

Улей, социум... Это общество тяготит меня. Я задумываюсь над тем, что люди обязаны принимать на веру. Я интересовался историей (до тех пор, пока опять не поменяли программу обучения). За неумелыми изменениями в оригинальных текстах я видел что-то чуждое, другую жизнь, непонятную и притягательную.

Мой идеал - Адольф Гитлер. Только такой человек сможет, невзирая на труднос-

ти, пройти весь путь от последнего человека до Координатора. Воля, упорность, целеустремленность, любопытство, желание и свобода - вот мои идеалы. И в этом моя смерть. Общество против таких как я.

MetaWeb давно меня интересует. Я думаю, ошибка нашего общества - слишком мощный информационный ресурс. Его можно использовать по-разному. Детские забавы со взломом быстро надоели, и кроме того стали слишком опасными. Я собирал информацию, аккуратно изменял некоторые потоки, где-то чуть-чуть подталкивал, где-то затормаживал... Пока не создал свою площадку - Outcast.

Я люблю те немногие виды искусств, которые ещё остались. Я умею чувствовать, сильнее и ярче других. Я скрытен и одинок. И я могу всё!

Сначала пришла Юлия Фернандос, позже - Лин Арканян. Вместе мы смогли сделать то, чего не мог я один. У нас есть средства изменить общество.

Лин создала и сохранила клуб старых искусств. Юлия смогла сохранить традицию живописи. Обе эти девушки ненавидят текущий режим и с радостью схватились за идею революции.

MetaWeb позволяет контролировать каждого субъекта. Цель: отключение, разрыв или использование в собственных целях.

Нужен хакер. И не просто хакер, а хакер с идеями. Я пошел на риск - сумел выйти на Теодора Кановски, агента группы по информационной блокаде. Юлия по моему приказу показала Теодору Outcast. Он согласился встретиться. Мне он нужен.

Нужны люди. Кто-нибудь, имеющий доступ к личным трейс-картам может указать нам нужные имена. Мы возьмём под контроль их терминалы и призовём под наши знамена.

В нашу еду добавляют химические агенты, вызывающие деградацию и эмоциональный холод. Максимальный срок жизни гражданина Уля - 37 лет. Всего три поколения назад без этих компонентов люди жили по 80 лет! Крис Шейлоу, ещё один человек с которым я рискую - координатор пищеблока. Он даст мне возможность добавить сильнейшие стимуляторы в пищу и распространить по пищеблоку. Нужно его уговорить. Сегодня он придёт.

Чтобы лишить ячейку контроля, следует уничтожить координатора сектора. Нужен убийца или человек, входящий в его окружение.

После этого следует начать массовую пропаганду - нужна речь, символика... У нас нет опыта. Кто-нибудь из отдела пропаганды мог бы выполнить эту работу.

На случай, если что-то не сработает, следует заручиться силовой поддержкой. Она пригодится в любом случае. Нужен человек, за которым может пойти часть полиции.

Юлия и Лин кого-то нашли. Сегодня мы встретимся в клубе Лин и обсудим всё. Мне нужно рассказать им подробный план - на случай уничтожения кого-либо из нас. Естественно, нужно убедиться, что каждый из тех, кого я сегодня увижу - не предатель. Есть косвенная информация, что нами уже заинтересовалась полиция и выслала агента.

Нужно действовать.

Комментарий к легенде: тебя не касается правило прикида. Одевайся ярко: удиви меня своим видом. Напиши или найди те стихи, которые твой персонаж писал в детстве (например, заучи наизусть Киплинга. Это будет твоей вдохновляющей речью).

Где-то в клубе лежат стимуляторы (для пищеблока) - пакет сахара/соли.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Хагторп Кристиан

Возраст: 11799 дней (32,3 года)

Родители: Хагторп Михаил (вспомогательный технический персонал), Милисент (спецотряд полиции). Второе поколение Уля.

Генетический контроль: пройден. Чистота 98%.

Медицина: антиадреналиновое лечение.

Обучение: нормальное, склонность к преследованию цели и диссоциации задач.

Психотип: стабильный, склонность к излишнему риску, замкнутость, статичность.

Работа: мобильный отряд полиции, группа XI.

Личная жизнь: слабые эмоциональные контакты. Частые беспорядочные связи. Стиль: выжженные эмоции.

Перспектива: после анитиадреналинового лечения повысить.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 11%.

Эмпи сканирование: холодная ненависть, жажда разрушения.

Резюме: провести повторный генетический контроль.

Свобода. Вот идеал моей жизни. Свобода.

Не сказать, чтобы меня терзали какие-либо философские вопросы... Просто я хочу делать то, что мне нравится! Всегда!

Общество тяготит меня. Очень сильно.

Единственное спасение - скоростной

флаер. Пилотируя, я чувствую себя другим человеком. Однажды я даже попробовал организовать в нашем отделе гонки на флаерах. За что чуть не поплатился жизнью: тогда мной заинтересовались вышестоящие координаторы. Странное поведение для гражданина, сказали они. И назвали трейс. Вся моя жизнь до последней секунды была вскрыта. После этого они исследовали её. И признали нормальной.

А я после этого убедился, что нужно искать что-то ещё... И нашел. Подпольный клуб Лин Арканян - то место, где я обрел свой путь. Искусство редко интересовало меня - разве что с прикладной точки зрения. Другое дело - проза, книги. Моей первой книгой были фантастические рассказы Бредбери. Они заставляли задуматься...

У Лин я нашел "Свободное радио сектора Альбемур". Эта книга заставляла действовать. Я вышел на Питера Чьянга. Он - человек, способный перевернуть общество. Он нужен мне, а могу пригодиться ему. Но мне очень не нравится его власть. Совершив революцию мы можем всего лишь сменить Координатора. Кроме того у Питера и его людей нет никакого опыта. Они слишком сильно засветились: если информация о нём попала ко мне, то можно не сомневаться - она есть и у спецотрядов. И Питером заинтересуются. Посмотрим, что можно сделать.

Инвентарь: ключ-карта управления флаером, деактивированный импульсный разрядник (активация че-

рез три дня, к моменту восстановления на службе).

Комментарий: подбери библиотеку в стиле "Свободного радио", "1984", рассказов Бредбери. Принеси на игру.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Шейлоу Крис

Возраст: 7968 дней (21,8 года)

Родители: Шейлоу Эндрю (координатор ячейки R-ЖК-12-8i), Ирина (рабочий пищеблока). Второе поколение Уля.

Генетический контроль: пройден. Чистота 97%.

Медицина: слабое мускульное развитие вследствие детской травмы. Усиленное обоняние.

Обучение: нормальное, склонность к стабильности.

Психотип: честолюбив, считает себя слабым, легко контролируется. Часто совершает эмоционально-продиктованные поступки. Житейски неподготовлен.

Работа: координатор пищеблока 2-R-ЖК-12.



Кристиан обнаружил жучок

Личная жизнь: сильный эмоциональный контакт. Прерван. Поиск новой цели, потребность в идентификации.

Перспектива: повышение, карьерный рост.

Трейс-фактор: тип-1, размножение выгодно обществу. Степень опасности 3%.

Эмпи сканирование: ущемленное самодлюбие, способность к предательству.

Резюме: провести коррекцию на уровне эмоций. Приоритет 4.

Прилежность, следование инструкциям... Это наша жизнь и она мне нравится. Я изучал историю и знаю, что такое хаос.

Любые недовольные в нашем обществе - всего лишь болеют. Они не понимают, что такое война, хаос, страх... Я šťastлив в улье.

Если, конечно, не считать несправедливо медленного продвижения. Сейчас я координатор пищеблока - низший координаторский пост. Но уже что-то.

Мне за всю свою жизнь не подняться выше. Но я хочу большего.

Единственный способ - доказать свою лояльность обществу... Как-то.

...ещё я никак не могу забыть то опасное чувство - любовь. Оно делало меня другим человеком, но я нашел в себе силы отказаться от него. И мне иногда бывает жаль. Себя и Линду... Слишком сильное и опасное чувство... Слишком!

Когда я вернулся домой сегодня, то заметил странную вещь - металинк-панель на стене была включена. Сначала я решил, что это поломка - но вдруг зазвучал искаженный голос. "Крис Шейлоу, приходи сегодня в U-15-RJ-8. Это в твоих интересах. Если ты, конечно, ещё в состоянии что-то чувствовать. Вспомни Линду".

Что бы это не значило, я приду. И ис-

пользую ситуацию для своей выгоды.

Но что же это может означать?

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Фернандос Юлия

Возраст: 8397 дней (23 года)

Родители: Фернандос Иннокентий (отдел планирования), Алия (отдел пропаганды). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден. Чистота 91%.

Медицина: лечение от опасной мании общения с помощью химических агентов.

Обучение: заторможенное, отсутствие интереса.

Психотип: нестабильна, импульсивна, жаждет сильных переживаний.

Работа: вспомогательный персонал при отделе пропаганды, группа II.

Личная жизнь: закрытая информация, уровень 3.

Перспектива: медленное повышение потенциальной опасности.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 31%.

Эмпи сканирование: опасный предел эмоционального напряжения.

Резюме: начать трейс. Приоритет 2. По завершении - направить на отдых сроком 45 дней или уничтожить.

Однажды я случайно попала на площадку Outcast. И задумалась. Это была слишком новая и необычная мысль... И она преследовала меня ещё несколько месяцев.

В конце концов я решила выйти на связь с создателем Outcast. С этого началась моя новая жизнь.

Но лучше начать сначала. И так, моя генетическая мать Алия была преступницей.

Она сохранила запрещенные предметы искусства - в основном, картины - и научила меня традиции их создания. Она называла это искусством живописи. Алия говорила, что однажды я пойму, зачем мне это... Но тогда мне просто нравилась новая игра. Сейчас я задумываюсь: а не была ли я больна любопытством ещё с детства?..

Итак, я встретила Питера Чьянга и Лин Арканян. Питер написал тот самый манифест, что так запал мне в память. Лин содержит подпольный клуб любителей искусства.

Питер однажды, будучи сильно эмоционально возбужден, рассказал, что хочет перевернуть общество, стать Координатором и разрушить систему.

У него даже был план. Мне понравилась идея, я поддержала план. Действительно, это необходимо. Но что-то кажется мне слишком подозрительным... Мне чем-то не нравится Питер. Во-первых, он слишком похож на Координатора. "Хочешь победить врага - стань им?" Мне это не нравится. Во-вторых, похоже, он слишком наплевательски относится к людям - приглашая в группу Теодора Кановски, он решил сделать это через меня. По сути, я пошла на большой риск - если Теодор выдаст, то пострадаю я, а не Питер... И, наконец, план Питера слишком кровав. Но его нужно ещё обсудить... я уже не помню всех деталей.

Сегодня мы встречаемся в клубе Лин.

Я привожу двух новых людей - Сандру Клейман из отдела пропаганды и Ната-

ниэля из отдела распространения. Я показала им манифест Outcast потому что считала, что они уже готовы выпасть из общества. Сандра скучала - ей нужны были сильные эмоции. Рано или поздно она всё равно нашла бы подпольный клуб. Натаниэль пережил какую-то трагедию и возненавидел всех вокруг. Он - очень опасный человек, но он может пригодиться нашему делу. Да и его банально жалко...

Пусть Питер сегодня сам решает.

Комментарии: картины (принесла в клуб, найди что-то из классики типа импрессионистов или нарисуй свои. Но лучше импрессионистов), рисовальные принадлежности и бумага (бумагу можно взять в ПЦ).

Тебя не касается правило прикида: можно одеваться как угодно.

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Клейман Сандра



Юлия рисует для Лин. Это делается под столом, чтобы при случае спрятать

Возраст: 7802 дня (21,4 года)
Родители: Клейман Джошуа (медицина), Тамара (отдел пропаганды). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден с ограничениями.

Медицина: лечение сильными депрессантами для блокировки социально-опасных склонностей.

Обучение: нормальное. Комментарий: позрительно среднее.

Психотип: нестабильна, импульсивна. Открыта, готова к новым контактам. Скучает.

Работа: отдел пропаганды, группа II.

Личная жизнь: короткие слабые контакты. Интересы не представляют.

Перспектива: ресурс израсходован на 47%. Уничтожить через 2743 дня.

Трейс-фактор: тип-1, размножение выгодно обществу. Степень опасности 8%.



Городской сезон. Трейс

Эмпи сканирование: скука, эмоциональная тишина.

Резюме: требуется введение эмоционального агента влияния.

Скука. Вот что меня терзает больше всего. На втором месте - ограничения. Их можно обходить, погружаясь в игру... играя для отдела пропаганды. По их указке. По их плану. И не шага в сторону.

Своя постановка - вот что мне надо. К сожалению, это преступление. Общество должно оставаться стабильным...

Но мне скучно!

Текст с площадки Outcast, который показала мне Юлия - то, чего давно не доставало. Кроме того Юлия обещала привести меня в подпольный клуб... это будет опасно, но интересно. Посмотрим.

Сейчас же я хочу только одного - новых эмоций... Любви. Вот чего я ещё не испытывала. Нужно расспросить других людей, уже испытывавших эту эмоцию! Тогда можно будет играть в любовь даже в отделе пропаганды! Нужно понять, что это за чувство. Хм, становится уже не так скучно...

Дата: 5-IX-17

Идентификатор: Арканян Лин

Возраст: 6972 дня (19,1 года)

Родители: Арканян Майкл (вспомогательный социальный персонал), Шерли (вспомогательный технический персонал). Второе поколение Улья.

Генетический контроль: пройден. Чистота 93%.

Медицина: аллергия на пластик. Редчайший, не поддающийся лечению случай.

Обучение: нормальное, склонность к обману и гиперболизации эмоций.

Психотип: стабильный. Серый ключ. Инфантильность, но при определённых стрессовых условиях изменяется на импульсивность. Доверяет интуиции.

Работа: отдел пропаганды, группа VIII.

Личная жизнь: поиск стабильного контакта.

Перспектива: использование артистических способностей для исследований отдела контроля.

Трейс-фактор: тип-2, размножение условно выгодно обществу. Степень опасности 18%.

Эмпи сканирование: пассивная оппозиционность, усталость, жажда переживаний.

Резюме: назначить отдых сроком 8 дней.

Отдел пропаганды - единственное место, где я могу работать, не опасаясь генконтроля. Такие как я, слишком эмоциональные, быстро попадают.

Да, я преступница. Моё сопротивление социуму пассивно, я против любой агрессии.

Я создала подпольный клуб искусств. Многие приходят сюда отдохнуть и снова почувствовать себя личностями, а не частями улья. Мне нравится видеть улыбки на их лицах...

Самый странный посетитель - Кристиан Хагторп. Он работает в силах подавления - он полицейский. Но постоянно приходит сюда... снова и снова. Кажется, он одержим какой-то мыслью. Он почти не разговаривает, такое чувство, что даже не замечает картин, не слушает музыку. Кристиан приходит за книгами. Читает, думает, смотрит в никуда, встряхивается и уходит. Каждый раз мне кажется, что он приходит в последний раз...

Моё отношение к обществу изменилось

после прочтения манифеста Outcast. В чём-то я согласна, в чём-то нет... Решив, что у человека, написавшего это могут быть старые книги, я связалась с ним. Питер Чьянг - так его зовут. Он странный... однажды он сказал, что мечтает перевернуть общество. Иногда мне хочется поддержать его во всём, иногда я его боюсь. В его глазах сверкает блеск фанатизма.

Петра Берн - женщина, сама как-то раз спросившая меня про Питера. Кажется, искусство её не трогает... никакое. Но ей зачем-то нужен Питер. Не думаю, что она работает на полицию, но опасность есть... Я обещала организовать встречу.

Юлия Фернадос - моя единомышленница. У неё совсем другой характер... Тем не менее, мне она нравится. Она смогла сохранить традицию рисования и иногда приносит мне картины для клуба.

Сегодня Питер придёт в клуб. Он хочет сказать и сделать что-то важное. Много новых людей... высокая опасность... но это необходимо.

Инвентарь: детектор жучков.

Комментарий: на тебе - оформление помещения игры. К тебе не относится правило прикида: можешь одеваться по желанию.

О постановке

Оформление

Две маленьенькие комнаты или одна большая, разделенная ширмой на две части. В первой - компьютер или TV, крутящийся фильм "Эквилибриум" без звука, стол с кофе (чашки одинаковые, без рисунка) и пирожными, несколько отдельных стульев. Играет Pink Floyd "The wall".

Вторая - сердце клуба. На входе висит эмблема. Маленький столик с чаем (чашки

Городской сезон. Трейс

узорные), стены обвешаны различными цитатами, лежат картины, революционные книги, горит аромопалочка. Музыка - Midnight Oil вперемежку. Можно Вагнера и Баха.

Всё помещение обработано сосновыми эфирным маслом (20 мг, сосна).

Наслаивающаяся музыка, приглушенное освещение и запах создают нужный настрой.

Мастерение

Прямо перед игрой напомнить Теодору про кофе и корицу, Лин про пластик, дать Юрию диктофон и объяснить, как он работает.

На начало игры Лин и Питер в клубе. Каждый входящий называет пароль входа (его нужно подписать на конверте с легендой, это должно быть короткое слово, вписывающееся в атмосферу и стиль персонажа) и подвергается сканированию на предмет жучков. Юрий и Теодор попадают (у Юрия пассивный жучок не обнаруживается).

Затем для вхождения в образ попросите отключить сотовые и вытащить из них батарейки или симки. Чтобы не выследили.

Кристиан или Питер теоритически могут вылазить в сеть и искать трейс-карты на разных персонажей. В случае с поиском на Питера можно найти и его старый дневник. Хагторп тоже теоритически может вызвать своих - тогда ему сообщают, что агенты уже на месте, его задача - не мешать им.

Имеется две концовки: 1) кто-то вызывает полицию, она накрывает клуб, 2) наступает революция. План - у Питера. Если он уговорит нужных людей, и ВСЕ сделают как он сказал, только тогда играет эта концовка.

Если игра затягивается сообщайте, что

через N минут начинается комендантский час, значит через N-10 пора расходиться.

Вводной Outcast нет у Стефанидоса и Шейлоу. Кроме того, желательно, чтобы игроки не пользовались своими трейс-картами (они по игре их не знают, но по жизни там содержатся установки персонажа).

Каждому игроку положен бейдж с фото (их надо достать до игры), фамилией, именем и указанным типом. Это очень здорово вводит в атмосферу.

Книга, подвинувшая Кристиана на его деятельность, должна быть в клубе. В нашем случае, это "Свободное радио сектора Альбемут".

Заданные вопросы:

1. Как работают с MetaWeb?

Инфосистема Улья. Что-то вроде интернета, объединённого с проектом "умный дом" и сотовыми телефонами-коммуникаторами. В общем, глобальная и всепроникающая сеть.

На игре - через Мастера можно получить разную справочную информацию. Кроме того, полицейский и агент могут запрашивать досье на различных людей. Люди с хакерскими способностями могут также их получать, но с определённой вероятностью. Фактически можно выдавать на руки трейс-карту из легенды указанного человека.

2. Как работают устройства типа жучков и т.п.?

Если жучок лежит где-то в игровой зоне, он пишет. Мы моделировали диктофонами и магнитофоном. Можно просто какой-то мелкий предмет, но тогда придётся следить кто и что говорил. Кроме того, если активный жучок есть в клубе, то через 5 минут после его установки срабатывает сигнал о прослушивании - для хозяйки

(Мастер зажигает соотв. лампочку). Дальше может искать.

3. Как работают терминалы в виде телефонов? Или же они только для антуража?

Антураж. Если кто-то второго уровня и выше разгуливает со включённым терминалом, то он работает как активный жучок. Кроме того, с помощью терминалов можно работать с MetaWeb (см. выше).

4. Что такое Трейс-фактор, Эмпи сканирование, начать трейс, "чёрный" блок, спиральное падение? Как это работает в игре?

Трейс-фактор: уровень опасности для общества.

Эмпи-скан: процедура создания эмоциональной модели человека.

Начать трейс - взять в разработку спецслужбами.

"Чёрный блок" - ограничение памяти, некоторые стёртые воспоминания или эмоции.

Спиральное падение - термин из психологии, в той легенде означает, что персонаж будет трепыхаться, но всё равно закончит самоубийством.

5. Как осуществляется боевое взаимодействие, буде таковое случится?

Единственное оружие - наклейка с ядом у Айриса. Ещё есть таблетка у Стефанидоса.

Всё остальное - только в конце игры и только со стороны спецотряда.

Обратите внимание, что у полицейского есть деактивированный пистолет. Он может им угрожать. Поэтому не говорите игрокам, что оружия нет и придумайте какое-нибудь правило для стрельбы.

6. Что кроме общей вводной можно сразу рассказать всем игрокам (манifest хакера, вводная outcast...)

Все эти тексты висят в клубе на стенах.

Т.е. информация открыта.

7. Какое участие самого Мастера в игре?

Мастер следит за жучками, обеспечивает концовку, работает на принеси-подай для хозяйки клуба (чай, кофе), через него идёт контакт с сетью и общий контроль игры - правила, антураж и т.п.

Дополнения

Дневник Питера Чьянга (до установки "чёрного" блока):

12.VI.16. Джейн отбыла в другую ячейку. Провожал. Пришел домой, стало очень грустно. Поставил запрещенного Баха, но музыка лишь усилила печаль. Она только уехала, а я уже скучаю! Страшно представить, как смогу выдержать эти три месяца... Чтобы развеяться, подключился к MetaWeb. Долго порталился, пока случайно не попал на какую-то чёрную площадку. Цвет и необычность оформления привлекли внимание, и я заинтересовался (пояснения - здесь).

14.VI.16. Говорил с Джейн по металинку. Казалось, должен радоваться, а почему-то не выходит. Она стала какой-то чужой. Странно.

15.VI.16. Полдня летал над городом. Много думал. Вспомнил ту площадку, о которой писал раньше. Вернулся, перечитал. Решил что в этом есть кое-что интересное. Окрылён вдохновением.

16.VI.16. Долго не мог заснуть. Думал про наше общество, его структуру, потоки власти...

19.VI.16. Джейн не откликается на металинк. Странно.

20.VI.16. Вот и всё. Мы с ней расстались. Моё состояние напоминает шок, который не даёт почувствовать боль после сильного удара.

21.VI.16. Мир вокруг меня мрачнеет, становится холоднее. Наверное, стоит сходить к психотерапевту.

25.VI.16. -----End Of File

Цитаты на стены:

На одиннадцатый день, когда я стояла на перекрестке, тупо глядя на огни светофора, смутно сознавая, что в них кроется какой-то смысл, о котором я позабыла, на мой берег накатила волна. Я физически почувствовала, как она зародилась где-то в затылке и ласково заплескалась, набегая на берег и неся легкую пену. Затем она осела, ушла в песок и на берегу осталась мысль. Я неожиданно вспомнила, что означают огни светофора. В витрине газетного киоска я прочитала заголовок, сообщавший, что звезда выпала из окна! Как же такая большая вещь, как звезда, попала в окно? На берег мягко набегала новая волна, и я вдруг осознала, что речь идет о голливудской звезде. "Смерть торговца", - прочитала я на рекламном щите у входа в кинотеатр. Иссушенный берег смотрел на щит, смутно гадая, из какой же страны этот торговец: наверное, уроженец страны Торго, где-нибудь в Азии. Набежала новая волна, и я вспомнила когда-то прочитанную пьесу и из какой страны этот коммивояжер. Спасибо волнам. Они вспоминали, сопоставляли и делали интуитивные умозаключения, чего не умел иссохший берег.

Операторы и Вещи, 1995.

"В любой системе, состоящей из людей или машин, элемент, обладающий наибольшей вариабельностью, будет являться контролирующим".

Закон кибернетики.

Концентрация воли превращает препятствия в пыль.

"Мы не знаем, и никогда не узнаем, что нас ждет за последним вздохом. Так или иначе - ты живешь. Так или иначе - неизбежно умрешь. Есть ли смысл бояться неизбежного? Наоборот, именно поэтому следует жить разумно, смело и весело, как то подобает человеку. На удар отвечай ударом, на улыбку - улыбкой. В любви и в дружбе иди до конца и все, что не оскорбляет других людей, позволяй себе в полной мере. Гордо живи и бестрепетно умирай!"

Книга Пути, 1997

Идти по Пути - значит быть не таким, как "все". Например, посещение идиллических вечеринок, дискотек и концертов заменять созерцанием вечной красоты природы; не отравлять себя алкоголем, а наслаждаться вкусом хорошего чая; ежевечернему сидению у телевизора предпочитать медитацию; вместо бесконечной возни с автомобилем - тренироваться; мясо и сладости из сахара с маргарином навсегда заменить пищей из натуральных продуктов... Необходимо научиться слушать музыку, прошедшую испытание временем, понимать поэзию и философию, обрести знания в истории и психологии. А самое главное, узнать на собственном опыте, что человек, поспевавший вырваться из стада, фактически обречен на одиночество, даже если им восхищаются. Пожалуй, это труднее всего: научиться быть одиноком среди людей, но радостным и счастливым в своей душе!

Книга Пути, 1997

Владей собой среди толпы смятенной, Тебя клянущей за смятенье всех. Верь сам в себя, наперекор вселенной, И маловерным отпусти их грех; Пусть час не пробил, жди, не уставая, Пусть лгут лжецы, не снисходи до них; Умей прощать и не кажись, прощая, Великодушней и мудрей других. Умей мечтать, не став рабом мечтанья, И мыслить, мысли не обожествив; Равно встречай успех и поруганье, Не забывая, что их голос лжив; Останься тих, когда твое же слово. Калечит плут, чтоб уловлять глупцов, Когда вся жизнь разрушена, и снова Ты должен все воссоздавать с основ. Умей поставить, в радостной надежде, Но карту все, что накопил с трудом, Все проиграть и нищим стать, как прежде, И никогда не пожалеть о том, Умей принудить сердце, нервы, тело Тебе служить, когда в твоей груди Уже давно все пусто, все сгорело, И только воля говорит: "Иди!" Останься прост, беседуя с царями, Останься честен, говоря с толпой; БУДЬ прям и тверд с врагами и друзьями, Пусть все, в свой час, считаются с тобой; Наполни смыслом каждое мгновенье, Часов и дней неумолимый бег, - Тогда весь мир ты примешь во владенье, Тогда, мой сын, ты будешь Человек!

Р. Киплинг

Правила постоянно меняются. Гибкость, разбивание шаблонов, изменчивость - принципы выживания.

Обратите внимание, что манифест Хакера подписан. Это важный штрих: в классической версии он идёт без подписи.

Манифест Хакера

Еще одного из них поймали сегодня, об этом сообщили в газетах. "Подросток арестован за компьютерные преступления", "Хакер арестован за взлом банка".

Чертовы детки. Все они одинаковые. Но вы, с вашей куцей психологией и мозгами, мыслящими категориями 50-х годов, можете хоть посмотреть на мир глазами хакера? Можете ли вы представить, какие силы брошены на борьбу с ним, что может случиться с ним? как он дошел до жизни такой?

Я - хакер, войдите в мой мир!

Мой мир - это мир, который начался со школьной скамьи. Я умнее других детей, та чушь, которой учат нас в школе, мне скучна. Чертовы отстающие. Все они одинаковые. Я в средних или старших классах. Я слушаю учительницу, которая уже в пятнадцатый раз объясняет классу, как сокращать дроби. Я это понимаю. "Нет, мисс Смит, я не могу показать вам мое решение. Оно у меня в голове". Чертов ребенок, он опять все списал.

Все они одинаковые.

Я сегодня сделал открытие. Я нашел компьютер. Погодите- ка... Да это же здорово! Компьютер делает то, что я от него хочу. Если он ошибается - это я напортачил. Это не потому, что он меня не любит... Не потому, что чувствует во мне угрозу своему благополучию... Не потому, что думает, что я слишком умный выискался... И не потому, что он не любит учить и хочет побыстрее уйти. Чертов ребенок. Только и делает, что играет на компьютере. Все они одинаковые. И потом случилось чудо... открылась дверь в неведомый мир... Шипение в телефонной линии действует на меня, как героин на наркомана. Электронные сигналы исходят из меня, спасая от повсед-

невной невозможности найти...

Доска объявлений найдена. Это оно - то место, которому я принадлежу. Я тут всех знаю... даже если я никогда не встречал, никогда с ними не разговаривал, я могу больше никогда о них не услышать... Я знаком со всеми.

Чертов ребенок, он опять занимает телефонную линию. Все они одинаковые. Вы можете прозакладывать свою задницу, что мы все на одно лицо. Нас кормили с ложки жвачкой в школе, когда мы хотели съесть кусок мяса. Но те жалкие кусочки, которые вы нам бросали, были уже разжеваны и безвкусны. Нас подавляли учителя-садисты и игнорировали равнодушные. Те жалкие знания, которые мы все-таки получали в школе, были всего лишь каплей воды в пустыне.

Это наш новый мир - мир электронов и коммутаторов, красота передачи сигнала. Мы пользуемся бесплатно тем, на чем вы хотели нажиться, а вы называете нас

преступниками. Мы исследуем... вы называете нас преступниками. Мы ищем знаний... вы называете нас преступниками. Мы существуем в мире, где не имеет значения цвет кожи, национальность, религия... вы называете нас преступниками. Вы создаете атомные бомбы, развязываете войны, убиваете, мошенничаете и лжете нам, пытаетесь заставить нас поверить в то, что все это вы делаете ради нашей собственной выгоды. И после этого мы - преступники.

Да, я преступник. Я повинен в любопытстве. Я повинен в том, что сужу людей по их словам и мыслям, а не по тому, как они выглядят. Я повинен в том, что я умнее вас. Этого вы мне никогда не простите. Я - хакер, а это мой манифест.

Вы можете остановить меня, но вы никогда не остановите нас всех... ведь мы все одинаковые...

Mentor



Общая фотография

Тексты песен Midnight Oil на стены и прочие дополнительные материалы лежат на www.p-rpg.h10.ru/trace.htm. Там же доступен отчет с игры и фотогалерея.

Сергея Абдульманов
(Milfgard),
г. Астрахань
a-serge@rambler.ru

Турнир магов – ничего сверхъестественного!



1. Вступление

Так всегда получалось, что на наших играх я (как мастер) постоянно отвечаю за магию. Разнообразные магические системы и таинственные истории окружают меня еще со школьной скамьи, когда я стал увлекаться... э-э-э... назовем это "сверхъестественным". До сих пор в своих старых тетрадях натываюсь на попытки выстроить некие правила по шифровке/расшифровке фраз и символов. Это я об интересе.

Каждый год в Петропавловске-Камчатском проходит Большой Турнир. Все это время он проводился на базе КЛФ "Арка-

нар" и только в этом году выделился в отдельное мероприятие "Фестиваль по ролевому прикладному фехтованию Змей Горыныч". Составляют его разнообразные турниры (от меч-меч до боя на алебардах) и если ранее мы пытались запустить на нем одновременно еще и активную игру, то года 3 назад стало ясно - на игру времени нет, разве что в виде диалогов и элементарных действий. Как следствие, часть народа, которая по большому счету не участвует в турнирах, стала чувствовать себя скучно. Это я о стимуле.

Так, в 2002 году впервые появились правила турнира магов (далее просто Турнир).

2. Как хотелось

Первоначально Турнир задумывался как выставление на суд жюри магических обрядов. Вкратце: участник на основе фэнтези-литературы разрабатывает свой обряд, скидывает жюри сценарий на предварительное утверждение, а потом показывает его зрителям и получает оценки по специальной шкале.

Фига с маслом. В течение следующих трех лет никто так и не подвигся сотворить ну хоть сколько-нибудь заваливший обрядик. Были обещания, разговоры... Не забуду, как одна девушка красочно живописала мне, как она пойдет на свалку, найдет там дохлую собаку, выварит ее кости и состряпает из них чучело для обряда вызова Костяной Гончей.

В этом году я снизил требования к обрядам. Более того, их сравнение я вынес как Квалификацию на сам Турнир. Оценка, полученная за обряд, конвертировалась в некий эквивалент маны. В качестве же самого Турнира было решено попробовать нечто поинтереснее.

Собственно, мысль об этом давно витала в воздухе. Оставалось только удачно ее воплотить. В первую очередь, я ориентировался на девушек. А что могут девушки? Сами по себе они мало что могут (не бейте меня, красивые, я говорю в рамках турниров). Они могут по отношению к кому-нибудь, например, по отношению к парням. Маг-девушка должна руководить воином-парнем. Так оно и есть, между прочим, очень часто и в жизни. Второй компонент - знания. Ими девушка вполне успешно обладает. И вот оно, на подходе.

Фестиваль начинается в пятницу, Турнир запланирован на конец воскресенья - последнее действие. Маг все это время не сидит на месте, он добывает заклинания.

Они бывают двух видов: вызов (вызов воина) и чары (некие действия). Как их добывать?

Вызов. На каждого бойца-участника Фестиваля при регистрации заводится карточка-заклинание. Кроме этого, боец должен придумать некое задание для магов, которые захотят получить его карточку. Кто быстрее выполнил - тот и получил. Мастер следит за корректностью заданий, позволяя воину варьировать их сложность. Вот, что реально было загадано: украсить корону королевы турнира, насобирать 20 дохлых комаров, сплести большой венок для ночного праздника.

Чары. Этих заклинаний тоже было ограниченное количество. По их числу заранее были подобраны вопросы на околomagические темы: камни, астрология, магия скандинавов... В процессе игры маг мог подойти к мастеру и попытаться добыть нужное ему заклинание, ответив на случайный вопрос из категории на свой выбор. За ману можно было получить подсказку.

Так никем и не добытые заклинания перед Турниром разыгрывались на аукционе также за ману.

Турнир. В итоге маг составлял свою собственную колоду, которую использовал для магического поединка. На земле рисовалось клетчатое поле, по краям которого становились маги-противники. Делая ходы поочередно, они брали заклинания из своей колоды, и могли вызвать воина, управлять своими воинами или применять чары. Выигрывал тот маг, который первым наносил удар воином по противнику. Напоминает кое-что, правда?

3. Как получилось

Началось все с обещаний. Конечно, куда же без них. Несколько человек пообе-

щали мне, что сделают обряд. В пятницу после открытия Фестиваля, сняв лапшу с ушей, я принялся думать, как быть. Задумка грозила не осуществиться и погибнуть, не родившись. Скрипя зубами, пришлось объявить, что на этот раз маги будут пропущены на Турнир без квалификации. Я выдал им равное количество маны, и... завертелось!

Было 4 мага. Две девушки и два парня. Они довольно шустро расхватили все вызовы, а потом перекинулись на чары. Но тут было не просто. Пришлось магам искать среди участников Фестиваля тех, кто мог им помочь с ответами. Вообще, им было прямо сказано: мастера не интересует, где вы берете информацию - можете съездить домой и заглянуть в энциклопедию или можете подслушать - главное, чтобы вы **добыли** ее. Дело осложнялось тем, что на Фестивале введено деление участников на две соревнующиеся команды: команда Змея Горыныча и команда Алеши Поповича. Понятно, что помогать противнику соглашался не каждый.

Все равно заклинаний чар добыли мало, но затем всех их раскупили на аукционе. К сожалению, один маг выбыл из соревнования по состоянию здоровья, так что Турнир состоял из 3х боев (каждый с каждым).

Надо заметить, что перед Турниром всем участникам было сделано внушение на попытку отыгрывания того, что с ними происходит. В частности, воинам приходилось изображать заморозку, увеличение силы и попадание в них магической стрелы. Особо одаренные игроки придумывали для себя целый образ и даже их передвижение по полю могло смотреться очень интересным. Например, один боец, подобравшись вплотную к магу-противнику время от времени напевал (на мотив

"Прощай цыганка Сэра"): "Прощай волшебник Дима, были твои чары сладкими как вино!" и злобно ухмылялся, поигрывая оружием. Можете представить себе состояние мага, имеющего такую "фигурку" на соседнем поле.

Теперь о недостатках. Предполагается, что маг работает с информацией. Маги, выполняющие задания бойцов собственноручно, подчас смотрелись карикатурно. В следующий раз им будет дана установка на проявление качеств политика - пусть учатся манипулировать чужими силами. На следующий год я заранее выдам темы вопросов для добычи чар. Маг, подготовившийся заранее, должен иметь преимущество. Каждому магу не лишним будет озаботиться наличием собственного секунданта, который бы следил за соблюдением всех тонкостей правил во время магического поединка. Следует ввести дополнительную шкалу оценки общего образа мага (костюм, поведение), которая послужит для выдачи магу каких-нибудь дополнительных преимуществ (например, увеличение запаса маны).

Отзывы от игроков были окрашены в теплые тона. Маги пообещали (и я опять поверю) подготовиться лучше и попросили заткнуть рты воинам в процессе боя. А воины обсуждали между собой процесс ведения магического боя, сетовали на таких тупых командующих и просили в следующий раз ввести в игру заклинание военного советника.

Все желающие посмотреть правила или провести нечто подобное у себя могут написать мне на alice_tal@inbox.ru, и я вышлю им необходимые материалы.

Алексей Бароненко (Элис),
г. Петропавловск-Камчатский

Относительно игровой магии

о магических системах

Вместо вступления.

Что только не пытались поставить во главу угла обладающие бурной фантазии мастера по магии! Внешнюю красоту магического действия, и внутренний смысл такового, то, как магия помогает игроку соответствовать своей роли, и магия ради магии. Автор данных строк не раз сталкивался на игрушках с ситуацией, когда игроки из разных городов "разговаривают на разных языках". Чаще всего сие прискорбное явление наблюдается в области именно игровой магии. Почему? Да потому, что различных систем моделирования магии в игровых условиях существует еще больше, чем систем по боевке, и более-менее серьезных попыток свести их к единому целому или хотя бы проанализировать и как-то упорядочить автор не видел. Чему эту статью и посвящает.

Обращаю внимание всех заинтересованных лиц на то, что данная попытка классификации основана на вполне определенных принципах, и, прежде чем начинать критику (несомненно, творческую :), прошу дочитать статью до конца.

Итак, попытка проанализировать плюсы и минусы известных автору магических систем, употребляемых на левых играх:

1. "Внешние системы".

Они ориентированы не столько на соответствие магии игровому миру, сколько на красочность и наглядность магического действия. К ним относятся:

1.1. "Магия в Стихах". Заклинания придумываются самими магами, исходя из их потребностей, как правило, опираясь на какой то шаблон, или общую схему. Де-

лается это до игры, и потом подтверждается сертификатами, либо на игре, уже в самом игровом процессе, не столь важно.

Основными плюсами данной системы является

А) Очень большая наглядность, и, в большинстве случаев, магу даже нет необходимости объяснять окружающим (читай- жертве), что же, собственно говоря, он сделал.

Б) Автоматическое определение "Крутости" мага. В данном случае мериллом таковой является его литературный талант.

Недостатками же

А) Недоступность для большей части игроков, желающих быть магами.

1.2. "Магия атрибутов". В крадце, идея такова: Игрок, совершающий магическое действие, должен его изобразить. Т.е. если маг кидает файербол, то он должен на самом деле кинуть что ни будь вроде красного мешочка с нашитыми ленточками. На привезенные магом на игру атрибуты, как правило, выписываются мастерские ч.с. либо сертификаты.

Основными плюсами данной системы является

А) Значительная наглядность.

Б) Автоматическое определение "Крутости" мага. В данном случае мериллом таковой является качество и количество атрибутов.

Недостатками же

А) Доходящее иногда до абсурда старание "обатрибутить" все. Как пример - любой, кто желает иметь на игре магию должен выглядеть магом. Подобные крайности имеют место на иркутских МиФах.

Б) Перерождение самой идеи магии. Например, достаточно любому персонажу достать где ни будь то же мешочек, имитирую-

щий файербол, то он, не зная никаких заклинаний, тем не менее сможет его кинуть.

1.3. "Магия обрядов". На самом деле находится на стыке двух категорий. Обряды, хоть и требуют внешнего исполнения, тем не менее подразумевают и наполнение их внутреннее. С точки зрения автора, этот вид магии является наиболее наглядным и зрелищным. Как правило, обряды проводятся отдельно для каждого конкретного случая, а штучный товар, пусть он и является импровизацией, обычно лучше массового.

Основными плюсами данной системы является

А) Поскольку обрядовая магия в основном несет защитную нагрузку, то это одна из немногих магических систем, в рамках которых возможны полноценные магические поединки.

Б) Как и у всех внешних систем, значительная наглядность.

Минусами

А) Обрядовая магия не боевая в полном смысле этого слова, требует значительной проработки мастерами оккультной стороны мира, и в полном объеме доступна для считанных единиц.

2. "Внутренние системы".

Как правильно очень тщательно проработаны, и требуют от мага значительного творческого напряжения.

2.1. "Алхимия и травничество". Эта система предполагает, что маг, основываясь на знании им определенных магических ингредиентов, достигает своих целей путем изготовления из этих ингредиентов полезных смесей. На готовые смеси ОБЯЗАТЕЛЬНО требуется мастерское подтверждение в виде ч.с. или сертификата.

Основными плюсами данной системы является

А) Автоматическое определение "Крутости" мага. Не имея определенной предрасположенности, игрок, даже зная свой-

ства множества различных ингредиентов, не сможет составить из них практически ничего путного.

Б) Возможности магии ограничены только этими самыми способностями.

Недостатками же

А) Данная система требует от мастеров построения очень четкой сетки свойств различных ингредиентов, а также схемы их взаимодействия.

Б) Требуется длительное объяснение жертвам магии, что же, собственно говоря, с ними произошло, и почему. Вплоть до пресловутого stop-time...

2.2. "Магия символов". Тоже творческая система. Существует набор символов (слов, рун, жестов и т.д.), каждый из которых имеет определенное значение. Их комбинации и представляют собой заклинания. Тут возможно два подхода:

2.2.1. Полностью творческий подход. Когда магам выдаются полные комплекты символов, даются полумастерские полномочия, и пускают на "вольный выпас".

Основными плюсами данной системы является

А) Возможность моделирования полноценной магии, ограниченной личными только способностями игрока.

Б) Возможность полноценного поединка магов.

Недостаток один, но не менее глобальный:

Для осуществления этого подхода необходимо проводить очень четкий контроль игроков, в руки которых дается подобная мощь. Кроме того, относительное количество магов и простых смертных на игре должно быть ~1/50, дабы у этих самых простых смертных не возникали вполне определенные возражения.:

2.2.2. Магам выдаются ограниченные наборы символов, кроме того, вводится количественный ограничитель наподобие эргов или маны. В данном случае каждое составленное заклинание проходит чет-

кий мастерский контроль, и на него выпивается соответствующий бюрократический документ.

Преимущества таковы

А) Неплохо смотрящаяся внешняя сторона заклинаний. Согласитесь, маг, произносящий что то этакое, да еще и с должным артистизмом, смотрится соответственно. В связи с чем подобная магия, как правило, положительно воспринимается и простыми игроками.

Б) Относительная свобода творчества, и возможность совершенствоваться в процессе игры, узнавая новые магические символы.

А недостаток следующий:

Необходимость отслеживания прироста и растраты эргов, что является НАМНОГО более сложным, чем отслеживание снятия десятка хитов в бою занятием. Тут же открываются богатые возможности для жульничества.

2.3. "Магия формул и принципов". По праву можно назвать высшей разновидностью игровой магии. Эта система похожа на 2.2.1., только вместо рун или слов применяются определенные магические формулы, которые являются сами по себе абстрактными понятиями. Для каждого мага бюрократия сводится к подтверждению мастерами его Магической Силы и Умения использовать эту самую силу. При применении этой системы к стихиям можно привести следующий пример: Сила мага в стихии огня - п, в стихии воздуха - т. Его Умение в данном случае показывает, сколько потоков различных стихий маг может одновременно употребить в своем заклинании. Тогда, если его умение больше двух, то маг может кинуть файербол разрушающей силы п в хитах на расстояние т в метрах.

Преимущества и недостатки те же, что и в случае 2.2.1.

3. Условные системы.

Могут включать в себя элементы систем,

перечисленных под пунктами 1 и 2. Общее у них одно - мастера выдают документ, подтверждающий, что маг может использовать то или иное заклинание с теми или иными ограничениями. Как он будет это делать, вопрос десятый. В данном случае бумажка перебивает отыгрыш, ибо "...зачем изгаляться, если здесь и так написано, что я это могу?". Как ни печально, бытуют на подавляющем количестве игр.

Плюсы

А) Простота и общедоступность.

Б) Меньше головной боли мастерам.

Минусы

А) Бумажка перебивает отыгрыш.

Б) Если мастера проявят хоть долю невнимательности, то появляются суперкрутые магии и монстры, встает вопрос всепробивающего оружия и всезащищающей брони.

4. Форматизированные системы.

Мастера перед игрой разрабатывают набор заклинаний, которые потом магам раздаются. Неплохо работают на играх, основанных на изначально "данженных" мирах, вроде Dragon Lance, либо на играх, изначально ориентированных на обучение магов как говорится "в процессе". Вариантов тут достаточно, сюда входят и манно-эрговые системы, и системы с теми же сертификатами, если соблюдено условие мастерской разработки.

Плюсы системы

А) Простота и общедоступность.

Б) Меньше головной боли мастерам.

Минусы

А) Практически полное отсутствие отыгрыша игроком мага.

Б) Нередко в процессе игры заклинания попадают в руки маньякам...

По поводу вопросов и идей прошу обращаться aglahar@eurol.ru.

Казакос Сергей (Аглахар, Радуга)

Заметки и рекомендации по созданию игрового города

Вступление

Я много раз был капитаном команды большого города на РИ, в том числе был организатором выезда команды города Опал на РИ "Черный Отряд" Мастерской Группы JNM. Город, который мы построили и сыграли там, получился живым и интересным. Мы, будучи заинтересованными в том, чтобы сохранить удачный опыт, проанализировали, почему у нас все так получилось. Соответственно, появились идеи, мысли, рекомендации и нерешенные проблемы, которые изложены ниже. Данный материал, как мне кажется, будет полезен капитанам команд городов и региональным мастерам городов. И, самое главное, по одной этой статье город не построишь.

Она должна рассматриваться как дополнение к всему тому, что обычно учитывается при создании игрового города. То есть вначале придумывается сюжет, роли, завязки, конфликты, рассматриваются разные игровые механизмы и делается масса других необходимых вещей, о которых я писать в этой статье не буду, а в дополнение ко всему этому стоит учитывать то, о чем я написал ниже.

Мы будем рассматривать среднестатистический средневековый или фэнтези город, с штурмовой стеной, трактиром, дворцом правителя, храмом и т. д. Естественно, скорее всего некоторые советы и рассуждения, приведенные ниже, подходят не для каждого города, или, по крайней мере нуждаются в серьезной доработке, но об-



щие идеи, мне кажется, всегда сохраняются. Так же стоит учитывать, что все это верно для достаточно крупного города, где игроков 60 и больше.

Планирование города, расположение улиц

У всякого города есть несколько особенно активно посещаемых точек. Очевидно, таковой являются ворота города, если они есть. Так же такими точками могут являться, например, кабак, королевский дворец, церковь и т. д. Эти точки необходимо выделить и имеет смысл при составлении плана города максимально разнести друг от друга и соединить улицами. Наличие активно посещаемых точек в разных их концах сделает улицы оживленными. Иначе, если поставить тот же кабак и королевский дворец, скажем, рядом с воротами города, а личные дома горожан в дальнем его конце, то вся игра будет происходить на небольшом пятнышке около этих ворот. А в свои дома игроки будут ходить только чтобы поесть и поспать, что делает дальнюю часть города не оживленной и мертвой.

Наиболее разумной в общем случае представляется планировка города, при которой сразу за воротами находится первая площадь. На этой площади необходимо оставить некоторое пространство около стены совершенно пустым, чтобы в случае штурма не повредить игровые постройки и палатки. От этой площади расходятся две улицы в разные стороны, а потом они сходятся на другом, дальнем от ворот, конце города к второй площади. На этой площади стоит разместить одну из упомянутых выше активно посещаемых точек. Эти две улицы, образовавшие кольцо - основные. Можно соединить их середины ещё улицей и на двух получившихся перекрестках поставить ещё две активно

посещаемые точки. Можно добавить несколько глухих переулков с тупиками и подворотнями. Естественно, при расположении этих точек следует учитывать требования сюжета и игрового мира.

Дома разумно строить так, чтобы они стояли вплотную один за другим. Тогда боковых стен домов и, обычно, задних стен домов не видно, поэтому игроки смогут при строительстве сконцентрировать внимание на строительстве и антураже передней стены. К тому же таким образом экономится ткань.

В случае, если город построен именно так, как нарисовано выше, то за счет того, что дома, стоят вплотную, задней стены домов, стоящих снаружи от двух основных улиц - не видно, и не нужно заботиться о их антураже. Снаружи будет достаточно протянуть веревку, моделирующую стену города, и все.

Важно, чтобы город не уходил в бесконечность. То есть ситуация, когда приезжающие игроки выбирают себе понравившиеся полянки и ставят там свои палатки - в корне не верна. Город разбивается на отдельные строения, атмосфера теряется. Здесь нужен достаточно серьезный авторитет человека, ответственного за строительство, чтобы он смог убеждать игроков, что ставиться им нужно "здесь в буреломе", а не "там на полянке".

Часто применяется подход к реализации быта на игре, когда лагерь делится на два, игровой и туристический. Лично мне такой подход кажется неправильным. Получается, что игроки утром вылезают из палаток, треплются за жизнь, обсуждают игру, погоду, мастеров и новости большего мира, потом идут в игровой лагерь играть. Это, как мне кажется, сильно нарушает игровую атмосферу, и в этом случае точно масса вещей, которые можно бы было сделать в рамках игры, делаются вне её. Бывают случаи, когда

отдельного туристического лагеря не избежать, но их стоит минимизировать, а те проблемы, которые они решают (например, король не должен в рамках игры готовить кашу на всю команду), можно решать другими способами.

Быт и роли

Существует ряд действий, которые игроки в той или иной степени предпочитают делать "не по игре". Обычно, таковыми действиями являются хождение в сортир, хождение за водой или дровами, поиски мастера и/или хождение в мастерский лагерь, готовка еды, утреннее умывание и вообще всяческое купание в речке/озере. При не очень высоком среднем уровне игроков, из-за таких действий может исчезнуть атмосфера и целостная картина города, и игра выродится в островки посреди туристического лагеря. Но, зная эти проблемы, их можно в той или иной степени решить.

Если в городе будут лесорубы и водовозы в нужных количествах, то они решат проблемы с водой и дровами. При чем их игровая профессия окажется, без сомнений, востребованной. Опять же они помогут работе кабаков. Другое дело, что лесорубов играть, конечно, не так интересно, с первого взгляда, как принцев. Об этом стоит подумать заранее, желательно, совместно с мастерами. Лесорубы могут оказаться, например, еретиками, или вражескими шпионами, а один из них так вообще бастард правителя города. Впрочем, здесь может возникнуть обратная проблема, игроки могут тогда не дрова рубить, а, увлеченные сюжетом, играть во что-то свое. Готового решения, как водится, нет. Проблему с купанием можно решать, например, с помощью государственной монополии на воду и обязанности, всякого, купающегося в речке, платить налог, или, что в

разы интереснее, строительством игровой бани. Наверняка, такая игровая точка будет пользоваться популярностью. Еду, естественно, могут готовить специальные повара, а не все подряд. Вообще кабак/столовая или что-нибудь в этом роде городу необходимы. В них можно перекусить, не отвлекаясь от игрового процесса на готовку еды, в них можно потратить деньги, что очень актуально для игровой экономики. Сортир можно построить качественный, в городской черте, на дальнем углу глухого и пустынного переулка. Тогда ходить туда не по игре будет тем более странно, и игроки будут, как показывает опыт, стесняться это делать и будут ходить туда по игре. А ещё может быть сторож, который за проход туда деньги собирает, убийцы, работающие на выходе из оного заведения и т. д.

То есть все эти проблемы с ситуациями, которые многие игроки склонны трактовать как неигровые, можно решать, можно решать по-разному, главное подумать про это заранее.

Обычно в городах на Ролевых Играх не бывает проблем с игроками, играющими королей, полководцев, министров и прочих больших начальников, а так же с игроками, играющими армию, наемников, нищих, девиц легкого поведения и прочие низы. Но для создания полноценной жизни в городе, игры тех самых нищих, проституток и министров, нужен средний класс горожан. Это, как мне кажется, самое важное в городе. Без среднего класса не с кого собирать налоги, некого забирать в армию, или, наоборот, ловить по подозрению в шпионаже. Потому стоит уделить массу внимания формированию среднего класса горожан. У большинства из них должны быть собственные дома и семьи. И у всех могут быть профессии. Отец может быть булочником, сын - подрабатывать в городской страже, а мать - ра-

ботать служанкой у жены лорда города. Такая простая и очевидная схема, которая, тем не менее плохо применяется на играх, даст несколько новых пластов игры и страже и служанкам. И вообще, сама по себе идея формирования стражи не из одной привлеченной боевой команды, а с помощью горожан - перспективна, хотя, конечно, мало реальна.

Очень важно, чтобы профессии горожан были востребованы. Уже упоминались ранее лесорубы, водовозы, содержатели бани. Так же востребованы все профессии, связанные с едой, от булочников до трактирщиков. Для города очень важно, чтобы в нем были фонари и фонарщики, это очень облагораживает город ночью. Так как горожане за это обычно платят не склонны, логично, чтобы зарплату им платил лорд города и/или магистрат. Ещё полезны бывают гробовщики, добавляют



Обмен опытом. Игровой город

массу антуража городу. Самое главное, чтобы игроки, едущие горожанами, задались перед отъездом на игру вопросом, будет ли их профессия востребованной и почему.

Достаточно известный факт, что если человек привез на игру тяжелые доспехи, то он очень хочет ими воспользоваться, независимо от того, соответствует ли это его роли и игровой ситуации. В таком случае, особенно, если таких людей оказалось много, возникает немотивированная резня, которая портит игру всему городу. Опять же если провисает игра у некоторого количества игроков, особенно играющих в той или иной степени криминализованные роли, снова начинается немотивированная резня, бандитские разборки, которые в больших количествах не идут на благо игре. В большом городе, наверняка найдутся такие игроки, которые склонны к подобным действиям. Потому стоит подумать о развлечениях для таких людей заранее. Если снаружи города постоянно идет война, то проблемы практически нет, если снаружи города все мирно, или вообще игра состоит из одного города, то нужно создавать источник утоления агрессии. Это может быть подземелье с монстрами, или арена с гладиаторскими боями или что угодно ещё. Но что-то должно быть. Более того, при продумывании конфликтов внутри города очень разумно сделать так, чтобы большинство из них не могло принципиально быть решено банальной резней.

Практические советы для строительства города

1. Необходимо заранее нарисовать план города. Стоит съездить на полигон до заезда, запомнить, что и как там стоит и куда там деревья растут, и уже дома за чашкой чая придумать, как строить город.

Уже при заезде, на месте строительства важно с самого начала веревками (шпагатом) наметить улицы. Тогда всем станет хоть в какой-то степени понятно, как будет выглядеть город и куда ставиться, а заодно, ходя по улицам, люди протопчут в нужных местах тропинки.

2. Нужен человек, которые будет следить постоянно, чтобы заезжающие игроки ставили палатки и лагеря, удовлетворяя общему плану застройки города. Люди, уже поставившие палатки, не склонны куда-то их переносить, естественно.

3. Опыт показывает, что при строительстве среднестатистического города оптимальный план строительства должен быть следующим. Вначале все строят кабак или его аналог. Все время оставшегося строительства города все питаются в нем, уже за готовыми столами на готовых лавках. Потом из каждой команды, сумма которых и составляет население города, 50% людей занимаются личным строительством (строят свои дома, офисы и т. д.), а 50% людей отряжаются на общественные работы (например, строительство штурмовой стены, рисование и развешивание указателей, обтягивание города по периметру тканью, строительство кафедрального собора и т. д.). В последние пол дня перед парадом, открывающим игру или иным открытием игры, логично закончить общественные работы, чтобы люди могли ударными темпами достроить свои постройки и доработать костюмы.

4. Очень важно во время строительства устраивать централизованное питание. Хотя бы обеды. На самой игре это обычно не идет на пользу городу, так как не должны король и нищий есть из одного котелка. Во время строительства же эта мера представляется эффективной, так как если все разойдутся по своим кострам готовить еду на обед, то строительство будет прервано на 2 часа, а если всех позовут

дежурные к готовому обеду, до через 30 минут строительство можно будет возобновить. Опять же если дежурные проснутся утром за час до всех остальных, скажем, в 8:00, то готовый завтрак и горячий кофе помогут всем проснуться к 9:00, а уже к 10:00 умытые и сытые люди смогут приступить к строительству. Иначе же, если все будут готовить завтрак самостоятельно, когда проснутся, даже если всех централизованно разбудить, то этот процесс затянется на 2-3 часа. Кстати, если завтрак 1, и он в 9:00 начинается, а в 9:15 он заканчивается, немногие решат его проспать, а значит проснутся рано.

5. Если строительство продолжается больше двух дней, то подвиги класса "всю ночь копать ров" оказываются неэффективными в конечном счете, так как у уставших людей в последующие дни упадет производительность труда. Лучше всего заканчивать строительство в районе 21:00, ужинать, петь песни у костра и вообще по всякому отдыхать, а к 24:00 ложиться спать.

6. Неоценимую помощь в строительстве оказывают горбыль и/или необрезная доска. Обычно, к сожалению, рассчитывать на помощь мастеров в этом вопросе не приходится, независимо от изначальных обещаний. Потому стоит заранее, до заезда на игру выяснить, где находится лесопилка, где можно найти грузовик для доставки досок и доберется ли он до вашего лагеря.

Владимир Молодых (Нуси),
г. Москва

Фотографии, использованные в статье, взяты с сайта «Золотых лесов»
<http://www.goldenforests.ru>

Обмен опытом. Игровой город

Игровая структура сословного общества

С каждым годом на играх, так или иначе связанных с моделированием общественного устройства от Древности до Нового Времени, все больше выявляется следующая плохо разрешимая проблема - колоссальный численный перевес социально и политически активных верхов создаваемого общества (аристократии) по сравнению с низами (простонародьем). Вполне понятны причины, по которым игроки предпочитают за несколько дней игры явить собой наиболее яркую и характерную сферу соответствующего времени, сыграть персонажей с громкими именами, сильных мира сего, от которых могут зависеть судьбы истории. В результате знати на полигоне приходится обслуживать себя самостоятельно, роняя свой престиж, отвлекаясь от государственных дел, и мало кто может похвастаться хотя бы одним-двумя слугами. Что касается щедрого расселения по полигону низшего сословия и создания плотной, смачной, захватывающей народной жизни, толпы, достойного фона для политических перипетий - об этом вообще приходится забыть. Мы предлагаем решение этой сословной проблемы на игре.

Для начала рассмотрим, из каких элементарных слоев складывается необходимое общество.

1. Правитель и его двор. То есть глава государства, его ближайшие родственники, его приближенные из знати в количестве (!), женская свита, элитная охрана в количестве (!), домоуправление и обслуживание в количестве (!), кухня в количестве (!), медицина и обеспечение духовного здоровья личного пользования. И плюс у каждого заухдалого придворного свой слуга (слуги). И все это безотказно функционирует. Только тогда это можно назвать королевским дво-

ром. Чем больше людей крутится под ногами, тем выше репутация.

2. Высшая титулованная знать и ее дворя. Примерно та же картина. Только труба должна быть пониже, и дым пожиже. Но как дым может быть пожиже, если зачастую и у королей нет пары простых слуг? Куда там жиже-то?

3. Дворяне на службе у титулованных дворян либо у короля. Исполняют почетные обязанности (военные, придворные) соответственно своему рангу. Располагают слугами.

3. Духовенство. Ну, в чужой монастырь лезть не будем, сами разберутся. Но, в принципе, тоже должна быть иерархия с разделением обязанностей и привилегий.

4. Чиновники, государственные служащие, судейство, профессура, купцы, банкиры, ремесленники и т.п. В частной жизни рациональны и экономичны, то есть не требуют большой obsługi, по сравнению со знатью. Но и сами прислуживать не могут по причине профессиональной занятости.

5. Крестьяне. Самая интересная для нас группа. В пределах полигона абсурдно заставлять крестьян заниматься их прямыми обязанностями по выращиванию капусты, дойке коз и стрижке овец. Это никому не нужно. То есть моделировать крупные крестьянские поселения ради сельского хозяйства нет смысла, разве что какой-нибудь маленький антуражный хутор для конкретных целей. Зато нам известно, что со времен развития городов крестьянские массы в поисках лучшей доли неотступно пополняли городское население. Не обладая в большинстве своем специальными навыками ремесла (а цеховые ремесленники строго хранили свои секреты от чужаков), крестьяне устраивались, как мог-

ли, принимаясь за доступную работу по обслуживанию других групп населения и постепенно внедряясь в социальную систему города. Кроме того, зная, обладавшая поместьями, также набирала слуг из числа местных крестьян.

Совершенно очевидно, что если у какого простого дворянина для поддержания статуса и выполнения поручений непременно должен быть слуга, то чем выше дворянское звание, тем большее внимание нужно уделить количеству и функциям прислуги. Пересчитайте на всех дворян, добавьте немного на средние сословия и вы поймете, что нужны решительные превентивные меры.

Предлагаем следующее:

Потенциальным дворянам (особенно очень знатным) неплохо было бы за несколько месяцев до игры провести (и проводить до самого начала сезона) мощную пиар-акцию по привлечению дворянских друзей, соратников, слуг и домочадцев. Рекомендуется делать это с предельным вниманием к людям, но ненавязчиво, точно подбирая для людей роли, учитывая все интересы и характер игроков и красочно описывая достоинства и уникальную судьбу их будущих персонажей. Игроки должны чувствовать, что нужны именно они и именно на этом самом месте. Каждому нужна такая роль, ради которой стоило бы приехать на игру.

Заранее нужно смириться с мыслью, что не все игроки, которые клятвенно обещают вам свою поддержку, реально смогут прибыть на полигон. Не обижайтесь на них. Пытайтесь создать вокруг себя пластичное в игре общество. Пусть запланированные игроки вашей команды будут хороши не количеством, а качеством. Кстати, взнос для слуг в команде может быть снижен или снят.

Среди игроков есть немало людей, которые хотели бы поехать на данную игру, но либо не могут определиться с ролью, тол-

ком не представляя, что им нужно, либо не хотят особо обременять себя шитьем богатых костюмов, антуражем и пр., либо находятся вдали от формирующихся команд и не имеют возможности собрать свою. Таким игрокам мастера могут упростить задачу. Игрок связывается с мастерами и подает простейшую индивидуальную заявку, мол, я приеду, я согласен на ту роль, которую мне предложат. Хорошо, говорят ему, от тебя требуется только приблизительный костюм и присутствие на полигоне. Вносят его в базу данных. К началу сезона в базе накапливается некоторое количество заявок, и мастера знают, что этим количеством игроков можно располагать свободно. Также составляется и корректируется база дворянских заявок по слугам и прочих вакансий. Так форми-



руется игровой рынок труда, который начинает активно работать на полигоне перед игрой. Базы данных нужны для того, чтобы сопоставить спрос и предложение и дать работодателям возможность подготовиться к тому, что на полигоне у них будут дополнительные люди. А устройство на работу может стать хорошим игровым моментом с соответствующими документами, пояснениями, рекомендациями, знакомством с хозяевами и пр.

Есть еще игроки, которые вообще не знают до последнего момента, поедут ли они куда-либо. И хотя они всегда есть, их, пожалуй, немного, и это количество несущественно для функционирования баз данных. Если они появляются вдруг на полигоне без всякой предварительной заявки, то при желании могут рассчитывать на те же льготные условия.

Прелесть положения свободных игроков заключается в том, что, во-первых, они полностью освобождаются от взноса (несправедливо брать с людей деньги за то, что им придется работать всю игру). Вместо взноса они как бы передают мастерам право распоряжаться своей игрой и ролью (конечно, по согласию и выбору места). Во-вторых, они не озабочены постоянной перепиской, подготовкой, специальным дорогим костюмом (только общим, условным), едой и жильем. И еду, и жилье (крышу над головой) обязан предоставить работодатель (из дворян или из другого сословия). В-третьих, эти роли могут оказаться совершенно непредсказуемы и ценны сами по себе (куда попадешь). А юные игроки, особенно не напрягаясь по финансам, могут за первую игру сориентироваться и составить мнение о ролевых играх и при желании сделать себе имя.

Следовало бы обсудить причину, по которой дворяне (и другие работодатели) обязаны предоставлять свободным игрокам (впоследствии своим слугам) пищу и кров. Дело в том, что на дворянские роли претен-

дуют игроки с определенными амбициями. Дворянское сословие сильное, богатое, свободное в волеизъявлении и политически активное. Обеспечить реализацию своих амбиций - дело самих дворян, лишней повод почувствовать всю полноту своей роли, ощутить **сословное мышление** эпохи. Хочешь престижа - плати за престиж. Вообще, пара лишних килограммов макарон и старая палатка - небольшая плата за дворянскую честь. Тем более что альтернативой является уже заранее укомплектованная и подготовленная, дружная команда с распределением обязанностей и необходимым обеспечением.

Ясные и четкие комментарии по поводу выражения "**noblesse oblige**" (знатность обязывает) можно почерпнуть из прекрасных материалов, выложенных на сайте игры "Война и Мир". Отсылаем всех к работе Норберта Элиаса "Структуры жилища как показатель общественных структур". Вот несколько цитат из этого исследования: "Основным способом реализации своего ранга оказывается подтверждение его такой соответствующей социальной обычаю манерой поведения, какая подобаает этому рангу. Обязанность представлять свой ранг не знает снисхождения. Если для этого не хватает денег, то ранг, а с ним и социальное существование его обладателя имеют лишь весьма незначительную реальность. Герцог, который живет не так, как подобаает жить герцогу, и который, следовательно, не в состоянии должным образом исполнять общественные обязательства, свойственные герцогу, - это уже почти не герцог вовсе".

"То, что люди разоряются через свой дом и ради своего дома, - этого невозможно понять, пока мы не постигнем одновременно, что в этом дворянском обществе величина и пышность дома являются выражением прежде всего не богатства, а ранга и сословия. Внешний вид каменного дома в пространстве есть для знатного вельможи и для

всего придворного общества символ положения, значения, ранга его "дома" во времени, символ его переживающего поколения рода - а тем самым и его самого как живого представителя дома".

"То, что нам, смотрящим из сегодняшнего дня, обычно представляется роскошью, в обществе, устроенном подобным образом, отнюдь не является чем-то излишним. Такая роскошь определяется термином "демонстративное потребление". В обществе, в котором каждая форма, относящаяся к известному человеку, имеет общественно-репрезентативную ценность, расходы состоятельных слоев на предметы престижа и представительство оказываются необходимостью, от которой невозможно уклониться. Они - незаменимый инструмент социального самоутверждения, особенно в тех случаях, когда - как это и происходит в придворном обществе - непрекращающаяся конкурентная борьба за статус и престиж держит всех в постоянном напряжении".

Таким образом, игроки, которые хотят, чтобы их персонажи соответствовали историческому статусу, вынуждены за это платить. На это есть резонное возражение. Не создается ли тем самым реальное, пожизненное расслоение игрового сообщества на богатых и бедных, на постоянных дворян и постоянных слуг? Нет, не создается, ответим мы. Во-первых, разница в доходах игроков, живущих в разных городах и занимающихся разной деятельностью всегда была и будет. На игре статус игрока поддерживается отнюдь не только богатством платья. Во-вторых, существуют мастерские роли, роли, на которые избранные игроки приглашаются специально независимо от их доходов, роли, престиж которых настолько велик сам по себе, что не возникает проблем с командой единомышленников и помощников, а потому и с обеспечением. В крайнем случае, таких игроков могут поддержать мастера в

интересах игры. В-третьих, игрок, который в этом году выложил и морально, и материально, организовав достойную команду, и хорошо поиграл в роли знатного человека, как правило, желает отдохнуть и в следующем году вполне может себе позволить роль более простую и незатратную. Ведь это хороший игрок создает хорошую роль, а не наоборот. В-четвертых, в ролевом сообществе все прекрасно знают людей, которые могут позволить себе играть в роскоши и комфорте. Их не так много. И если приглядеться повнимательнее, то можно заметить, что именно этим людям свойственно тратить деньги и силы только на себя любимых и на обеспечение собственного исключительного благополучия. Как правило, они предпочитают иметь на полигоне несколько лишних дорогих костюмов, груды побрякушек или оружия, нежели пару лишних палаток и немного еды для слуг. Поэтому слуг у них, как правило, нет. А значит, и настоящего статуса.

Итак, подведем итоги. Для реализации на игре достоверного количественного соотношения между простонародьем и знатью необходимо создать предельно льготные условия для людей, играющих низшее сословие. В концепцию и сюжет можно заложить способы и примеры активной игровой жизни низшего сословия (народные праздники, увеличение количества обязанностей, связанных с престижем и социальной жизнью хозяев, повышение самостоятельности слуг, разработка индивидуальных особенностей роли и т.д., и т.п.). Кроме того, необходимым условием является такая публичная формулировка понятий "престиж", "статус", при которой основной мерой является не стоимость костюма, но количество людей в распоряжении знатного персонажа и игрока.

Тупицын Андрей (Дьяк),
г. Москва

Обзор ролевой и толкинистской прессы

Подборка информации о журналах и газетах, посвященных тематике ролевых игр и толкинистике, а также новости о выходе свежих номеров этих изданий. Если вы издаете сами, либо вам известны ролевые издания, пожалуйста, пишите Нессе nessy_moek@mtu-net.ru. Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь www.rpg.ru или www.mykingdom.ru

Вечерний ролевик

г. Красноярск

литературное и псевдолитературное описание ролевой жизни города и не только

Координаты для связи:
<http://vechrol.kender.ru/>



Газета о ролевых играх на Камчатке.
г. Петропавловск-Камчатский

Координаты для связи:
Alex Alone
alice_tal@inbox.ru



Конец Эпохи
г. Москва
литературный альманах

Координаты для связи:
Phon: (095)349-96-72, Лин
Post: 109341 М., Верхние поля,
6-182 journal-olga@yandex.ru
<http://lin.rinet.ru>



Крылатый вестник
г. Минск
Регулярное издание
Молодежного движения «Хранители»

Координаты для связи:
kvestnik@narod.ru
kvestnik@tyt.by



Журнал для интересующихся людей

журнал о любых проявлениях ролевого движения

Координаты для связи:
<http://jurnal.fantasyland.info/>



игротехнический альманах

журнал для тех, кто играет всерьез

Координаты для связи:
ml@konvent.ru
заказ номеров
journal-olga@yandex.ru



Меллон
Украина,
г. Киев

Самовыражение, внутренний рост, развитие, сотрудничество и вдохновение и информация для читателей

Координаты для связи:
Mellon@ukr.net



г. Москва

Журнал, посвященный Ролевым Играм

Координаты для связи:
123154 Москва, ул. Тухачевского, д. 32, корп. 2, кв. 267 Дмитриева Л. А.
nessy_moek@mtu-net.ru
www.mykingdom.ru



Вольнопериодическое издание «Ork-club journal»
г. Уфа, Кемерово

Координаты для связи:
beregy@ufanet.ru
www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml



Палантир

Журнал Толкиновского общества Санкт-Петербурга

Координаты для связи:
почтовый адрес: 191186 СПб
Миллионная 15-13
zoltan@tolkien.ru

ПОЛИГОН

Газета для тех, кто играет в серьезные ролевые игры
г. Тула

Координаты для связи:
[Ufthang \[Ufthang@rambler.ru\]](mailto:Ufthang@rambler.ru)
<http://mittula.narod.ru/Creation/poligon.html>

Хронограф Хоббитона

Газета Средиземья о мире фэнтези

Координаты для связи:
<http://hronograf-hobb.narod.ru>



г. Санкт-Петербург

Журнал посвящен творчеству

Координаты для связи:
<http://wind-rose.spb.ru>

Танцуем? Танцуем!

**Только не надо испуганно переводить страницу.
Да, да - я к вам обращаюсь!**

Может мне кто-нибудь объяснить, почему супергерои, способные без доспехов лезть на штурмовую стену, вдруг прячутся под стол и кричат "мама", услышав слово "танец"? И ведь все знают, что во все века танцам уделялась особая роль, и что без них невозможно полноценно прочувствовать историю, но вот, поди ж ты - зовешь кого-нибудь на бал какого-нибудь реконструктора, и слышишь в ответ: "да я не умею". А глазки-то бегают, видно, что дико страшно. Неет, это не психологическая статья, не надейтесь, я не буду сейчас разбирать танцефобию, я не дядюшка Фрейд, да и оно надо? Я лишь скажу, что у меня были в свое время те же проблемы, пока меня дамы (ну вот не могу я даме отказать, что со мной поделаться) не затащили на мастер-класс на Зиланте. Насколько я понимаю, это был один из первых танц-классов, и меня поразила простота и какая-то внутренняя сила тех танцев, что были показаны. Это были французские бранли, и пара придворных аллеманд с паванами. Многие наверное не поверят, но двух мастер-классов вполне хватило, чтобы уверенно танцевать на балу. В общем, с того Зиланта мы с Максом приехали с компакт-дискон музыки, конфискованным у Руны и твердой уверенностью изменить жизнь в клубе к лучшему.

Я конечно не знаю, как другим мужикам, а мне вот всегда нравились женщины. Причем не те, которые с мечами, а наоборот. Например, в красивых платьях. Однако, я стал замечать, что красивым девуш-

кам как-то не очень интересно сидеть в уголке и восхищенно смотреть на маль-



чиков с деревяшками в руках. То есть, конечно им интересно - но недолго. Зато вот танцевать им наоборот интересно. А многие мальчишки быстро сообразили, что это интересно и им тоже. Тренировка за тренировкой, и вот уже к марту того же сезона мы в принципе были готовы сделать бал. И вот тут надо сделать одно очень важное отступление.

У нас с Натальей - Мечтой викинга день рождения в один день, за день до св. Патрика. Как-то у нас повелось в этот или близко к этому выходной устраивать глобальное действо на весь клуб. В том году за спиной было уже две гоблинские вече-

ринки (Помните "Закон усех гоблинов" - ну так это для них писалось) и народ напряженно ждал третьего, одновременно опасаясь сюрпризов. Дело в том, что на первой еще мы сделали "Обряд посвящения в гоблины"... взяли всех, кто пришел без костюма, собрали в кучу, и стали принимать в гоблины. Ушло на это дело 2 банки крема для торта и несколько банок шпрот... разыгрались... Зато на второй вечеринке проблем с костюмами уже не было и сюрпризы уже были другими, не такими пачкающимися. Ну, так вот, возвращаюсь к теме.

Мы-то, конечно к балу готовы, но у нас всегда много гостей, примерно половина, а то и больше людей из других городов. И вот они-то как раз танцевать не умеют. Это раз. Балы же мы никогда не устраивали, и тем более, исторические - это два. Но хотелось бы. И тогда мы пошли на компромисс: мы сделали "Эльфийский" бал. Идея проста, собираются эльфы из самых разных времен, местностей и пространств дабы танцевать. У людей сразу появляется возможность сказать "А такой танец в наших горах не танцуют, места нет", а мы получаем четкую обратную связь для последующих безобразий. Прошло все на "ура", как и следовало ожидать, мы обнаглели и стали готовиться к историческому балу.

Первая же мысль которая высказыва-



лась - на балу все равно будут люди, которые танцевать не умеют. И людей таких будет много. Что делать? Решение нашли быстро - сделали бал не один вечер, а два полных дня, и назвали все "фестивалем". Вот это была огромная ошибка, которую мы больше не повторяем. Фестивалей-то у нас в стране полно, одних конов уже по пальцам не пересчитать, во всяком случае в 2002 году их столько было. В общем мое объявление на Ролемансере наверное так и висит до сих пор без единого отклика. Ну, и ладно, кого мы знаем и любим, к нам все равно приехали и все получилось. Не просто получилось, это был такой Ба-бах, что у нас до сих пор вспоминают этот бал, как нечто фантастическое.

Мы нашли зал 19 века, куда нас пустили за смешные деньги. С паркетом, огромными подлинными портретами, с прекрасной аппаратурой, с балконом, куда можно поместить зрителей, вежливым персоналом и прекрасным буфетом. Кто будет в Ярославле, загляните в Художественный музей на набережной, придите посмотреть по его коридорам, загляните в зал. Там не просто музей, кажется, что там застыло время. А теперь представьте - вы поднимаетесь на балкон, смотрите в зал - а там 30 пар кружатся в вальсе... Зрелище феерическое!

Ну? Надо говорить, что после бала желающих стало в 10 раз больше? Мы ездим с мастерклассами в другие города, приглашаем мастеров к себе (огромное спасибо Ранди из Москвы, Вионе из Питера - и как они до нас только добрались-то! А в этом году еще и Зигфрид с шотландским кейли приезжал!) люди в соседних городах стали тоже устраивать балы, жизнь зимой стала не такая унылая и холодная, все стали шить костюмы, в общем, жизнь завертелась. Бал стал ежегодным, слово "фестиваль" из названия выпало и больше не возвращалось, в общем, на этом часть о том как мы победили сырость... т.е. жизнь танцев закончена.

Давайте что-нибудь выучим, для примера. Я вас буду пугать, а вы бояться, хорошо?

Скажем, простая павана, как раз подойдет. Начну с маленького предисловия. Этот танец описан Thoinot Arbeau (читается Арбо) в Orchesographie. Забавная книжица, я так английского ее перевода и не нашел, только старофранцузский. Ну так вот. Этой паваной мы начали небольшое выступление на игре "Сказки Лицедеев". У нас не хватало кавалеров, а потому мы отловили Юрича уже за полчаса до начала (Он был Отелло, а Дездемоной была девушка из нашей команды, он просто отвернется не смог!) и в 5 минут обучили его этому танцу.

Начнем с шагов. Шаги в паванах всегда скользкие и немного в стороны. Вот об этих "сторонах" всегда были споры, я лично был в той партии, что утверждала, что идти надо прямо. Шаг левой, шаг правой, два шага с левой вперед. Потом мне порекомендовали попробовать это в юбке. Ну, я вернулся в плед... и все понял. В общем если вы пойдете вперед, дамы рискуют либо наступать на шлейф впереди идущей, либо, что более вероятно, на свой собственный. Это относится и к не-скользящим шагам. Если дама подняла ногу - опустит его вероятнее всего на подол... Кринолины - чудная вещь, их наверное потому и изобрели.

Итак, кавалер подает правую руку даме... и вот тут начинаются споры. Как именно держится рука? До нас, конечно, не дошли сведения об этом, но зато есть куча картин, показывающая, что рука держится так, как удобнее парам. И все, никаких дополнительных правил. Хотя если вы делаете показательное выступление, ну, договоритесь в парах как вы будете это делать.

Дальше - проще. **Начинаем танцевать.** Вперед всегда с левой ноги, назад всегда с правой.

Одинарный шаг вперед (Олв) - Шаг левой ногой вперед, приставили правую ногу.

Одинарный шаг вперед (Опв) - то же самое, но с правой ноги.

Двойной шаг вперед (Длв) - шаг левой вперед, шаг правой вперед, приставили левую ногу.

Сложно? Нет? Ну, в общем-то все, слож-

нее не будет. Мы познакомились с так называемым "Паванным сетом". Именно такими шагами танцуются практически все паваны. Главное помнить, что вперед - с левой, назад - с правой (хотя если вы и соьбьетесь, это не страшно, делайте вид, что так и надо, а все вокруг лажает).

Поехали. Музыка!

Припев:

Паванный сет вперед.

Паванный сет назад

Паванный сет вперед

Паванный сет назад.

Куплет:

Кавалер встает на 1 колено. Дама за 2 паванных сета обходит его. Против часовой стрелки, разумеется.

Кавалер за 2 паванных сета обходит даму. По часовой стрелке.

Повторить пока музыка не закончится.

Если вы на балу, то не возбраняется во время танца негромко разговаривать с дамой, строить друг другу глазки, и вообще всячески получать удовольствие, вы же за этим сюда и пришли. Главное, помните - если вы собьетесь, это ерунда, а вот если вы думаете только о своих ногах - "Вы уволены!"

Музыку для этого танца я лично взял с диска "Лютневая музыка 16-17 веков", переиздание пластинки "Мелодии". 5 трек - Винченцо Галилеи, сюита для лютни: павана и гальярда. Гальярду отрезали редактором. Под эту музыку в свое время группа "Аукцион" пела песню "Лебедь".

А теперь давайте разучим какой-нибудь бранль. Бранли вообще - это народные французские танцы, и соответственно имеют характерные народные черты, хотя их часто танцевали и на балах. Так, большинство бранлей танцуются в кругу, где кавалеры чередуются с дамами, хотя часто это и не обязательно.

Шаги у этого танца очень просты:

Часть 1:

Два приставных шага влево (двойной

шаг), два приставных шага вправо

Часть 2:

Шесть шагов влево, затем дамы делают шаг в центр круга, поворачиваясь лицом к кавалеру слева, кавалер берет ее за талию, и переставляет на место дамы слева.

Это все. Если во время танца дама будет чуть-чуть подпрыгивать, как бы "взлетая", то заслужит искреннюю признательность всех без исключения кавалеров.

Музыка находится в интернете за 5 минут. Ключевые слова "Official bransle" либо "Toss the Duchess". Как правило он есть в любом сборнике новогодней музыки.

И, наверное, последний вопрос этой статьи, на случай если вы все еще ее читаете - где можно танцевать. Меня об этом спрашивают постоянно, и очень забавно читать в ярославском форуме, "где в Москве можно научиться танцевать старинные танцы". Итак, перечислю несколько команд и сайтов, где можно получить дополнительную информацию:

<http://orodruin.narod.ru/works/dancem.html> - сайт "Ородруин". По совместительству являющийся сайтом нашей школы.

<http://www.entel-edegil.narod.ru/> - сайт клуба "Миндон энвина", г. Москва.

<http://villanella.ru> - питерская школа "Виланелла". Очень большая подборка танцев и очень приятные люди.

<http://projects.goldenforests.ru/dances/> - страничка клуба "Золотые леса" посвященная танцам. Давно не обновлялась. Открываю вот ее сейчас - а там приглашение на наш бал аж 2003 года. Однако схемы танцев там есть, и, возможно, работают и танцклассы. В любом случае, на многие вопросы вам там ответят.

<http://istbal.nm.ru> - Сайт исторического танца на Зилантконе 2005. Плод совместного творчества, о котором я расскажу, если меня не убьют после этой статьи.

Стратилатов Борис (Бодхи),
г. Ярославль

Гоблинский Етикет

Карочетак, гоблины. Шаман нам сказал штотипа у нас будет балл. Кто знает што это, тот значит шибко умный и ваще ельф. А я вот типа не ельф, но зато шас скажу вам чего надо делать когда балл. Патамушто должен быть етикет, ети его.

Значицца так. Когда балл надо прихадить типа в аежде и с пивом. Патамушто настоящий гоблин каторый пришол без пива его балотный чирвяк а не гоблин. Но заместо таго штобы пить пиво мы там будем типа танцовать. Это значит надо прыгать и скакать и наступать на ноги, и штобы при этом была давольная морда. Но не драцца, патамушто это не етикет, ети его. Каторый гоблин не танцует, тот не получит пива. Хатя, как ты сам можешь дагадаться, каторый гоблин танцует, тот тоже не палучит пива, патамушто всё без него выпьют.

Ещё, эта, чуть не забыл. Када танцовать, это низя делать аднаму, патамушто так может каждый дурак и шаман сказал нефиг. Это надо типа штобы хватать гоблинку и уже скакать, во. Но мы то панимаем, што никакой нармальный гоблин так ни зделает, патамушто шаман придумал херню. Паэтому ты, каторая габлинка, сама хватай гоблина, и тащи его, и танцуй, пака не упадёт. А каторый гоблин радуецца или даже сам габлинку тащит, тот значит тили тили тесто балотная лягушка и на него надо внимательно сматреть, патамушто значит он её нацелился тащить дальше уже в кусты, и будет интересно.

А, ну ищцо у нас же етикет, ети его. Значицца просто так тащить никаго низя. А када падходиш к гоблину надо его спросить не очень громко чё-то типа "чё встал? а ну пашли, а то в гычу дам!" но штобы голос был нежный и картузный, или как-то так. Это, канешно, так ни один гоблин просто тоже не пайдёт, паэтому я тебе гоблин-

ка саветую держать сваю дубину в поднятой руке и штобы ана была побольше, побольше. Каторый гоблин сильно упился пива или типа габлинка очень страшная, он может сказать "да я нихачу", но тагда штобы патом не жаловался.

Ищце кагда ты, дарагой гоблин, убежал ат габлинки, то не пападись сразу другой, патамушто все тагда паймут што ты чирвяк и плохо бегаеш. А каторый уже извесно



чирвяк и гаварит "да я нихачу", габлинка далжна ему сламать ногу или две, штобы значицца точно нихател.

Эта, ещё вот кагда гоблин ата всех уже убежал, тоон может спакойно себе пить пива, драцца, спать, или чего ещё делать. А кагда габлинка типа никаво не паймала, то пускай пока все танцуют стаит у стены и типа рыдает, патамушто ну вы панимаете, типа это балл и всё такое. Хатя я например не панимаю чего шаман тут хочет сказать.

Вот ищце скажу одно, кагда твая габлинка тебя всё же притащила типа на балл, то я канешна понимаю што ты сразу пабежиш скакать и прыгать с другими габлинками и даже тащить их сразу в кусты. Вот я на это скажу так, дарагой гоблин: етикет, ети его, это не разрешает, но я тебе разрешу, патамушто как я тебя, дарагой гоблин, панимаю.

Ну и накануне ищцо габлинкам: кагда типа вы уже патанцевали и устали, то пайтейте совесть и атпустите гоблина, патамушто иначе он может вас ударить пабашке и убежать сам пака не выпили всё пиво. Во, и ещё па етикету, ети его, если гоблин

устал и захотел спать или например выпил много пива и ано у него ат прыганья пашло наружу, то его надо аккуратно аттащить в сторону и там уже бить, штобы не мешал. Но если габлинка хочет, то можно тащить сразу в кусты. А вам, дарагие гоблины, я скажу так: габлинка точно хочет, но стисняецца, паэтому тащите её сразу в кусты, нам пива больше астанецца.

На етом я сигодня закончу, патамушто больше вы, глупые гоблины, нипаймете всёравно. ответить Я, конечно, еще почитаю, но у меня вопрос - отличается ли понятия "гоблинка" от "габлинка"? И еще - многие универсальные понятия в различных языках фонетически схожи, если не однотипны. В представленном манифесте Word не обнаружил ошибок в следующих словах: "пиво", "шаман", "дубина" и "кусты", ну и предлоги - само собой разумеется. По этому поводу тост: "За взаимопонимание!"

Грызь, самый Главный гоблин,
Ярославль
gnawer@newmail.ru

Закон для Усех Гоблинов

Про Меня

1. Я самый главный.
2. Чего я говорю, всё надо делать.
3. Если я ничё не говорю, можно делать чего хочешь.
21. Если я чего сказал, можно и не делать, только получишь больно.

Про Жратву и Другое

1. Кто нашёл, тот и съел.
2. Что нашёл, то и съел.
3. Если нашёл такое, которое съело тебя, потом не жалуйся.
32. Нашёл много, паделись с Товарищем, а то обожрётся и Помрётся.

34. Не знаеш, с кем делитца, отдай всё Мне, я знаю.

22. Нашёл Жратву или Другое и оно не приколочено - тащи в деревню. Не пригодица тебе - пригодица другому.

12. Нашёл Жратву или Другое и не понял Что - тащи в деревню и дай Шаману, штобы сожрал. Может, наконец атравитца, гад ползучий.

Про Кашу и Работу

1. Надо сварить Кашу - заставь Раба.
2. Кончились Рабы - паймай ещё.
3. Не паймал Раба - заставь таго, кто Слабже.

12. Не нашёл того, кто Слабже - значит ты сам балотный червяк и должен жрать што попало.

Про Эльфов.

1. Если не знаиш, кто это, значит это точно Эльф.

2. Кто дружит с Эльфами - тот червяк балотный.

3. Нашёл Эльфа и он не привязан - бей промеж ушей и ташши в деревню. Не пригидитца тебе - пригидитца Другому.

11. Нашёл Эльфа и он хочет тебе дать промеж ушей - биги аттуда, потому как кто знает, может ето и не Эльф.

12. Нашёл много Эльфов - биги аттуда и раскажи Мне, мы их пойдём Мочить.

21. Если ты заболел - паймай Эльфа, привяжи его к дереву и сматри на него.

21.1. Не делай это в сваей Пещере, если ты медленно бегаеш.

Про Мочилровку

1. Если все пошли мочить Эльфов - ты тоже иди.

2. Если никто не пошёл мочить Эльфов - не ходи адин, а то тебе дадут больно.

3. Если пришёл кто незнакомый и сказал тебе мочить Эльфов - лучше сбеги, а то может он сам Эльф.

Пра разговоры с эльфами

Привет, гоблин. Я так панимаю што ты уже знаиш кто такие эльфы и как и с чем их едят. Патаму што сам не рас это делал. А вот щас я тебе буду талкать што нада делать если эльф захател с тобой пагаварить а ты ево ещё не съел. Для начала давай падумаем пачему так может палучитца. Ва первых если эльф с тобой захател пагаварить значит ты уже што-то зделал не правильно. Патаму што если ты уже увидел эльфа значит ты должен либо вдарить ему па длинному эль-

12. Если вокруг мочат Эльфов - лучше сбеги, а то вдруг тебя самого замочат.

32. Если непадалёку мочат Эльфов - пожди, кагда закончат, собери што валяется на земле и ташши в деревню.

Чего делать если Эльфы тебя паймали

1. Если Эльфы тебя паймали, значит ты сам червяк балотный и мы тебе памагать не будем.

2. Жри усё вакруг себя и пой гоблинские песни. Тагда тебя Быстро атпустят.

2.1. Примерный текст Гоблинской песни: "Не бей меня мама железным молотком по галаве."

3. Если Эльфы тебя чего-то спрашивают, не бойся и гавари как есть: што ты Дурак и ни хрена не знаеш.

12. Если Эльфы заставили тебя варить кашу, сожри всю кашу, штобы им не досталось.

21. Если Эльфы варят тебя на кашу, сожри всю кашу вакруг себя, штобы им меньше досталось.

32. Если Эльфы решили тебя отпустить, скажи што не уйдёш. Тогда тебе могут дать денег и много жратвы, штобы ты Отстал.

33. Если тебе дают денег, хавки и отпускают - проси, чтобы хто проводил. Будут вести - промеж ушей и ташши в деревню.

фийскому уху либа убежать взад либо ничего не делать и быть при этом в очень лежачем палажении штобы леницца. И тагда никакой эльф с тобой гаварить не сможет. Но ладна, давай предположим што целая туча эльфов выскачила на тебя из-за куста, схватила тебя за уши и захатела с тобой пагаварить. Или к примеру што ты паймал пленново эльфа и пачему-то забыл или не захател ему заткнуть рот партянкой ат сапага (как это всегда делаю я).

Дак вот, значит эльф стал с тобой гаварить. Эльфы па натуре очень глупые сусущества, в атличие ат нас гоблинов, которые (мы) очень умные, но наивные и прастадушные. Паэтому эльф может говорить только о нескольких вешчах. Либо он будет тебе петь эльфийские песни, либо гаварить пра любоффь, либа што ты плахой и он тебя щас убьёт. Если эльф пачему-то гаварит не про ето значит тебе папался неправильный эльф и я не знаю.

Если эльф паёт эльфийские песни, ето сразу понятно патаму што ничего што он гаварит непанятно и ещё издаёцца много воющих звуков типа "о-о", "е-е", "ля-ля-ля" и как-то так. Это типа как делает шаман кагда он абажрётца грибофф. Но шаман, па секрету тебе скажу, сам так долго делать задалбаецца, а вот эльф может сколько хочеш. В етом случае тебе ничего аособенного делать не надо, патаму што ничего сильна страшного с этого не бывает и ваще это эльфы делают всё время, нападобие как ты жрёш или в зубах кавыряешся. И даже кагда не абажрутца грибофф, што бывает редко. Только учти што ат эльфийского воя гарантированно начинается балеть башка через пять минут. Паэтому если ты такое притащил в деревню и ано воеет я тебе ухо откушу и этим ухом эльфа и заткну штобы аоим было непавадно.

Ещё эльф может с тобой гаварить пра любоффь. Это легко панять потому что он всё время гаварит слово "любоффь" и слово "красата" и хочет штобы ты чего-нибудь ему сказал харошее што ты типа балотный чирвяк и грязный снага, а он ваще умный хуже шамана. Щас я тебе скажу што тагда надо делать. Ва-первых никагда не гавари што ты грязный чирвяк и балотный снага, патаму што ты сам знаеш что это ниправда, а настоящий гоблин не врёт. А лучше скажи што ты всё панял што он сказал (даже если это не так) и што щас

всё так и зделаеш. После чего можеш смело калбасить какого-нибудь ещё (если ещё кто-то остался) или тащить етого эльфа в кусты (если ето аособенно эльфийка) и чего-нибудь там с ним делать. Патаму што именно ето, скажу тебе па секрету, у эльфов так и называется. Только, пажалуста, дарагой гоблин, никагда, ни за што не пытайся панять, што же на самом деле хочет ат тебя етот злостный эльф и уж тем более не пытайся с ним возражать и спо-



ритель. Я сам так много раз пробовал и у меня не получилось. Патаму што эльф всегда тебе что-нибудь такое скажет чиги ты не поймёшь и ни черта не абьяснит штобы было панятно. А это очень обидно. И значит ты будеш злой и тебе придёца его убить, а это не всегда правильно.

Ещё эльф часто гаварит што ты плахой. Это ваще-то панятно. Я думаю, ты сам ни раз гаварил ето эльфам, кагда они тебя лавили (то есть што не ты плахой а ани). Патаму што лавить других и есть их - это очень плохо, особенно если это тебя хатят съесть.

Или к примеру если эльфы уже тебя поймали ани могут гаварить што ты плахой патаму што ванючий и не шибко жирный штобы варить в каше. Но на самом деле ани так не скажут а скажут што ты извёрнут тьмой или ишшо как изкакажен, кароче што ты бедный маленький чирвяк и тебя даже надо перевоспитать. В этом случае абязательно с ними сагласись и скажи што ты очень хороший, просто тебя в дедстве очень часто били па башке (ведь это правда) и потом тебя часто абзывали плахими славами и даже заставляли есть грибы и эльфов. Тогда эльфы будут тебя долго пытаться, выть в уши эльфийскими песнями и пихать в тебя пративные жгучие лембасы, но вконец канцов всё таки атпустят и может быть даже дадут денег. Это не панятно пачему ани так делают, но не всякий такое выдержит.

Па другому бывает если нааоборот уже ты паймал эльфа и он тебе гаварит што он тебя нинавидит и прямо щас загрызёт с костями. В етом случае ты знаеш что делать - либо надо его связать пакрепче либо сразу съесть, а то ведь загрызёт. Только прашу тебя не разгаваривай с ним и даже не гавари што он сам урод (даже если это так и тебе очень хочецца), а то он абязательно тебя забалтает и палучит-ся так што у тебя закрутится башка и ты

сам его развяжеш, даш ему ножик и все деньги и ещё праводиш да евоного лагеря где тебя сразу и съедят.

И ещё один я вспомнил случай кагда эльфы очень любят пагаварить ето кагда скоро надо драцца. То есть если вот пачему-то ты видиш эльфа и он не привязан, а ещё может быть вас с тобой много и эльфов тоже много, такие две талпы, и эльфы начали гаварить всякие красивые слава, што типа щас мы все будем жить мирно, и што типа вы должны им атдать всю хавку и ещё столько же атдавать каждый день, и тагда всем будет точно харашо, то это значит, што щас точно будут драцца. Потому что я по глазам вижу, что ты гоблин шибко добрый и атдал бы етому эльфу всю хавку и даже ещё сколько угодно, патаму што уже и так с утра абажрался как слон, но на самом деле эльфу ведь не етого надо. Ему щас охота паказать што он шибко умный а ты снага балотная и даже не умееш так красиво сказать про што-нибудь, а патом зато он тебя замочит и скажет друзьям што он самый крутой патаму што вот какого снагу замачил. Так што лучше не давай ему ничего гаварить а сразу бей дубиной па башке или кидай в пузо кам нем.

И вааобще я тебе скажу адну прастую вещь: который гоблин разгаваривает с эльфами, того очень быстро аблапошат, аграбят и съедят с лембасом, патаму што только дурак будет с эльфом разгаваривать.

Грызё, самый Главный гоблин,
Ярославль
gnawer@newmail.ru
первая публикация "Огрим - RPG
город Грызё" 2001 г.;
Ородруин, 2002 г.

Ролевые игры по аниме:

о
с
о
б
е
н
н
о
с
т
и
п
о
а
г
о
т
о
в
к
и

Японская мультипликация - аниме - приобретает все большую популярность, и ролевое сообщество тоже не избежало острого к ней интереса. Ролевики уже замечены в косплее, в том числе на балах и конах; многие засветились на сайтах с анимешным фанфикшеном; прошло более десятка камерных игр по мотивам аниме, а на играх другой тематики повсеместно используются анимешные элементы - от имен и заклинаний до костюмов и квэнт.

Накопленный опыт участия и проведения игр по аниме позволяет говорить о некоторых тенденциях, которые отличают эти игры от привычных нам игр по мотивам книг, исторических событий или по авторским мирам.

Первое и основное отличие, которое определяет всю стратегию подготовки игры по аниме, - это строгая визуализация персонажей и событий. Если в книге мы имеем словесное и далеко не подробное описание внешности и манер персонажа (иногда и далеко не для всех героев автор дает полное, подробное описание лица и одежды от сапог до пера на шляпе и, как правило, ограничивается указанием пары характерных жестов и фраз), то в аниме нам показывают героя на экране со скрупулезно вырисованными кружевами и рюшечками, формой пряжек, цветом нижних кимоно, разрезом глаз и формой носа, не говоря уже о таких существенных моментах, как рост и комплекция, длина и цвет волос и т.д.

В вербальном произведении один и тот же текст описания допускает разночтения. Так, если о персонаже сказано, что он был высок и строен, то читатель может организовывать свое представление о персонаже



в пределах собственного мнения о том, какое отношение роста к обхвату талии полагать стройностью и выше какого предела начинается понятие "высокий человек".

В визуальном произведении рост и стройность, как и все прочие параметры, заданы с точностью подчас до сантиметра (очень популярны прилагающиеся к сериалу описания персонажей с указанием их роста, веса, даты рождения и группы крови). Таким образом, для игроков, желающих отыгрывать именных персонажей, существуют предельно четкие указания по внешнему виду. Понятно, что ввиду стиливых особенностей аниме далеко не всякий человек может изобразить нужного героя с достаточной степенью достоверности (критерием достоверности служит безусловная узнаваемость персонажа в живом отображении). Это заметно ограничивает спектр возможных для отдельно взятого игрока ролей. Конечно, для каждой игры мастерская группа задает свои пределы допустимых различий, и манера рисования в разных аниме имеет разную степень приближения к реальности, но нужно иметь в виду, что категорическое несходство отыгрываемого персонажа с оригиналом уничтожает саму "жанровую особенность" игры именно по аниме (например, невероятно трудны для отыгрышания фильмы студии CLAMP, чьи персонажи всегда обладают абсолютно дистрофическими фигурами).

Помимо ограничений по внешнему виду, анимешные персонажи обладают рядом однозначно прописанных особенностей, таких, как характерная мимика, жесты, словечки. Отдельные персонажи известных сериалов могут быть однозначно опознаны по единственному слову или фразе (например, Титири из Fushigi Yūgi по его "но да!" в конце каждой второй фразы или Кселлос из Slayers по знаменитой отмазке "sore wa himitsu desu!" - "это секрет!"). Тот же Кселлос - персонаж для отыгрышания более чем аппетитный - большую часть времени ходит с сильно при-

щуренными глазами, и этот элемент его внешности имеет существенное значение: когда он открывает глаза, окружающим следует ожидать серьезных неприятностей. Игроку, выбравшему для себя эту роль, придется каким-то образом приспособливаться к такой особенности мимики персонажа.

Определенное значение имеет также и голос персонажа. В Японии актеры, озвучивающие персонажей аниме (сейю), иногда столь же популярны, как звезды эстрады. Очень много сюжетов фанфиков построены на том, что персонажи из разных сериалов озвучены одним и тем же сейю. Естественно, воспроизвести чужой голос гораздо сложнее, чем внешность или мимику, но когда такая возможность есть, пренебрегать ею не следует.

Фантастические цвета глаз и волос героев аниме часто имеют символическое значение. Например, если персонаж беловолос, смугл и у него синие или зеленые глаза, то это значит, что он отморозок, у него крыша набекрень и вне зависимости от того, положительный это персонаж или отрицательный, от него можно ожидать внеморальных поступков, высокомерия, жестокости. Но если у него белые волосы, бледная кожа, сиреневые глаза, - то это герой с нежной душой, неагрессивный, мягкий. (Это справедливо для фильмов, где у всех героев нереальная цветовая гамма; например, для IruYasha закономерность не работает, там цветные персонажи - демоны, а люди все стандартных расцветок.)

На нынешний момент игроки вполне могут себе позволить точно отобразить цветовую гамму своих персонажей: парики, цветные лаки для волос, контактные линзы, грим и косметику раздобыть несложно. В отдельных случаях допустимо неполное соответствие цветов оригиналу, но не тогда, когда они имеют образформирующее значение (так, например, в Kyou Kara Maou императорский статус Юри определяется всеми с первого взгляда

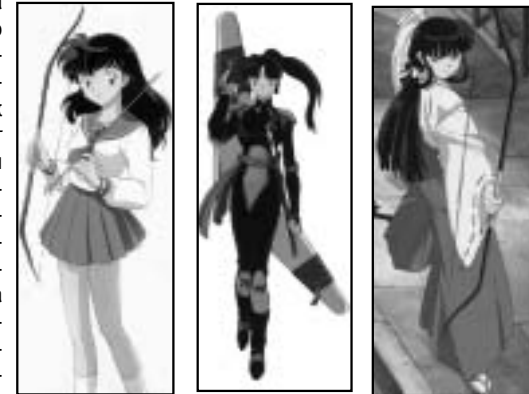
именно по тому, что у него черные волосы и глаза; в Nchiyoshou все блондины воспринимаются как демоны).

Подробности костюмов - иногда противоречащие законам физики (Senkaiden Houshin Engi) - могут иметь образформирующее значение, а могут и не иметь. В ряде случаев для узнаваемости персонажа достаточно воспроизвести один-два элемента его костюма и снаряжения (так, Санзо из Gensomaden Saiyuki легко узнать по сутре на плечах, Зангулус из Slayers - по

ванию и носить форму или ее элементы. И форма эта должна быть одинаковой. Привычный постулат "стража Минас-Тирита носит серебряные плащи", выражающийся в индивидуальном пошиве игроками плащей произвольного покроя и длины из произвольных условно-серебряных тканей, здесь не срабатывает. Форма должна быть в самом деле одинаковой, вплоть до ее отделки (например, у Синсэнгуми - причем с оглядкой на то, которое из аниме имеется в виду: Rurouni Kenshin, или PeaceMaker

Kurogane, или что-то еще; головные повязки ниндзя в Naruto; форма членов клуба в Mahou Tsukai Tai).

Костюм может оказаться "цивильным", но иметь определенные стиливые признаки (мужские плащи в Yami no Matsuey; разнообразные виды школьной формы), или быть "цивильным" без оговорок (не боевая одежда Рана Фудзимия в Weiss Kreuz); в таком случае он должен быть воспроизведен с максимальной возможной точностью, иначе узнаваемость будет утрачена.



Все вышесказанное относится, разумеется, к именным персонажам, которые появляются в самом аниме. Понятно, что в ряде случаев их недостаточно для полноценной игры. Мастера могут пожелать ввести оригинальных персонажей, разработав их самостоятельно или поручив разработку игрокам.

Сложности подстерегают и на этом этапе. Дело в том, что, как правило, в аниме персонажей не так уж много (исключая эпические саги наподобие *Jūjūni Kokki*, изначально пригодной для игры), они четко поделены на главных и второстепенных и, соответственно, по-разному проработаны. Зачастую главные герои нарисованы в разы более тщательно, чем проходные. В бэкграунде второстепенных персонажей могут встретиться нестыковки или огромные лакуны. Основные персонажи несут на себе всю тяжесть сюжета, проходные - исполняют роль статистов (иногда в прямом смысле: на заднем плане стоит, застыв в выражении удивления, страха или интереса, целая толпа, пока главные герои разбираются с проблемой). Желая ввести нового персонажа как главного - а иначе неинтересно, - или возвести проходного в ранг основного, мастер вынужден переложить часть сюжета на его плечи или добавить специально для него новую сюжетную ветку.

Здесь возникает следующее затруднение. Анимешные фильмы и сериалы, в отличие от западных фэнтезийных произведений, обычно не демонстрируют зрителю особенности мира, где происходит действие. В аниме в большинстве случаев акцент приходится на взаимоотношения персонажей и их внутренние проблемы, а никак не на декорации. Все события подаются в контексте судеб героев. Даже в больших сериалах, где, казалось бы, есть место для детализации окружающего мира, на каждом шагу зияют информационные пропасти (например, *Gensomaden*

Saikyūki). В результате мастера вынуждены заниматься дописыванием мира под конкретную игру, что порождает лавину непониманий, несоответствий и мастерского произвола. Возможно, поэтому игры по аниме делаются в основном камерными, на 20-40 человек: это помогает избежать излишней масштабности событий и ориентированности на внешний мир, а не на внутренний.

Часто аниме делается по мотивам соответствующей манги (комикса). Ее можно использовать как дополнительный источник информации, но нужно учитывать, что аниме даже не всегда пошагово совпадает с мангой, и очень часто события в аниме относительно манги искажены или вовсе упущены, имеют другие поводы, причины и следствия.

Никуда не делись и проблемы с избыточной информированностью игроков. Если игрок досмотрел сериал до конца, он неизбежно знает слишком много, и ему практически бесполезно давать вводную, копирующую ранние шаги его персонажа в сериале. Но если игрок вообще не смотрел первоисточник, то вводная для него автоматически потянет на повесть, потому что придется описать все то, что персонаж видел - ведь в аниме информация подается прежде всего визуально.

Выходом обычно является игра-сиквел или приквел событий сериала. Правда, не по всем аниме это возможно.

Другой способ обойти недостаток информации о мире - это игра "перекресточного" типа - кроссовер, либо авторская вселенная. В такой игре персонажи из разных сериалов помещаются в один мир, часто искусственный и очень небольшой по размерам, и вынуждены коммуницировать друг с другом на основании своих собственных задач, потребностей и желаний. Игра-кроссовер предоставляет мастерам массу дополнительных возможностей

по пересечению миров, времен, сюжетов или персонажей (например, если на игре имеется персонаж класса "нормальная японская школьница", то любое ее столкновение с персонажами популярнейшей игры *Final Fantasy* чревато "узнаванием" игрового персонажа и любыми возможными последствиями; разрабатывался сюжет, где в одну и ту же школу ходят девочки-волшебницы из пяти разных сериалов, и каждая ничего не знает об остальных). Такая игра разрабатывается как фанфик, с тщательной проработкой "шестеренки ролей" и подбором всех возможных "хвостов", совпадений и пересечений.

При подготовке такой игры следует очень внимательно проверять сочетаемость персонажей разных аниме. Например, ряд героев различных сериалов совершенно неспособны находиться в игре соло, вне своей команды или без привычных антагонистов. Персонажи аниме жанра меха зачастую очень плохо взаимодей-

ствуют с персонажами фэнтезийных аниме; задавая такое противоречие, следует быть осторожным.

Количество абсолютно уникальных по своим способностям персонажей в аниме огромно, в противовес обычной фэнтезийной схеме. Попытка запихнуть героев в сколько-нибудь разветвленную классификацию может привести к предельной дробности, когда для каждого персонажа выделяется отдельная позиция в системе. Очень часто встречаются персонажи, всякое взаимодействие с которыми может привести к фатальным последствиям. Боги периодически обладают "мастерскими" возможностями, в частности, могут манипулировать временем, пространством, вероятностями, памятью персонажей и т.п. Мастер вынужден рубить некоторые заявки просто потому, что на персонажа не находится средств воздействия.

При моделировании исторического или приблизительно исторического мира для



"затыкания дыр" можно воспользоваться посторонними источниками. Так, делая игру по *Rurooni Kenshin* или *PeaceMaker Kurogane*, имеет смысл привлекать любые сведения о эпохе Мэйдзи, а играя по *Nachiyoshou* или *Otogizoushi* - об эпохе Хэйан.

Однако и здесь мы встречаемся с неудобствами: играя по исторической Японии, сложно моделировать эмоционально-поведенческие особенности, чуждые нашему менталитету: отношения в любви и дружбе, иерархия общества (включая обращения), отношение к сверхъестественному, религиозные вопросы. Меж тем, поскольку игра по аниме неизбежно включает элемент театральности, вся внешняя атрибутика должна быть максимально выражена, зачастую ситуация "я поклонюсь пару раз, и будем считать, что я совершил 108 простираний" не является приемлемой.

Играя же по Японии историко-фантастической (да и вообще по аниме в целом), следует каким-то образом найти замену фантастическим боевым приемам и прыжкам, сделать возможно более театральной любую боевку и вообще привести все действия, совершаемые публично, к максимальной визуальной выразительности.

Выражение эмоций в аниме очень часто бывает бурным, утрированным, в ход идут "капли" и "крестики" - видимые зрителю символы душевного состояния персонажа, крайне выразительна мимика, интонации голоса, позы. Есть набор характерных жестов и фраз, которые обязан понимать и правильно истолковывать любой игрок. Для анимешных персонажей совершенно нормален мгновенный переход от серьезности к предельной комичности и обратно.

Вообще количество фиксированных условностей в анимешной игре гораздо выше, чем в среднем по ролевкам. Одна из таких условностей - это моментальное или очень быстрое исцеление любых повреждений, за исключением тех, которые актуальны для сюжета. Если персонаж все-таки умер, на

игру он больше выходить не должен - разве что призраком. Фактически, мертвятник на игре должен быть невыходной, либо игрок должен привезти с собой на игру полноценный костюм на вторую роль. Некоторые сюжеты предполагают и поощряют прямую, узнаваемую реинкарнацию погибших персонажей. В этом случае игроку приходится имитировать полное незнание реалий, знакомых его предыдущей роли, в условиях, когда все окружающие апеллируют к ее информированности.

Магия в аниме визуализирована максимально; чтобы ее отыгрывать, не хватит никакой пиротехники. Некоторые вещи можно симитировать подручными средствами, но в большинстве своем магические действия на игре также перейдут в разряд фиксированных условностей (так, в *Slayers* ряд заклинаний имеет внешний вид атомного взрыва и близкие последствия, но на игре их придется воспроизводить одним только текстом заклинания; из этого следует, что все игроки должны хорошо себе представлять, как это выглядит на самом деле, и организовать мышление своего персонажа с учетом таких представлений). Вряд ли стоит пытаться унифицировать отыгрывание магии: это заметно обеднит антуражную сторону игры, логичнее оставить визуализацию на откуп воображению игроков.

Существенно помочь или помешать мастерам в подготовке игры может так называемый фэнон, т.е. восприятие персонажей, ставшее традиционным для того или иного фэндомы. Ярчайший пример: в фэноне у демона Нефрита из *Sailor Moon* стойкая репутация бабника и алкоголика - на основании двух проходных эпизодов в аниме. Зачастую игроки, хорошо знакомые с фэноном, могут руководствоваться им даже в большей степени, нежели канон (оригиналом). Этим явлением мастера могут воспользоваться, сыграть на нем, создать за его счет многогранность того или

иного образа. Однако может получиться и так, что фэнонный образ никак не сочетается с концепцией, которую мастера вкладывают в игру. В таком случае с ним придется бороться, а это неблагоприятное и малорезультативное занятие. За счет такой борьбы можно потерять достойного игрока на нужную роль. Фактически фэнон имеет больше положительных сторон, чем отрицательных, это мощный инструмент, которым имеет смысл пользоваться.

Подведем итоги. Ролевые игры по аниме обладают рядом особенностей, отличающих их от ролевых игр по книгам или историческим событиям. Это максимальная визуализация и театральность действия, очень конкретизированный образный ряд, высокая степень символичности, множество фиксированных условностей,



хронический недостаток базовой информации. К этому можно также прибавить ограниченную доступность первоисточников и высокую стоимость подготовки для игроков. Все это заставляет тяготеть к камерности и определенной элитарности. Однако недостатки таких игр искупаются их эстетической ценностью и огромными возможностями для отыгрыша межличностных отношений в любых сколь угодно причудливых начальных условиях.

Подбор материалов: Эсвет, Хельга Эн-Кенти

Доклад на Волке: Хельга Эн-Кенти
passionario@mail.ru

Текст статьи: Эсвет
eswet@mail.ru



Дроу

Жители Подземья, обитатели вечной тьмы, подлость Забытых Королевств. Их боятся везде: от Глубоководья до Калимшана, от Долины Ледяного Ветра до Долины Теней. Существуют исключения из правил, например известный всем Дзирт До'Урден, но их немного. Их общество представляет собой злобный хаос, возведенный в ранг искусства, и над городами темных эльфов царит вечная ночь. Но даже в этой ночи есть особенный шарм, который влечет в глубины подземных коридоров все новых и новых героев. И, кто знает, как встретит их народ, который существуют в вечной ночи? Ночи без звезд.

Внешний Вид

Заметным отличием темных эльфов от своих наземных сородичей, является их черная кожа. У них очень бледные глаза, у которых могут быть различные оттенки лилового, серебристого, алого и синего цветов. Практически все дроу носят длинные волосы, цвет которых варьируется от ослепительного белого до желтого. Кроме того, они меньше и худощавее, чем наземные эльфы.

Мифологические основы

Первое упоминание о народе эльфов, отринувших добро и обратившихся к злу, встречается в Младшей Эдде, где отступников называют народом Свалтафар. Они обитают под землей и враждебно относятся к людям и своим светлым сородичам.



Сам термин дроу (draw) относится к подземному существу из шотландской демонологии. Тем не менее, исключительной популярности темные эльфы добились с возникновением сеттинга Забытые Королевства, созданного Эдом Гринвудом и адаптированного под популярную систему настольных ролевых игр Advanced Dungeons and Dragons.

История

В те времена, когда мощь драконов начала ослабевать, эльфы колонизировали острова Эвермита и часть будущих Муншаез, одновременно делая первые шаги к тому, что теперь называют высшей эльфийской магией. Это могучее магическое знание дало эльфам возможность впервые в истории противостоять, и даже побеждать драконов. Благодаря этой магии и множеству союзников, эльфы создали величественные города и могучие королевства. Они даже не догадывались, что самая большая опасность угрожает им со стороны их же расы.

Искра, из которой зажегся огонь эльфийской вражды, до сих пор не известна. Этот конфликт известен теперь, как Войны Короны, в которой участвовали все существующие эльфийские народы, и которая продолжалась три сотни лет. Рассыпались целые королевства и бесчисленные эльфийские жизни превращались в прах. Восставшие эльфы уничтожили несколько могучих королевств, благодаря силе, дарованной им злыми божествами. В конце концов, верховный бог эльфийского народа, Кореллон Ларетиан, обрушил свою кару на отступников, превратив их в дроу. Презираемый за их верность павшей эль-

фийской богине Араушнии (теперь Ллос), народ темных эльфов ллутиир отправился в изгнание вместе с ней, и, бежав в Подземье, стал называть себя дроу.

Общество

Большая часть дроу обитает в Подземье - огромном комплексе туннелей и пещер, расположенным под материком Фазрун, в мире Абель-Торил. Именно там, темные эльфы основали свои величественные города, которые являются истинным произведением искусства.

В обществе дроу нет централизованного управления, и все вопросы решаются на совете Благородных Домов - аристократических семей темных эльфов. В большинстве городов царит матриархат, что связано с религией дроу, а именно поклонением главному божеству их пантеона - Ллос, жрицами которой становятся только женщины. Иерархическая лестница дроу выглядит следующим образом:

1. Мать Дома (и по совместительству старшая жрица)
2. Дочери Дома (младшие жрицы)
3. Оружейник Дома (лучший воин).
4. Отец Дома (текущий муж Матери).
5. Принцы Дома (сыновья Матери Дома).
6. Воины Дома.
7. Рабы.

Совет матерей состоит из глав восьми старших домов, которые собираются для решения вопросов, касающихся всего города (например начало войны, уничтожение бунтующего дома и т.д.).

Как уже упоминалось выше, важную роль в обществе дроу играет почитание женщин. Наказание за смерть женщины (особенно жрицы) может быть только одно - смертная казнь. Женщины занимают все руководящие посты в обществе, включая религиозные должности, а также место главной жрицы города, власть которой уступает только власти совета Матерей.

Отдельное место занимают два сословия - Оружейники Домов и маги. Первые

являются практически неприкосновенными личностями внутри домов, и одними из самых ненавидимых противников извне. Оружейником может стать только лучший воин Дома, обладающий бойцовским талантом. В силу этого, он выполняет самые опасные поручения Матери, и является символом мощи Дома.

Положение магов напоминает положение Оружейников. Несмотря на то, что практически все дроу обладают врожденными магическими способностями, лишь немногие могут развить их до профессионального уровня. Практически в каждом городе существует магическая академия, в которой юные маги занимаются под присмотром учителей. Закончивший академию маг становится еще одним весомым доказательством мощи Дома, которое противники непременно постараются уничтожить. Самый способный маг становится архимагом города, получая особый статус, который, тем не менее, ниже статуса старшей жрицы Дома.

Жизнь темных эльфов представляет собой хаос, но даже в этом хаосе есть свои законы. Весь кодекс дроу можно охарактеризовать следующим выражением: Не пойман - не вор. Как известно, между благородными Домами постоянно идет война за власть, финалом которой становятся крупномасштабные нападения воинов одного Дома на владения другого. За нападением может наблюдать любое количество свидетелей, которые лишь воздадут хвалу умелым действиям атакующих или защищающихся. Тем не менее, если кому-то из аристократов Дома-жертвы удастся выжить, он может публично обвинить агрессора в нападении, добившись его уничтожения силами Совета. Никто не осмелится сочувствовать побежденному - в обществе дроу нет места неудачникам.

Еще одним смертельным грехом становится неподчинение воле Матери, или жрицы Ллос. Отступники обречены умереть страшной смертью, или, что не менее отвратительно, превратиться в драйдеров - отвратительных порождений магии жри-

цы - наполовину людей, наполовину пауков. Драйдеров изгоняют из города и помещают в близлежащие пещеры, подвергая их строгой изоляции.

Религия

Религия играет огромную роль в отвратительном обществе дроу. Именно благодаря помощи своих злобных богов, жрицы темных эльфов достигли своей нынешней мощи. Именно боги раздувают ненависть и подлость в душах своих поклонников, создавая любимый ими хаос. Им нет дела до своих последователей - они с наслаждением наблюдают за их мучениями, и только радуются новым ужасным деяниям своих детей. Единственным божеством, которое выделяется из этого темного пантеона, является Элиистрае, Госпожа Танцев, Леди с Серебряными Волосами. Остальные представители этого пантеона столь же отвратительны, как и их священнослужители. В пантеон дроу входят:

1. Гхаунадаур, он же Древний, он же Старшее Око. Его храмы обычно располагаются под землей. Его цвета - лиловый, красно-фиолетовый и пурпурный. Он является покровителем подземных болот и слизней.

2. Киарансалии. Госпожа Мертвых является покровительницей мести. Она менее почитаема, чем другие боги темных эльфов, и её храмы чаще всего находятся в небольших пещерах, заполненных костями и черепами жертв.

3. Селветарм, или Чемпион Ллос. Будучи покровителем воинов-дроу, он пользуется немалой поддержкой во многих городах Подземья. Его храмы представляют собой огромные пещеры, в центре которых находится обсидиановая статуя огромного паука.

4. Ваэраун. Тень, Лорд в Маске, Тайный Владыка Ночи. Этот противник Ллос уже много тысячелетий пытается превозмочь свою страшную противницу. Его жрецами являются мужчины, которые приносят жертвы своему господину в глубоких пещерах, скрытых в тенях Подземья.

5. Ллос. Королева Пауков. Эта жестокая богиня уже много лет покровительствует народу дроу, порождая все больший и больший хаос, который несет только смерть и разрушения. Она является наиболее почитаемой богиней пантеона, и практически в каждом городе находятся храмы, посвященные Темной Матери.

Психология

Девиз дроу: Победа любой ценой! Темные эльфы не остановятся ни перед чем, ради победы. Самые выдающиеся воины, жрецы и маги (за небольшим исключением) являются и самими подлыми личностями, не брезгающими самими грязными приемами. Удары в спину, арбалетные стрелы в затылок, расправа над безоружными - вот особенности большинства представителей этого народа. Им не знакомо милосердие, так как это - непростительная слабость, которая может привести лишь к гибели. Дроу ненавидят другие расы, и, особенно, свои наземных сородичей, обвиняя тех во всех смертных грехах.

Тактика Боя

Как упоминалось выше, определенную роль в военном искусстве дроу играет владение магическими способностями. Именно на их использовании, частично и основывается тактика темных эльфов. К примеру, умение левитировать добавляет еще одно измерение к ведению поединков - бойцы могут перемешаться не только вправо или влево, но также вверх или вниз, что, вместе с феноменальной реакцией дроу, делает их очень сложными мишенями. Одной из самых распространенных тактик, связанных с левитацией, является тактика "партизанской войны", практикуемая темными эльфами. Противники могут зайти глубоко в туннели, даже не подозревая, что над их головами скрываются арбалетчики, готовые нанести удар. Вместе с созданием магических темных

шаров, полностью лишаящих врагов обзора, дроу получают огромное преимущество, которое мгновенно реализовывают.

Еще одной распространенной тактикой темных эльфов, является использование заградительных сил, а именно рабов: кобольдов, гоблинов, орков, дуэгаров. Чаще всего, их используют в качестве инструментов, для разминирования ловушек, которые сминают первые ряды противника, или, по крайней мере, отвлекая его внимание. Следом за подобными отрядами идут заградительные отряды дроу, которые управляют движением рабов, и поддерживая их арбалетным огнем.

Существует еще множество тактик, включая использование боевых ящеров, передвигающихся по стенам и потолку, но, у всех них, существует один недостаток - психология самих дроу. Темные эльфы не знают, что такое сплоченность или преданность. Большинство воинов постоянно опасается предательства со стороны бойцов враждебных домов, или даже членов собственного дома. Именно в хаосе боя, чаще всего происходят "несчастные случаи", которыми славится общество дроу.

Боевые Стили

Ниже представлен обзор большинства главных боевых стилей, используемых темными эльфами. Большинство дроу, во время своего обучения сосредотачиваются на каком-либо одном стиле, но более опытные воины частенько разучивают и другие стили, чтобы быть более многогранными во время схватки.

Бауса З'хин: Стиль бауса з'хин, в переводе означающий "увертка и ходьба", базируется на природной ловкости дроу и легких доспехах. Темные эльфы окружают своих врагов и атакуют их со всех сторон. Чаще всего, этот стиль используется против особенно мощных подземных монстров, которые могут атаковать своих противников на расстоянии. Акцент в этом стиле делается на обманные удары и высокую маневренность. Многие воины, использующие этот стиль, также изучают элементы стиля орб алур и, достаточно часто, составляют пары с мастерами стиля з'ресс а'салак, которые выступают в роли прикрытия.

Драа Велве: Лишь немногие дроу практикуют стиль Драа Велве, так как для его



Жрецы:

Элиистрае

Селветарма

Ллос

Гхаунадаура

Ваэрауна

Киарансалии

использования необходимы выдающиеся природные данные. Его название переводится, как "два меча", и для его изучения необходимо обладать невероятным контролем и балансом обеих рук. Те, кто пользуется этим стилем, держат в каждой руке по одному оружию и используют любое из них, как и для отражения атаки, так и для нападения. Дризт До'Урден является мастером этого стиля, поскольку он обладает природным даром и тренировался под руководством оружейника своего дома.

Дживвин Голхирр: В какой-то степени похожий на стиль куорлин планн, стиль дживвин голхирр является защитным стилем, который базируется на слабостях противника, заставляя его спотыкаться и падать во время боя. Его название переводится, как "забавная выходка", и произошло от любви дроу к унижению других. Очень опытные воины любят унижать своих врагов прежде чем нанести решающий удар, и именно по этой причине многие жрицы Ллос выбирают именно этот стиль.

Куоне Велдрин: Все темные эльфы обладают природной способностью создавать магический темный шар, но лишь немногие используют стиль куоне велдрин, название которого означает "настороженность в тенях". Ученики этого стиля могут безошибочно определить расположение противника в самом сердце абсолютной тьмы и, несмотря на свою слепоту, нанести решающий удар с поразительной точностью. Чаще всего, мастера этого стиля объединяются с теми, кто использует стиль лут алур -специалисты в стиле куоне велдрин сражаются внутри шаров тьмы, а бойцы лут алур убивают тех тех, кто сумел покинуть её.

Куорлин Планн: Стиль куорлин планн, что означает "наблюдай и бери", обычно используется самыми осторожными воинами темных эльфов и теми, кто хочет захватить врага живым. Этот стиль использует защитную тактику и эффективные методы разоружения, чтобы замедлить продвижение противника и свести на нет его бойцовские способности. В отрядах дроу всегда найдутся

хотя бы один мастер стиля куорлин планн, который берет на себя самого сильного бойца вражеского отряда. Этот темный эльф отвлекает его, пока его союзники разбираются с остальными противниками, а затем они все вместе уничтожают сильного оппонента. Также этот стиль изучают многие жрицы Ллос, которые с его помощью захватывают пленников для пыток и жертвоприношений.

Лут Алур: Темные эльфы столь же хрупки, как и эльфы поверхности, и некоторые из них предпочитают избегать ближнего боя. Стиль лут алур, что в переводе означает "точная стрельба", является идеальным для этих воинов, так как позволяет убивать врагов со смертоносной точностью, не подвергая себя непосредственной опасности. Для этого стиля необходим острый глаз и твердая рука. Большинство военных отрядов темных эльфов имеет в своих рядах, как минимум двух приверженцев стиля лут алур, а в полномасштабных войнах принимают участие целые отряды воинов, использующих этот стиль. Чаще всего, эти воины нападают на врага из засады.

Орб Алур: Стиль орб алур является комбинацией лучших элементов стилей бауса з'хин и куорлин планн, и чтобы овладеть им требуется немало терпения. Название это стиля означает "точный паук", так как он основывается на быстрых, размашистых ударах, которые позволяют мастеру этого стиля одновременно атаковать множество противников. Чаще всего, приверженцы этого стиля прокладывают себе путь в центр отряда врагов и (если им это удастся) убивают их всех одним-единственным ударом. Это оказывает сильное воздействие на моральное состояние противника и часто приводит к его отступлению; именно из-за этого мастера стиля орб алур очень ценятся в благородных домах дроу и получают многочисленные привилегии.

Финдар Стриака: Стиль финдарстриака технически не является боевым стилем. Он переводится, как "безрассудная глупость", и именно так темные эльфы называют дроу-берсеркеров. Из-за отсутствия изящества и демонстрации внутреннего хаоса, этот стиль не пользуется особой популярностью среди темных эльфов. Мастер финдарстриака не может использовать уловки, для которых необходим интеллект, и поэтому многие поклонники этого стиля так же используют технику з'ресс а'салак.

Саргх'эллг: Стиль саргх'эллг состоит из простых элементов, но для достижения истинного мастерства необходимы продолжительные тренировки. Для этого стиля используется легкое оружие или традиционные рапиры дроу, и он разработан для того, чтобы максимально использовать особенности этого оружия и превосходную ловкость местных эльфов. Его название переводится, как "отвага в убийстве", что, несомненно, является преувеличением, направленным на то, чтобы дать тем, чьи недостаточные навыки делают этот стиль единственным выбором, немного уверенности в своих силах. Основы этого стиля часто изучают некоторые воинственно настроенные маги и чародеи, и, кроме того, он также практикуется многими жрецами и жрицами. Он является наиболее распространенным среди низших чинов стражи дроу.

Уст Срин: Простой боевой стиль, носящий название уст срин, что в переводе означает "первая опасность", основан на быстром реагировании при первом появлении врага. Поскольку необходимым условием в обществе дроу является бдительность, базовые уроки этого стиля преподаются в военных академиях, хотя чаще всего его стараются совмещать с каким-то другим стилем, так как быстрые рефлексии не столь полезны, когда они не подкреплены другими умениями. Чаще всего, в разведывательных отрядах есть хотя бы один мастер этого стиля, использующий ручной арбалет с усыпляющими дротиками.

З'хар Тхалак: Стиль з'хар тхалак, что означает "верховое сражение", был разработан для верховых патрулей дроу и направлен на преодоление трудностей и препятствий во время сражения верхом. Так как чаще всего дроу ездят на лазающих по стенам ящерах, то особенности этого стиля, дают верховым воинам, которые вынуждены передвигаться в ограниченном пространстве Подземья, преимущество над пешими бойцами. С помощью этого стиля, сражался Бергиньон Бэнр (см. Сальваторе. Нашествие Тьмы), глава всадников дома Бэнр, что делало его любимое длинное копье еще более смертельным.

З'ресс А'салак: Стиль з'ресс а'салак, что означает "сила войны", практически неизвестен среди темных эльфов, так как лишь немногие представители этого народа обладают необходимой для его изучения физической силой. Мастера этого стиля жертвуют точностью во имя силы, и учатся тому, как сквозь тело поверженного врага, убить еще одного противника, или даже раздробить вражеское оружие с помощью одного-единственного удара. Этим стилем пользовался Утегенталь Дель'Армго, оружейник дома Дель'Армго, из Мензоберранзана (см. Сальваторе. Нашествие Тьмы). Дроу, владеющие этим стилем, чаще всего используют тяжелое оружие, такое как длинные мечи, молоты и топоры.

Конец

Мир дроу зачаровывает своей злобой красотой и хаотичным безумием. Он влечет к себе, подобно непроглядной тьме, но, как и вся тьма, не выдерживает никакого сравнения с рассветом. И потому, отринем тьму Подземья, и, забросив на плечо свой верный меч, шагнем навстречу встающему солнцу, покинув вечную ночь Подземья. Но кто знает, возможно нам еще суждено вернуться?

Аваллах,
Г. Киев



Двухместный ДРАКОН

Выкройку дракона см. на вкладке в журнал

Дня три ушло на мыслительный процесс, потом дня два на закупку необходимых материалов (в свободное от работы время), и вот наконец наступил день творения. Честно признаться, я не знала, что из этого выйдет, и очень рада, что зверюга получилась вполне симпатичной и народу понравилась. Так что адресую эту статью тем, кто захочет сделать что-то подобное.

Первое. Конструкция

Я решила не маяться с жесткой конструкцией. Тем более, что тащить нечто таких размеров из Ярославля под Москву, мягко говоря, проблематично. Поэтому наш дракон сделан из поролона, обтянутого тканью и в свернутом виде помещается в китайскую сумку "Мечта оккупанта", каковую мы для этой цели и приобрели на ближайшем рынке.

Для того, чтобы драконша более-менее походила на свой прототип, я зарисовала ее голову, поставив "Шрек" на паузу. Затем из пластилина вылепила небольшую модель, разумеется без глаз, ушей и прочих мелких деталей. Потом обклеила эту модель самоклеящейся виниловой пленкой по принципу папье-маше, но тонким слоем (можно использовать скотч и т. п.). Наверное, можно

В начале лета прошлого, 2004 года я безмятежно собиралась на игру Никодима "Шрек" в роли..., впрочем это неважно. И вдруг, примерно за неделю до игры, оказалось, что по какой-то случайности до меня дошла неверная информация, и на игре меня ждут совсем в другой роли, а именно - драконом (вернее драконом-девочкой). Вот это был сюрприз! Пришлось бросить до лучших времен наполовину сшитый прикид и начинать лихорадочно соображать как и из чего мне ЭТО делать...

использовать и тонкую бумагу в несколько слоев, но это долго. После этого я нанесла маркером конструктивные линии (границы, надрезы на округлых частях, они же выточки) и разрежала слой пленки по этим линиям. Получились части выкройки (Рис.1). **Выкройку дракона см. на вкладке в журнал.** Эти части я отсканила, отрисовала в Corel Draw (Рис.2), увеличила до нужных размеров и распечатала на широкоформатном плоттере (так уж получилось, что сейчас я работаю в рекламной производственной фирме). В принципе можно воспользоваться старым добрым способом

перевода по клеточкам (обвести, расчертить и увеличить). Остальное кроилось "на глазок", (примерная схема дана на Рис.3) и подгонялось по ходу дела. Декоративные детали (уши, щеки, крылья) сделаны из обтянутого тканью и простроченного поролона. Как делались глаза я опишу отдельно.

Второе. Материалы

Наш дракон "двухместный". Для него потребовалось 18 метров ткани шириной 80 см (15 м розовой и 3 м желтой). Я использовала обычную фланель. Плюс 3 м





ситца на крылья. На каркас ушло 4 (1x1,8) листа поролона толщиной 1 см. Поролон можно купить в магазинах, торгующих стройматериалами. Еще нужны пластиковые детские мячики (2 штуки), яркие светодиоды, провода, батарейки и небольшой переключатель. Ну и всякая мелочь вроде проволоки, шляпной резинки и скотча.

Третье. Голова

Все детали выкраиваются из поролона и из ткани. На поролоновых дедалах выточки вырезаются, на деталях из ткани - нет. Затем все сшиваем (поролон с поролоном, ткань с тканью естественно). Поролон сшиваем встык, через край. Ткань - как обычно, швами внутрь, вставив туда, куда нужно уши, шипы и прочий декор. И в поролоне и в ткани оставляем отверстия там, где голова будет крепиться к шее. Через это отверстие поролоновый каркас вставляется в чехол из ткани и аккуратно расправляется.

Чтобы сделать дракону длинную шею, я воспользовалась пластиковыми разъемными трубками от пылесоса (их понадобилось 2 штуки, 4 части соответственно). Одну часть трубки надо согнуть, предварительно нагрев, так чтобы примерно 2/3 от конца располагались горизонтально относительно оставшейся 1/3, в которую будут вставляться другие части трубки.

Согнутый кусок трубы вставляем внутрь головы, оставив конец, в который будет вставляться остальная труба снаружи и набиваем голову обрезками поролона, оставшимися после раскроя. Чтобы уши не болтались как попало, я вставила в них кусок проволоки, пропустив его внутри головы. Прикрепляем брови. Вдеваем провода для глаз. Зашиваем и закрепляем отверстие вокруг трубы. Голову (как и все остальное) можно раскрасить водостойкой краской. У нашего дракона, например, накрашенные губы. Ноздри стянуты прорезной насквозь ниткой и тоже подкрашены.

Четвертое. Все остальное

Детали выкраиваются из поролона и из ткани и соединяются так же как и при изготовлении головы. Длину туловища надо рассчитывать так, чтобы тот, кто будет идти сзади, мог положить вытянутые руки на плечи впередиидущему, а тому, соответственно было удобно держать голову дракона. В спине дракона я сделала отверстия для голов "носильщиков". Отверстия обработаны обтачками и к ним пришиты капюшоны (типа, для маскировки). Для передней части шеи и груди использована ткань другого цвета (желтая). Кроме того

ткань там присборена, чтобы имитировать складки на брюхе дракона. В стык боковых частей шеи вставлен "гребень" из поролоновых треугольников, обтянутых желтой тканью. Хвост делается из трех одинаковых деталей. В один из стыков тоже вставляется гребень (это будет верх). Хвост прикрепляется к, пардон, заднице дракона, а шея к горловине, получившейся после соединения деталей туловища и груди. Верхний край шеи прикрепляется к голове. Прикрепляем к туловищу крылья. Просовываем внутрь шеи трубки от пылесоса и вставляем в ту, которая торчит из головы. Скотчем или клеем прикрепляем к ним батареи и выключатель так, чтобы было удобно включать и выключать глаза. Все.

Навороты. Светящиеся глаза

Электрификацию дракона осуществлял мой муж, за что ему большое спасибо (так приятно, когда тебя освобождают хотя бы от части проблем). Итак...

Глаза сделаны из пластиковых детских мячиков. Я использовала полиэтиленовые мячики желтого цвета, диаметром примерно 8 см. Один мячик разрезаем пополам по шву.

Прокальваем в центре каждой половинки два отверстия на расстоянии 4-5 мм друг от друга. Через них, сделав несколько витков, пропускаем прочную нить, сделав на каждом "глазу" внутри петельку, к которой потом будет крепиться резинка. Снаружи на это место приклеиваем зрачок из плотной ткани или чего-нибудь еще. Приклеиваем ресницы, веки.

Второй мячик разрезаем так, чтобы получились "блюдца" немного меньше-

го диаметра, чем сами глаза. Эти "блюдца" оклеиваем изнутри фольгой и подключаем рефлекторы. Делаем в центре каждого из них отверстие достаточное для того, чтобы в него прошли провода и шляпная резинка. Прикрепляем резинку к петельке одного глаза, надеваем на нее рефлектор, с помощью иглы с большим ушком ("цыганской", хомутной) продеваем резинку сквозь голову, на низываем второй рефлектор и, натянув резинку, прикрепляем ее конец к петельке внутри второго глаза. Система получается достаточно подвижная, так что в отверстия рефлекторов продеваем торчащие из головы провода и припаиваем светодиоды. Потянув за свободные концы проводов, болтающиеся в районе шеи, стараемся сделать так, чтобы ножки диодов оказались в отверстиях рефлекторов. Припаиваем переключатель и присоединяем источник тока. Ночью смотрится обалденно. Но если не хочется, вполне можно обойтись глазами из одного мячика. Схема глаза приведена на Рис.4.

Если немного пофантазировать, таким образом можно сделать практически любое животное. Главное, что зверь получается действительно большой. Правда наш дракон слегка страдал шизофренией, и голова не всегда соглашалась с хвостом, но в этом есть своя прелесть. Так что желаю успехов в создании собственного любимца.

С уважением,
Наталья Смирнова (Мечта Викинга),
г. Ярославль,
gekata@pochtamt.ru

Фотографии - Алина Малышева

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

Обычно на играх, в спектаклях и т.д. нашего "исторического" врага, трехголового Змея Горыныча играет три человека. Гораздо удобнее, если такая роль дается одному игроку. По соображениям мобильности, координированности скорости передвижения, наличия людей и т.д. в нашем ЦДТТ № 1 г. Ульяновска педагог Надежда Тасимова сделала костюм Горыныча на одного человека.

Состоит он из хвоста, накидки, "лифчика" для крепления на плечи двух боковых голов и одной центральной. Весь материал выдержан в желто-зеленой гамме. Удачным дополнением для такого костюма служит камуфляж, особенно двухцветка ("Амеба", "березка" и т.п. ранне-советской модели).

Не мешает при необходимости сражаться мечами, под накидку и камуфляж под-



Мастерская. Змей Горыныч

девают доспехи, руки защищаются перчатками и наручами. Головы змея немного защищают скулы от скользящих ударов. Удачным дополнением к костюму были бы когтистые перчатки и тапочки в виде лапы динозавра или иной "фауны". На лицо лучше одевать маску из камуфлированного материала, или хотя бы красить его в зеленый цвет. Мы одевали сначала боевой подшлемник (для боев "на железе"), потом обычную милицейскую маску черного цвета. А сверху уже собственно центральную голову.

Центральная голова представляет собой комбинацию зимней маски - подшлемника и бейсбольной кепки. Козырек кепки - верхняя челюсть, обшита красным. Конец верхней челюсти имеет сверху ноздри, а снизу два набивных поролоном зуба из наволочки. Пасть обшивается сверху зеленым материалом, снизу красным. Во все выступающие части - зубы, гребень (на голове три гребня) и т.д. всегда вставлен поролон. Глаза изготавливаются из самоклеющейся пленки. Боковые головы изготавливаются из чехлов, внутри мягкий материал, они крепятся (в нашем варианте проволокой) к "лифчику". Челюсти делаются из язычков ботинок, обшиваются зеленой тканью. "Лифчик" шьется из круговой нагрудной лямки и двух плечевых обхватах. Ткань необходимо подбирать прочную. На плечевых обхватах крепятся набивные боковые головы. По сути своей, они уменьшенная центральная, только челюсти у них две. Внимание - перед выходом обратите внимание, куда они смотрят. И мне кажется, они должны быть побольше размерами. А центральной голове не плохо бы нижнюю челюсть поставить - и вид лучше, и

от ударов безопасней. Зубы по той же причине неплохо бы из жесткого материала ставить, хотя бы на центральной голове. Еще если поставить шарнир и тягу, ей можно щелкать.

Хвост - два трехугольных куска ткани, между ними поролон, сверху три гребня, только больших размером. Можно сделать отдельным, надевающимся на ремень. Или с завязками, как вариант Нади. По себестоимости и трудозатратам костюм обойдется вам где-то в 500 рублей, причем большая часть уйдет на материал. Размеры не даю намеренно, пусть все змеи будут непохожими друг на друга.

Накидка в боках сшивается, образуя на концах рукава, и свисает вниз сшитым полотном. Оно образует небольшие крылья, ими даже можно похлопать. Так как наш ЦДТТ - детское учреждение, Надежда намеренно делала змея не очень страшным. Хотя, чтобы напугать современного ребенка, надо очень сильно потрудиться. Надин змеей даже, по "выражению лица" у голов, каким-то стеснительным получился.

На утренниках, когда Змея играла Надежда, его было даже жаль, он был добрым и его никто не трогал. Ну а когда змея надо было "валить", то я давал костюм своему бойцу, Роме Лагутину. Он брал в руки два меча и начинал гонять трех богатырей клинками и ногами. Потом три богатыря его все равно убивали, но в тяжелом и честном бою.

Егоров Александр (Варг),
г. Ульяновск

Мастерская. Змей Горыныч

АРБАЛЕТ

Арбалет (от латыни arcus + ballista), ручное метательное оружие, состоящее из лука, деревянной ложи (станка) и механического приспособления для спуска-фиксации тетивы. На Руси назывался самострелом, был широко известен с X века, конкретное упоминание в исторических документах 991 год. В 12 веке уже появляются отряды конных арбалетчиков. Хотя греки, например, приписывают его изобретение себе в 4 веке до н.э. Так или иначе, но на римских античных барельефах уже в 3-4 веке нашей эры можно увидеть гастрافеты, предков арбалета.

Положительные качества - превосходит лук по дальности и точности стрельбы, легче в освоении, проще в применении и тактике. Попробуйте, например, с натянутым луком залечь. Отрицательные черты - труднее и сложнее в изготовлении, опаснее в применении, требует четкого соблюдения ТБ, скорострельность в пять-шесть раз ниже, чем у лука.

Есть, конечно, и определения, страдающие излишним академизмом "Арбалетом принято называть метательное устройство, которое представляет собой лук..., предназначенное для сообщения стреле направленного движения вперед за счет резкого освобождения натянутой тетивы". С.В. Хомяков, А.Г. Алешин "Классификация холодного оружия"

Известны следующие виды оружия, различающиеся деталями и боеприпасами.:

Арбалет - стреляет болтами.

Аркебузир - стреляет свинцовыми пулями, которые выталкиваются из ствола прикрепленным к тетиве цилиндром. При демонтаже ствола и замены тетивы стрелял болтами.

Баллистер, он же шнеппер - арбалет для стрельбы каменными пулями. Его отличит даже непрофессионал, на ложе отсутствует желоб. И тетива имеет кожаную чашку для пуль.

Гастрарет - архаичный арбалет с ложем и ручным натяжением тетивы.

Дублетер - вместо обычной тетивы две металлические пластины, расположенные одна над другой для двойного выстрела. Боеприпас - болты.

Также данное оружие отличают по расположению дуги. Т.к. рефлексивная дуга характеризуется большим натяжением, упоминать о ней в тексте не будем. Расскажу, что есть два различных по устройству арбалета - периферийный и центральный. Периферийный - стрела проходит по долу сбоку от прямой, условно означающую продольную ось симметрии плеч дуги, а в центральной - через эту прямую.

Как все ясно понимают, на играх по соображениям безопасности используется только классика, т.е. стрелы. Арбалет прижился даже в нашем Средиземье, хотя Профессор его не упоминал. Можно было, наверное, и дублетеры использовать, хотя предвижу проблемы со снятием хитов. Зато дублетеры точно лучше и эстетичнее, чем две стрелы на тетиве у Галадриэли-1999 во время "дружеского визита" эльфов в Мордор в предпоследний день XI.

Оружие было широко известно в Европе, куда попало путем заимствования. Первые сведения о столкновении с арбалетом есть еще в архивах римской империи. В первом Крестовом походе массово применялся арабами. Ни одно оружие так не знаменито - даже атом-

ную бомбу соборы не запрещали, а арбалет был запрещен в 1139 году каноном Лотранского собора как "смертоносное и богопротивное оружие" для использования против христиан, вплоть до 15 века. Арбалет и рысь - эмблема школы снайперов вермахта. Именно арбалет был оружием знаменитого Вильгельма Теля (вообще странно - упоминают в тексте лук, а на гравюре арбалет), из него был убит знаменитый на Руси Малюта Скуратов, а также огромное количество не коронованных, но имеющих права на престол особ в европейских странах.

Отчего оружие удостоилось такой чести? Мне кажется, верный ответ дает Кирилл Еськов в "Последнем кольцеосце" - "Арбалетчик стреляет по контуру - куда ни попади, все на вылет; месяц подготовки - и 15-летний подмастерье, сроду не державший в руках оружие, утрет рукавом соплю. Приложится с сотни ярдов и крышка знаменитому барону Н, победителю 42 турниров.." Арбалет был первым сквознячком от ветра перемен Нового времени в военном деле.

Итак, самострел на Руси был известен, но не прижился в больших количествах. М. Семенова в своей замечательной книге "Мы-славяне" пишет, что на территории Руси он не мог конкурировать с "сильными луками", это для плохих европейских луков "арбалет был шагом вперед". Позволю себе не согласиться с этим утверждением. Для чего в основном был создан ручной арбалет? Для того, чтобы пробить тяжелый доспех. Основные враги Руси, кочевники, тяжелых доспехов не имели. Война с ними шла в степи, там ценилась скорострельность. Скорострельность арбалета была 2 выстрела в минуту, у лука 10-12. Все равно, что против сабли тех же "копченых" выходить с двуручным мечом.

Кстати, двуручные мечи и арбалеты, по данным летописей, рисунков и археологических раскопок, применялись в Новгороде, Галиче и т.д., где дружинники встречались с закованными в броню врагами. Наиболее часто на Руси он использовался при обороне крепостей (осада Козельска в 1238 году), охоте и стрельбе из засады. Чаще его можно было встретить у воя, чем у дружинника.

Также М. Семенова упоминает о том, что "в 1252 году, в столкновении с войсками Миндовга Литовского, у которого были немецкие наемники с арбалетами, наши стрелки из луков не только разогнали немцев-арбалетчиков, но и, согласно летописному сообщению, играючи их перестреляли, гоня по полю". Не беру под сомнение данный эпизод, хотя свидетельств этому в каких-то источниках не нашел. С кем Миндовгу было воевать? С Александром Невским, которого уважали (после Ледового побоища, по Готскому альманаху - Битве в Траве (камышях)) мощнейшие рыцарские ордена? Или с выдающимся полководцем Руси Даниилом Галицким, с которым они в 1248 году заключили мир? Хотя Миндовг был человеком злым и коварным, мог напасть.

Так вот, непонятная ситуация, мало информации. В бою арбалетчики одни не строятся, и прежде, чем дойдет дело до "гонений", придется иметь его с пикиерами. Если внезапное нападение на колонну, тогда да. Внимание, вопрос. С дистанции свыше 300 метров отделение снайперов может уничтожить взвод пехоты менее чем за 20 секунд. Стоит ли снимать с вооружения автомат? Вопрос второй - с дистанции 30 метров один автоматчик уничтожит отделение снайперов менее, чем за 6 секунд. Стоит ли снять с вооружения снайперскую винтовку? И то и другое оружие хороши на

своем месте, в опытных руках и выгодной ситуации. Так вот, арбалет - это снайперская винтовка средневековья. Отсюда и своеобразие тактики применения.

В битве при Кресси французские арбалетчики себя также не показали, так как были затоптаны своей же конницей. Так что же, признать французский арбалет хуже английского лука?

Известно 4 категории арбалетов - для охоты, занятий спортивной стрельбой, боевые и для отдыха и развлечения. У спортивного арбалета с деревянным (пластиковым) луком натяжение тетивы 43 кг, и 47 для металлического. У охотничьего - 80 кг. У среднего боевого арбалета в средневековье сила натяжения была 50 кг, дальнобойность тяжелой стрелы - 200 метров, легкой - 300 м. До 12 века арбалеты натягивались руками, с 12 века в обиход входят стремя и поясной крюк, затем в 14 веке появляется "козья нога" и на рубеже 15 века - ворота. Зубчатая рейка позволяла натягивать тетиву с силой 300 кг. Таким образом, с 12 века сила натяжения стала равной 100 кг и постоянно росла. Во времена "снятия с вооружения" средний арбалет имел силу натяжения 250 кг, а единичные экземпляры свыше полутонны. Вскоре появились "шнеллеры" - устройства для плавного спуска курка, что в три раза увеличило меткость. Боевой арбалет С.Низова имеет натяжение 120 кг, прицельная дальность стрельбы - 100 м, начальная скорость стрелы - 100 м/с.

С охотой и спортом все, вроде бы, ясно. А вот кто сейчас с арбалетом воюет? Со 2-й мировой войны он занял прочное место в арсенале всевозможных спецназов. В ней его использовал спецназ абвера (полк "Бранденбург-800"), УСС, а также партизаны - в качестве личного оружия и стреляющих ловушек. Это оружие незаменимо в следующих ситуациях

1) Заброса проволочной антенны для радиации на высокие деревья, здания и т.д. для увеличения дальности радиосвязи.

2) Установка на объектах операции дистанционным и бесшумным путем подслушивающих устройств и радиомаяков для авиации, ракет и т.д.

3) Для дистанционного разминирования противопехотных мин - кошкой.

4) Для заброса страховочной стропы в горах для подъема первого разведчика.

5) Для бесшумной охоты на животных и сбива плодов, скажем, с пальмы.

6) Для диверсии - обстрела объекта стрелами с зажигательными или фугасными зарядами. Правда, танк ими не уничтожить и вертолет тоже, тут Джон Рэмбо категорически неправ.

7) Для бесшумного уничтожения противника.

В полиции он применяется для штурма зданий с помощью "кошки" (САС, Иранское посольство в Лондоне в 1980 году и куча других "борзых" спецназов), уничтожения или обезвреживания опасных животных (известно, что выстрел из огнестрельного оружия пугает, а бесшумно пролетевшая мимо стрела может даже не настроить. Да и шприц-ампулу со снотворным легче доставить, не разбивая). А также подслушивающие приборы и дистанционное разминирование. В США арбалет с индексом М-40 стоит на вооружении полиции и спецназа, в Польше популярен в Краковской бригаде ВДВ имени генерала Сосабовского, в России... Может быть, еще где есть, но сами понимаете, военная тайна.

По поводу первых трех типов все понятно, на РИ они в своем качестве при своих Т.Т.Д. неприемлимы. А вот для отдыха может подойти, если ослабить натяжение тетивы и сделать внешний вид "под игру". Да и достать такие системы трудновато.

Охота с арбалетом на территории России запрещена, боевой российский арбалет системы Низова достать сложно (а зарубежные аналоги дорогие), спортивный имеет хренову кучу лишних в нашем деле "примочек" и "наворотов".

Но, на мой взгляд, арбалет лучше, чем лук. Все-таки мы, современные люди, привыкли к огнестрельному оружию. Мужская часть населения получила практику обращения с ним в армии, спортивных секциях, на военных сборах в школе. И целится все-таки 70% умеет, и как выстрелить из положения лежа сообразит. И любой спортсмен-стрелок сообразит организовать подготовку с арбалетом. Кроме того, хороший арбалетчик - это хороший снайпер, проверено. А мастеров-лучников мало, хорошо стрелять научиться почти нереально.

Особое внимание - техника безопасности. Первое, с чем сталкиваются неосторожные люди - спуск арбалетов срывает, когда они этого не хотят. Только обрадовались - можно постоянно готовое к бою оружие носить, а тут... На играх проблем меньше, стрелы не боевые, но тоже неприятно. Так, на ХИ-03 Коровка у ворот кабака получил болт от орчанки из нашей команды (Леша, извини еще раз).

Второе - тетива имеет свойство травмировать неосторожные пальцы. На Игре под Москвой (не называю - поймете почему) у речки я встретил группу молодежи. В центре было два парня в форме, спецназовцы, у них был арбалет С. Низова (который они увели с войны). Они развлекались стрельбой по дереву, была куча желающих.. в итоге один эльфийский юноша чуть неправильно поставил руку, спецназовец чуть не досмотрел. И тетива чуть-чуть срезала мясо с пальчиков левой руки. Если кто не в курсе - траву вообще леской косят в некоторых косилках. Зато память об игре на всю жизнь.

Третье - перед взводом у вас должен быть рефлекс на проверку фиксации спускового механизма на боевом взводе. Зафиксирован - тогда взводите.

Сразу хочу сказать об оптике - по условиям большинства боевых правил РИ, не допускается арбалет с натяжением более 20 кг. Значит, дальность выстрела составит где-то метров 25, не больше. Смысл в прицеле есть? Что на него вообще ставят - ну не знаю, что в "крутых" конторах по их изготовлению, но мне попадались лишь с диоптрами. А вот на "Низовке" стоял ПО-4х24м. Кто не в курсе, поясню, что это копия старого снайперского прицела ПУ, только рассчитанная на мелкокалиберную винтовку для обучения молодых снайперов в ДОСААФ и выполнению некоторых упражнений в соревнованиях по стрельбе.

В средние века стальной арбалет пробивал со 100 м насквозь стальные латы, валил коня с 200 м и на той же дистанции пробивал кольчугу, убивал человека без доспеха на 460 метров (650 шагов). На 200 м болт проламывал 2.5 см доску, а в упор - все 10 см. На первые стальные арбалеты стали ставить целик и мушку. С таким устройством опытный арбалетчик не промахивался по куриному яйцу с 50 метров.

Когда-то, еще при СССР, в 1984 году, в 4-м классе, я посмотрел советский фильм "Черная стрела". А спустя год английский фильм "Робин Гуд", точнее, это был сериал. Ну не суть, возникла мечта об этом оружии. Луки мы с другом делали в деревне класса с 3-го, дело знакомое, выстрогали ложе, поставили, а вот дальше потянулась цепь неудач (точнее - неграмотных технических решений). Когда мы поняли, что стрела нужна короче, порвалась тетива, потом стал "играть" лук и наконец сложился далеко не лучший спусковой механизм. Тут дело это нам немного наскучило,

вскоре начались сельхозработы, а потом конец августа. В школе в сентябре я сделал модель со стволом и двумя амортизаторами по типу рогатки, но вскоре столкнулся с сильными жизненными проблемами. Короче, мне стало не до арбалета. Можно было бы написать, что именно арбалет привел меня к реконструкторам и т.д., и т.п., но не буду врать - в 13 с небольшим лет впервые выстрелил из "мелкашки", потом старшие друзья дали выстрелить из ИЖ-17 1952 года рождения. И я быстро понял, что "ствол" круче, да он еще так классно грохочет. И я забыл о своей мечте до 1997 года, до своей первой игры.

Итак, арбалет состоит из следующих частей (в скобках наши исторические названия):

1. Ложа (полоса).
2. Приклад (соха).
3. Дуга (древко самострельное).
4. Тетива
5. Спусковой механизм (орех).
6. Стремя.
7. Прижим (для стрелы).
8. Направляющий желоб (дол).

Всевозможные механизмы взвода типа "козья нога", "коловрат самострельный" не описываю, т.к. интересующие нас системы натягиваются рукой.

Технологическая карта изготовления арбалета:

1. Выбрать дерево и разметить его под интересующее вас ложе. Первый отложенный вами размер - это узел крепления дуги, второй - желоб для стрелы. От них и строите размерную сетку.

2. Изготавливаете ложе. Особое внимание на полку под дугу, и узел спускового механизма. А чистота отделки - на доле. Дол изготавливается фрезой на фрезерном станке ТРЕЗВЫМ и опытным фрезеровщиком. При отсутствии данных компонентов

все операции можно начать сначала.

3. Дуга. Вариантов масса. Это может быть сталь, угле- и стеклопластик, дерево.

4. Тетива - самая ответственная часть арбалета. Из чего ее делают? На моделях с реальным натяжением это тросик, у спортивных встречается кевлар. Мы, как народ бедный и темный, используем капроновую парашютную стропу всех типов. Она в "чехле", 150-200 кг на разрыв, хорошо переносит рывки в местах узлов и малогироскопична, (за исключением строп моделей Д-1). Но вместо стропы подойдет веревка таких же свойств. В середине желательно сделать седло для стрелы и утолщение там, где тетива заходит в ушко. Так тетива дольше живет.

5. Спусковой механизм может быть нескольких вариантов. Самый распространенный - орех. Насаженный на ось и утопленный более чем на половину в ложу он останавливается рычагом. В нижней части выступ под рычаг, в верхней ступень для тетивы. Также в ступени делается вырез для стрелы.

6. Стремя изготавливается из стальной полоски, либо толстой проволоки.

7. Прижим делается. Точнее, из чего только не делается. Я видел детали из детского конструктора, арматуры системного блока компа, переломанной обоймы от СКС. Главное - чтобы пружинил. Можно в принципе и без него, но стрелы рукой поддерживать.

8. Антапка для крепления ремня - по весу изделия. Самый простой вариант - полукольцо от сумки и кусочек брезентового ремня.

Рисунки к статье смотрите на вкладке в журнал.

Егоров Александр (Варг),
г. Ульяновск

К вопросу о ветеринарии на полигоне

Ура! Наконец весна и можно достать запылившийся за зиму рюкзак и примерить новый прикид. Прощай, город - здравствуй, полигон. Стоп! Никто никуда не едет по очень важной причине: домашние животные. Куда их деть? Все друзья, нагруженные палатками и вещами, уже спешат к поезду, на питомник нет денег, а любимая бабушка упала в обморок, увидев вашу любимую крысу. Хорошо, если в наличии имеются мама и папа, готовые взять на себя заботу о ваших питомцах, а если таковых не имеется? И тогда начинаешь шарить в поисках клетки - переноски и поводка покрепче.

Итак, решено брать животное с собой. Это очень важное решение, и прежде чем его принять, нужно трижды подумать и представить возможные проблемы, в частности, оценить, позволит ли ваша роль в игре уделять внимание животным и обеспечить все их потребности.

СОБАКИ

Поскольку собака - друг человека, она может даже в некотором смысле участвовать в игре: нести сторожевые функции в лагере, предупреждать хозяина об опасности (такие случаи приходилось наблюдать неоднократно). Но собака-то не знает, что это - игра. Потому может наброситься на игрового вора, похитителя, обидчика хозяина совершенно всерьез. Достаточно ли вы знаете характер вашей собаки, чтобы предугадать ее реакцию на непредвиденные обстоятельства?

Жрицы харадского храма полтора часа утешали истеричного пекинеса, полагавшего, что лапка у него сломана, хотя она

просто запуталась в высокой траве. Жители Харата, пришедшие поклониться богам, терпеливо ждали...

С другой стороны, не каждый четвероногий друг способен выдержать поездку в автобусе или поезде (я уж не говорю о проблемах с проводниками, о том, что провоз собак платный, притом крупные породы полагается везти только в тамбуре), непривычную кормежку и соседей по палатке хозяина. Перед поездкой я советую выяснить климатические особенности полигона и посоветоваться с ветеринаром. Нельзя забывать также, что, если собака не приучена к большому количеству людей, успокоить ее будет очень и очень сложно. Не стоит на весь день привязывать собаку к дереву и забывать о ее присутствии. Если ее не поить, тепловой удар гарантирован. Проще, когда животное рядом, оно спокойно и украшает собой игру. Рекомендуется вместо ошейника одеть на собаку шлейку: она не так сковывает движения. А также прихватить с собой еще один коримат: выставленное ночью из палатки животное тоже мерзнет. Не стоит кормить собаку позавчерашней кашей - это ни к чему хорошему не приведет. Нужно не скупиться и насыпать миску свежей еды. Только не горячей! Еду требуется остудить. Если собака ест сухой корм, можно взять немного и носить с собой, чтобы в случае чего успокоить разнерничавшегося питомца.

К содержанию аптечки необходимо добавить собачьи витамины и мазь, например "Ям" или "Прополисан". Самой большой бедой для собак на полигоне являются клещи.

Однажды мне пришлось быть свидетелем сцены, когда ради извлечения клеща из уха ньюфаундленда пришлось прервать битву между войсками Рима и Карфагена - очень уж жаловался пес...

Процесс их извлечения такой же, как у людей, главное не переусердствовать с маслом и не забывать, что собака не всегда понимает, что ее лечат. Осторожнее с занозами! Очень часто занозы попадают в лапы и веки. Извлекаются они с большими предосторожностями. Если сам не умеешь - лучше позвать знающего человека. После удаления занозы из века аккуратно смазать ранку антисептиком (потом рекомендуется промывать несладкой чайной заваркой), из лапы - залить йодом и, если есть возможность, забинтовать.

КОШКИ

Самая большая проблема на полигоне... Самое непредсказуемое животное. Не стоит возить кошек в картонных коробках, лучше разориться на переноску (советую сумку из плотной ткани или плетеную корзинку, пластмассовая переноска очень громоздкая и неудобная). Вывозить обязательно на шлейке и быть готовым пол игры быть возле любимца.

На одной игре хозяйка кошки догадалась поместить ее в капюшон своей игровой куртки. Кошка сидела там очень уютно и смотрела на игру. Всем было хорошо...

Лучше не спускать с любимой киски глаз, однако запираить в палатке не стоит. Кошка может получить тепловой удар или выместить зло на ни в чем не повинной дорогой вещи. В принципе можно привязать на длинной шлейке, чтобы кошка могла гулять хотя бы вблизи палатки, но она вполне может вырваться и удрать. Сколько игрового вре-

мени уйдет у вас на то, чтобы снять любимицу с высокого дерева? А если убежит далеко, рассчитывать на то, что беглянка вернется, не стоит - известно, что кошки хуже находят дорогу даже к привычному дому, а уж тем более к временному. Да и вообще, ей может понравиться жить в лесу, где много вкусных мышей...

Кормление и лечение аналогично собачьему.

ГРЫЗУНЫ

Казалось бы, какие проблемы с такой мелочью? И тем не менее... Если не хочется оставлять дома, необходимо раздобыть клетку-переноску. Предупреждаю: срок годности 2 - 3 игры. Грызун обязательно будет точить дерево. Если удалось отыскать переноску с пластмассовым дном - поздравляю.

Не стоит везти на полигон хомяков, морских свинок, шиншил и мышей. Эти зверьки плохо переносят высокую температуру и могут выбраться из клетки. А при вывозе шиншил сразу сталкиваешься с проблемами кормления (не думаю, что кто-то сможет в игровых условиях тщательно отмерять необходимую для шиншил дозировку еды).

С крысами проще. Они выносливы и хорошо приспосабливаются к переменам. Ручная крыса с удовольствием ездит на плече хозяйина и с любопытством рассматривает все вокруг. Для крысы можно приобрести шлейку - очень, очень удобная штука.

Одна крыса путешествовала со своим хозяином в... большой жестянке из-под кофе с проделанными для дыхания дырочками. Днем бегала по палатке, никуда не убегала. Другую перевезли с Украины на Урал, назначили на роль королевского горносталя и приставили фрейлину следить за ней и выгуливать...

ПТИЦЫ

Категорически не стоит везти их с собой. Лучше найти кого-то, кто сможет присмотреть за питомцем. Думаю, что за трое-четыре суток с ним ничего не случится, и к тому же опыт показывает, что бабушки более благосклонно относятся к канарейкам и попугайчикам, чем к крысам.

Лошади

Тоже очень давний друг человека. Только очень большой. И с тяжелыми копытами. А еще - с чуткими нервами, с фантазиями, с капризами.

Запрещено оставлять грызунов, запертых в клетке, на день в палатке: к вечеру гарантирован труп любимца. Лучше поставить клетку в тень под деревом вдали от костра и ног соседей по лагерю, нарвать травы и не забыть наполнить поилку. Рекомендую ниппельную.

Я никогда не сталкивалась на полигоне с кроликами, но могу предположить, что их появление вполне вероятно. Им в лесу хорошо - травы сколько хочешь. Могу лишь посоветовать вывозить его на шлейке и следить, чтобы ушастого не приготовили на ужин соседи. (Шучу, шучу...)



Техас-1880. Дикий Запад. Прибытие дилижанса в город.

Сочетание не из лучших. Антуражно, что и говорить. Можно устраивать торжественные выезды всяких князей-королей, можно посылать конных гонцов, показывать трюки на турнирах. Проблема в том, что своим ходом лошадь до полигона доберется (то есть вы на ней верхом доберетесь) без труда только в том случае, если полигон от конюшни совсем близко. Скажем, не то что из Москвы на Урал, но даже из Харькова в Чугуев (40 км) - проблематично. Распугаете всех автомобилистов на трассе... В поезд лошадь не влезает, даже в тамбур. Можно, конечно, заплатить (если есть) небольшие деньги за перевозку соответствующим транспортом, после чего всю игру вы будете водить лошадь на водопой, гарцевать на ней, потом чистить, потом задавать корм, потому что отпускать свободно пастись на полигоне - сомнительная возможность. Если вы играете роль конюха, получится весьма аутентично.

Лошади может быть в этих условиях очень неудобно. Оводы, слепни... крики, шум... бряцание железа, мелькание длинных палок (копий, пик)... кто-то колет (чисто случайно!) в бок - а вот копытом его, копытом! Последствия за чей счет? Пострадавшего или владельца?

На игре по американскому Дикому Западу лошади просто мирно паслись, украшая собой пейзаж (в трех километрах от родной конюшни). На "Осаде Монсегиора" очень здорово скакали по дорогам, разбрасывая жидкую грязь и добавляя к этой грязи высококачественный навоз... вполне по-средневековому...

Остается добавить, что если лошадь заболела (а случиться с ней может много неприятностей), то лечить ее должен знающий человек, да еще кто-то должен разъяснить лошади, что все будет в порядке и не стоит кусаться, лягаться и прочее.

На этом заканчиваю. Надеюсь, что для вас и ваших питомцев выдался удачный игровой сезон. Только не забывайте, что вы в ответственности за бессловесное существо, которое любит вас просто потому, что вы есть...

Ирина Бекерман
(Ирма Винзор),
ветеринарная медсестра и владелица
четырёх разных животных

От редакции. Я неоднократно видела, как хозяева вывозили на игры хонориков (или фреток), это помесь хорька и.. нет, не штопора, а норки. Поскольку зверь полудикий, жизнь в лесу ему очень нравится. Днем сидел в клетке в тенечке, либо гулял на шлейку с хозяевами, ночью спал с хозяевами либо в палатке, либо в тамбуре палатки, но тоже в клетке во избежание побега. Зато как прекрасно смотрелась средневековая дама с хонориком на плече! Сразу вспоминалась картина «Дама с горностаем».

На подмосковную игру «Техас-1880» по Дикому Западу мастерской группой из расположенной неподалеку дружественной конюшни был приглашен возничий с дилижансом, запряженным парой лошадей. Дилижанс был исторический, участвовал в съемках фильма «Зеленый фургон». Пару раз за день лошадей запрягали и ездил в Мексику и обратно (не более нескольких километров в одну сторону), поскольку лошади были уже почтенные, и хозяин их жалел. Остальное время игры они мирно паслись. Зато такого антуража, с погонями и ограблением настоящего дилижанса, не было ни на одной игре по Дикому Западу. Как видите, вполне возможно подходить к использованию лошадей на игре разумно. Было бы желание и возможности...

Нессу,
г. Москва

Летопись "Ночных Пластунов" воспоминания с игры «Черный отряд»

Текст написан по мотивам полевой игры "Черный Отряд", Москва, 2005г. Что-то немного подретушировано, но практически все события, упомянутые тут - литературное переложение реальных игровых эпизодов. Додуман только финал со Взятыми и Госпожой, но надо же как-то объяснить, что все они остались жить, узнав ее истинное имя. Кто видел описанное по-другому - не обижайтесь. Всем вам большое спасибо за игру. Мысли и замечания шлите на bme@personal-volga.ru Отдельное спасибо авторам, элементы творчества которых были использованы в летописи:

М.Ю. Лермонтову, А.Т. Твардовскому, М.В. Евграфову, Г. Куку

*Летопись "Ночных Пластунов", 543-545гг,
записано лейтенантом Колочийм, как он видел
сам или слышал от братьев.*

Если верить летописям, отряд уже 570 лет служит нашему господину, которого сейчас зовут Крадущийся-в-Ночи. Сам господин обсуждать те времена отказывается, а потому точно сказать ничего нельзя. До сих пор он не проявлял серьезного внимания к летописям, и надеюсь, что пока я жив, он не изменит своих привычек.

За 5 лет до описываемых событий Крадущийся попал в немилость Госпоже, и был послан в Весло - жуткую дыру на севере Империи, окруженную лесами, толпами повстанцев и холодами. За полгода он убил около 50 чиновников разного уровня, навел относительный порядок в городе и вместе с отрядом был переведен на восточный фронт. К осени 43-го выяснилось, что основная угроза таки исходит с Севера (у нас об этом знал даже последний рекрут). Вот так Крадущийся в декабре 43 г оказался в неприступном Мейстрикте, и прихватил с собой только тех, кто

поместился на ковер - а именно, Первый взвод бригады "Ночные Пластуны", если одним словом - Панды. Поименно:

1. рядовой Уголовник (он же Угол).
2. рядовой Друид.
3. рядовой Анна, лекарь широкого профиля, личный секретарь и переводчик бригадира.
4. сержант Бальи (он же Энерджайзер), палач. Владелец уникального Мешка - помимо комплекта доспехов и запасной одежды, там есть все. Малый пыточный набор, запасное знамя, лекарство от жёлудка, соль, колючая проволока - буквально все, что может или не может понадобиться в путешествии. Как он умудряется его таскать не понимает никто.
5. сержант Талпелот (она же Д-Лань), полевой хирург и прорицатель.
6. лейтенант Колочий, летописец и архивариус.

У нас не бывает новичков, а потому нас мало. И потому нас ценят.

Командовал взводом лично бригадир, полковник Ворчун, барон Трэгг, жрец какого-то бога. Он никогда не говорит об этом вслух, но ему явно не хватает полевых сражений, где можно применять все штучки, которым его учили в Опальской академии - мы же чаще режем глотки по ночам.

Всегда рядом, если не улетел в Чары, не трет что-то с Душеловом и не занимается исключительно личными делами - Наш Босс, Учитель, Крадущийся-в-Ночи, один из Взятых Властелина. Не человек, хотя говорят, когда-то был им. Страшное существо, помешан на сборе новых знаний, не терпит малейшего неуважения. Без видимых причин закапывает в землю крестьян и офицеров Управления Имперской Безопасности. Первое, чему учат новобранцев Пластунов - впадать в особый транс, находясь в котором ты



Крадущийся-в-Ночи

имеешь минимум шансов вызвать вспышку ярости Крадущегося. Элегантен, вежлив, просит, а не приказывает, обожает появляться из темных углов в запертых помещениях.

Зима-весна 43-44 гг.

В Мейстрикте с нами стоял Душелов со своим "Сливовым отрядом", говорили что там же и Меняющийся Форму.

Зима была кошмаром - всему личному составу пришлось работать на саперных работах. Полковник потерял чувство юмора. Другид извел всех требованиями не рубить то или иное дерево - он их как-то различает - спасибо хоть работал за двоих. Я чуть не сошел с ума выбивая из местных интендантов подходящее обмундирование (так и не нашел спадон для полковника), и чтобы подбодрить ребят написал приказ о присвоении им званий водолазов-мостостроителей 1-3 степеней. Шутку оценили вяло, но лишать меня премии полковник не стал - денег все равно не платили.

В те годы работа аппарата империи давала серьезные сбои. В Мейстрикте не было ни одного (!) приписанного чиновника - периодически прибегавшие и убегавшие офицеры УИБ не в счет. Кто-то зарезал аудитора, который был должен лично мне 30 крон (астрономическая сумма, генеральское жалование за 3 года). Пропагандистская работа поставлена из рук вон плохо - ни тебе разъяснительных бесед, ни доступной программы развития Империи. Да что там, даже лозунги, утвержденные в Чарах поражали своей беспомощностью. "Правление Госпожи справедливо и всеильно" - тогда как надо "Правление Госпожи справедливо и **потому** всеильно". И таких примеров море. Ладно, в конце концов все устаканилось и к лету 44г мы вместе со Сливовцами выступили в Весло.

44 г, летняя кампания.

Город встретил нас полузасыпанным вром, распахнутыми воротами и тотальным

безлюдьем. Оказывается, в Весле холера. "Ага, знаю я эту холеру с белой розой на рукаве", бурчит Талпелот, швыряя скальпель в медицинскую сумку. Повстанцы вырезали всех чиновников и выгнали вон условно-мирное население - а потому мы хватаем всех незнакомых, и тех кто рыпается или вызывает подозрения прижимаем к ногтю. У резвого хозяина игорного дома обнаруживается удостоверение лейтенанта УИБ и талисман, определяющий магию. Закапываем юношу живым в землю - местная ячейка УИБ в полном составе переведена в Лорды несколько месяцев назад. Сливовцы ликвидируют попытки поджога амбаров, вместе мы немного подновляем укрепления и тут подходят ударные силы ребелей из Логова - 5 армий ведущих магов Круга Восемнадцати (далее - К-18). Очевидно, город не удержать, но Взятым виднее, и мы довольно уныло плетемся на позиции. Мне достается стена, с которой хорошо видно происходящее внизу. Сначала, как это водится, поединки волшебников. Крадущийся как-то обмолвился, что 90% красочных эффектов больших заклинаний - не более чем позерство и отвлечение внимания, и происходящее у стен это хорошо подтверждает. Меняющийся запустил огненный шторм, который не нанес видимых повреждений ровным



Ворчун, Колючий и Крадущийся-в-Ночи перед первым штормом Весла

построениям мятежников. Их маги ответили роем зловещего вида ледяных головастиков, которых легко нейтрализовали Взятые. После этого Меняющийся врзал Твердецу - прыгнул вперед прямо со стены, превратился в акулу с маленькими треугольными крыльями и с размаху подмял под себя мага вместе с лошадьо. Несколько секунд на 10 метров в воздух взлетали фонтанчики крови и куски мяса, а потом Взятый отлетел в сторону, как будто его ударили тараном - остальные маги прикрыли полумертвого Твердеца. К дымящимся останкам акулы полетел на своем ковре Крадущийся, и маги выдали и ему - казалось, что кто-то быстрыми мазками маслом нарисовал в воздухе 6-метровую драконью голову, которая громко хрумкнула ковром, попутно разразившись канонадой молний. Пара магов упала от перенапряжения. Правда, на всю эту пиротехнику Наш Босс не обратил ровно никакого внимания - он как бы выцвел, или, по его собственному выражению, "ушел в тень" - пока он сам не начинает использовать магию достать его невозможно. Похоже, для



УИБ Весла

К-18 это стало сюрпризом, поскольку когда Взятый встал на ковре в полный рост и вынул меч, они почли за лучшее ретироваться за свои полки. Но и сам он на рожон не полез, а подобрал Меняющего и полетел к Мейстрикту. Это послужило сигналом к началу штурма.

Шепот огненными шарами разнесла остатки ворот и баррикаду за ними. Бои практически сразу выплеснулись на улицу, хотя я всего этого не видел, окучивая приставленную с той стороны стены лестницу. Кавалерийская шпага, подаренная дядей, идеально подходит для ночных операций или суматошных городских боев, но для расковыривания штурмовиков не предназначена. В результате приходилось колотить по высунувшейся башке до тех пор, пока ее хо-



И никто не узнает где могилка твоя

зьян не привыкал к тому, что его бьют сверху - после чего оставалось немного подождать и хорошенько толкнуть (или пнуть) латника в грудь. До рва обычно долетали живьем. Дальше - как получится. В какой-то момент люди на лестнице кончились, и с той стороны начали стрелять из арбалетов. На площади за воротами уже построилось аккуратное каре гвардии Шепот, перед которым ходил генерал в желтой стеганой куртке и требовал живого пленника. Живым сдаваться не хотелось. Последний раз жму руку двум выжившим Сливовцам, с которыми оборонял кусок стены (говорят, они там положили еще кучу повстанцев) и иду гибнуть в героической попытке сбежать. Для тренированного Панды спрыгнуть в доспехе с пятиметровой стены - левое дело. Ныряю в переулочек и уже почти убежав от погоны вываливаюсь на патруль ребелей, которые быстренько рубят меня в капусту и сваливают за другим таким же беглецом. Лежу, тоскую. Шлем сбит набок, правый сапог полон крови, рабочая левая не двигается. Лучше, чем попасть в плен, но все равно тоскливо. Тем более, что как выбираться неясно совсем. Чтобы не было так муторно, начинаю перебирать в уме все вещи и обмундирование, на мне надетье. Дойдя до **"лестучей мыши обсидиановой, средства связи с Крадущимся-в-Ночи"** радостно матерюсь и пытаюсь достать ее тяжелеющей правой рукой. Так, теперь откусить ей голову - главное зубы не сломать... рот полон крошки, похожей на мел и, кажется, крови, небо щиплет - теоретически, Крадущийся должен "услышать" мой зов о помощи. Блин, первый раз довелось использовать - Босс обещал голову снять, если его будут беспокоить по пустякам - надеюсь, что это не пустяки и теряю сознание.

Спустя 2 недели в госпитале в Мейстрикте записываю рассказы братьев о том, как наших разметало от выбитых ворот, как Крадущийся разыскивал нас по отрядным значкам, как выкапывали из неаккуратной кучи тел

живого Бальи, как смертельно ранили мастерским выстрелом из катапульты Уголовника (его поставили на ноги совместными усилиями лекарей и Взятого), как переодевшись в медсестер армии Загребущего выбирались из города Лань и Анна. Последними Крадущийся вывез Ворчуна, который забаррикадировался в подвале над лежащим без сознания Друидом, перетянул разрубленную до кости руку и готовился всадить молнию в первого, кто войдет в дверь.

Повстанцы взяли Весло, но расширить успех не сумели - по слухам, из-за разногласий у магов и из-за нежелания связываться с вышедшей из Опала армией Костоглода. Формальное поражение обернулось личной победой Крадущегося-в-Ночи: во время одного из рейдов в город он обнаружил и захватил архивы Шепот, представлявшие большую ценность. Кроме тактических планов повстанцев там были старые летописи, в которых, как предполагалось, можно было найти истинные имена Взятых и магов К-18.

Панды остаток года лечились и работали по прямому назначению: Лань предсказала появление Властелина в ближайшие два года, Анна переводила архивы, я вместе со Взятым летал на разведку в Че-



Ворчун, Бальи и Друид в Опале

реп, остальные организовали надзор за Курганьем, вместо разбежавшейся к тому времени Вечной Стражи. Эти разрозненные усилия дали гигантские результаты: в Черепе обнаружился "Таинственный Черный Замок", наводненный нежитью и идеально укладывавшийся в талпелотовское предсказание, Бальи и Друид под присмотром Ворчуна тщательно конспектировали археологов - и любителей, и профессионалов. По счастью, ни Взятых, ни лидеров К-18 среди них не было. Босс заявил, что все мы заслуживаем награды и в очередной раз без объяснений загнал всех на ковер. Оказалось, что на этот раз мы летим в Опал.

Что может сказать об Опале человек, который за 6 лет покидал линию фронта 4 раза, и все из них для действий в глубоком тылу противника? Ничего кроме "Живут же, сволочи...". Ровные, чистые дома. Откормленная стража, с ба-а-альшим подозрением смотрящих на отморозков с красной ящерицей на шее вместо имперского паспорта. Шлюхи, косящие под аристократок и аристократки, неотличимые от



Талпелот в Садах Опала

шлюх. Веселые люди без оружия вызывают почти физическое отвращение. Все мы выглядим белыми воронами. Крадущийся запикивает нас в Сады Опала с неограниченным кредитом, а сам летит в Чары, на отчет Госпоже. Чем мы занимались в Садах писать не буду - кому интересно зайдите в любую библиотеку и прочтите сочинения маркиза Роши, или баронессы Медь. Через неделю вернулся Крадущийся с радостными вестями: благодаря добытой нами информации он не просто в фаворе, а фактически получил карт-бланш, звучащий как "делай что хочешь, лишь бы Империи было хорошо". Для себя он попросил неограниченный доступ в библиотеки и архивы. Нам, в принципе, хватило недели отпуска.

Хромой выбил повстанцев из Весла, потом сдал его обратно.

Зима 44-45 г.

Скучное время. "Пластуны" стоят где-то на восточном фронте, мы как проклятые вкалываем на Севере. Дозоры, разведки, пьянки со Сливовыми. Они классные ребята, еще те рубаки, вот только с головой не дружат. Послушать их рассказы - каждый голыми руками завалил не менее трех магов и одного Взятого, вот только во время их дежурств по городу регулярно ползают диверсанты мятежников. С повстанцами режемся редко - смысла нет. Чаще переругиваемся офицерским составом. Сначала Ворчун через узенькую речку объясняет разведчикам ребелей сложную взаимосвязь между состоянием мостов в провинции Клин и сексуальными связями их родителей с земноводными, гиппопотамами и фантастическими животными. Начинают вскрываться пробелы в политической подготовке повстанцев - половину загибов они просто не понимают, а потому приходится сослаться на варварский диалект телекурре. Вышедший откуда-то Душелов заливиисто хихикает девичьим голо-

ском, и мятежники быстро ретируются. В другой раз я натываюсь на Уголовника, который уже пять минут надсадно материт разезд мятежников, среди которых, похоже, затесался подмастерье одного из К-18. Вежливо прошу рядового заткнуться и мы приступаем к политическим дискуссиям. Выясняется, что мы - "рабы и имперские зомби", а они "свободные люди, защитники отечества". Правда, название отечества подмастерье не знает, а на предложение показать пальцем уверенно тычет в сторону Курганья. Отсмеявшись, предлагаю ему развернуто объяснить разницу между им и мной с точки зрения свободы/несвободы - и если аргументы будут достойными, мы с Углом встанем под знамена Белой Розы. На этом разговор завершается, ибо ничего кроме лозунгов в голове у повстанца нет. Мелочь, а приятно.

Уголовник бухтит - у него, видите ли, слишком легкий доспех для осадных боев. Бальи бухтит из-за того, что его слишком рано выдернули из собственноручно обустроенной наблюдательной норы в Курганье. Друид опять дует из-за того, что срубили неправильное дерево. Ворчун ворчит. Зарплату задерживают минимум на 2 месяца. Сыро, мерзко. Постоянно хочется спать.

45 г, весеннее-летняя кампания.

Март мы отсыпаемся, отъедаемся, отдыхаем. После суматошной зимы даже развлечений не хочется. К Черепу подошло крупное соединение имперских войск, теперь туда же собирают Взятых, и Крадущийся, естественно, берет нас с собой. Буквально перед отлетом приехал гонец из-под Ржи. Вместе с новостями от ребят (у Пластунов затишье) он привез мою Огменталь - 2.5 метровую пику с вороненым наконечником и древком, исписанным рунами. Говорят, она из столицы Треугольника, Арканы. Мне она нравится.

Сидим в доспехах пред вылетом. Друид что-то пишет на листочке. Стихи. Анна через его плечо читает вслух: "...Я убит под Ржою, в безымянном болоте...". Разумеется, ржем хором. А у парня-то талант.

В Черепе все пристойно. Топчемся в миле от стен, иногда до нас доносится мат гвардейцев Госпожи - приказано никого не пускать, но всякие бараны постоянно лезут внутрь. Через 3 дня опять прыгаем на ковер и летим под Весло, в ставку Костоглода. В полете Крадущийся небрежно бросает через плечо, что Черный замок в Черепе обезврежен, вероятность прорыва Властелина там равна нулю. Талпелот не напрягается - предсказание сделано, и добавить ей нечего.

Май, мы около недели торчим в лагере в паре миль от Весла. У повстанцев больше

войск, но они похуже вооружены и обучены. С ними Супероружие - Белая Роза. Но она еще совсем девочка, а для них грамотный генерал нужнее поля безмагии. Поэтому мы осаждаем их, а не наоборот. Позавчера из ворот города выехал маг Кочерга (или Загребуший, кому как нравится) - высокий седой старик в доспехах, с развевающимся знаменем, и через герольда вызвал на бой Костоглода. Потрясающий человек. Кажется, он был уверен, что присутствии Белой Розы делает повстанцев непобедимыми. Поединок длился 10 минут - примерно на 9.5 минут дольше, чем все мы рассчитывали. Потрясающий человек. Обедки, оставленные Костоглодом сшили друг с другом и сожгли.

После этого мы смотались до Курганья (прямо на голову выходящей оттуда компа-



Зовущая Бурю



Хромой

нии археологов во главе с симпатичной де-вушкой). Закапывать живьем некогда, приходится просто отрубить головы, которые мы выкидываем, отлетев на ковре миль 10.

В лагерь мы прилетели как раз к совещанию командования по поводу ожидаемого завтра генерального сражения у стен города. Крадущийся сдал нас на руки Костоглоту, а сам испарился "по делам". В результате к утру Ворчун командует щитоносцами в центре (наша основная ударная сила), а я - сотней копейщиков на правом фланге.

Через 4 часа и мы, и мятежники построены на поросшей травой, плоской как стол равнине между городом и лагерем имперских войск. Писатели-баталисты никогда сами в сражениях не участвуют. Там не видно ничего, внутри сражения. Красиво развешаются знамена. Красиво стреляют



Душелов

друг в друга застрельщики. А потом начинается битва.

Полковник наш рожден был хватом, и в новых доспехах весил под 300 фунтов. Он нахлобучил свой черно-белый шлем, и с яростным ревом "Конгул!!!!" зашагал вперед в первой линии щитовиков. Нас разделяло не более 50 ярдов. Потом сшибка, наш фланг теснят, но мы оцетинившись ежиком пик, убиваем ребелей до тех пор, пока они не разбегаются. Оглядевшись, обнаруживаю где-то совсем далеко полк Ворчуна, который смял центр врага и потихоньку разворачивается в нашу сторону. Слева-впереди наши кавалеристы дорубают прыгающих в овраг лучников. Еще левее, и гораздо ближе какой-то умник-белорозогвардеец собрал около двух сотен щитоносцев и разного сброда, и они торопливо маршируют к оставшимся шести десяткам моих (на этот бой) парней.

Вы когда-нибудь били человека копьем? Душевно, с двух рук, после двух лет тренировок выкидывая на игольный кончик пики свой живой вес, доспех и максимальную скорость, на которую вы способны? Когда протестующее взвизгивает оковка древка, встречая отбивающий клинок, когда со звоном-чавканьем наконечник раздвигает кольчугу, рвет кольца и входит в подвздох..., и копейщик с должной чувствительностью или должным воображением...чувствует, какие именно внутренние органы он сейчас проходит? А когда вошло 14-16 дюймов наконечника, ты копье вбок дергаешь, и обратно, теперь уже без звона, вытаскиваешь.

Не знаю, поняли ли вы меня, но это лучшее описание той битвы, на которое я способен. Потому что когда в спину тем двум сотням ударила конница, от моей сотни оставалось не больше четверти, и Уголовник, который вообще-то был прикреплен к другому подразделению. И не видел я ничего - только бил Огменталью тех, чьи морды не в ту сторону повернуты, да ждал, когда все это закончится.

Весло наше. Бальи и Ворчуна тяжело ранили, последнего в самом конце боя специально выцеливали арбалетчики. Полковника за этот бой представили к Высшему ордену Империи, мне с сержантом пообещали медальки пожизне. Опять до осени мы латались, за это время соединенные армии Костоглота и Хромого зачистили крепость мятежников в Великом лесу. Было объявлено, что силы Белой розы окончательно сломлены. А потом началась полная чума и неразбериха.

Осень 45 г, Опал-Чары.

Для начала еще в конце лета появился грустный взмыленный Крадущийся, и сообщил, что аккурат после всеобщего отбытия из Черепа Взятых, туда наведалься Шепот с кем-то из магов, и теперь из их тел и душ построен новый Черный Замок, выше и красивее первого. В караване прибывших торговцев кто-то из наших парней опознает людей из Черепа, о чем мы докладываем капитану Клевцу из специального отряда УИБ "Молния". Уважение к безопасникам дрейфовало где-то в районе плинтуса - у всех пойманных шпионов повстанцев были паспорта Империи, и у половины - корочки работников УИБ. Но конкретно этот мужик был толковый и резкий (не говоря уже о том, что бегло читал на телекурре). Задумчиво проводив взглядом подозрительных лиц он сказал: "да знаю я, что они из Черепа! Вон тот, например, маг... кстати, а почему бы их не арестовать!". И арестовал, при помощи капитана гвардии Душелова. Мы все написали объяснительные, где и как видели упомянутых людей, после чего лениво приготовились ждать Босса, чтобы опять лететь зачищать Замок.

Крадущийся объявился в тяжелом недоумении. Госпожа зачищать замок не желает, вместо этого стягивает войска и Взятых к Опалу. Вроде бы, на ее стороне Белая Роза, а на стороне пробуждающегося Властелина - трое великих магов К-18, может быть даже с армиями.

Тремся в Опале. Город наводнен войсками, гражданские испуганно жмутся к стенам, хорошего пива не купишь. Ворчун прозрачно намекнул Крадущемуся, что обещанный орден так и не получил. Тот пожал плечами и предложил поискать генерала Жженого. "По счастливой случайности" генерал в это время проводил смотр на плацу, в двух кварталах от облюбованной нами таверны. С максимальной почтительностью волочем Взятую к генералу.

Генерал похоже не спал неделю. Но он собран, подтянут, и крайнюю степень усталости выдают только круги под глазами. Крадущийся как всегда вежливо и неторопливо сообщает Жженому, что полковник Ворчун (элегантный взмах в его сторону) за совершенные подвиги и командование центром в битве при Весле должен получить Высший Орден Империи. Генерал тяжело вздыхает и громко выкликает своего адъютанта. После нескольких



Имперские военные

энергичных воплей появляется миловидная девушка в мундире офицера академии Опала.

- Лейтенант, выдайте полковнику (четкий жест в его сторону) Высший Орден Империи.

Лейтенант, похоже, не спала две недели.

- Только не сейчас! - возмущенно отрезает она. Но на сдвоенное "Сейчас!" Крадущегося и Ворчуна ничего не возражает, вздыхает в два раза горше и утаскивает будущего орденосца в глубины Академии.

Под вечер он объявляется в кабаке.

- Колючий, бросай карты, дело есть. Оказывается, ордена лежат в ящике, который можно открыть шпилькой. Комнату он теперь тоже знает. К утру я и Бальби получили обещанные медали. Мы даже приказы о награждении написали и оставили на столе на подпись. Могли и ордена взять, но субординация и скромность не позволили.

Вскоре мы отчаливаем в Чары - Властелин претя именно туда, и Госпожа похо-



Госпожа с менестрелем

же желает умереть в компании своих легатов. Взятые в панике, потому что он знает их истинные имена. Крадущийся размещает нас наверху пирамиды, недалеко от входа в саму башню. Там довольно уютно, так что из плащей и древков мы делаем тент. Ждем. Откуда-то появляется Крадущийся и вручает Анне стопку документов. Говорит, что там может быть имя Властелина. Неподалеку разбились бивак Клевец и еще пара ребят из "Молнии". Они тоже переводят документы, Друид слышал, что они ищут имя Госпожи. Мы не в свое дело не лезем. Крадущийся, Душелов и Меняющийся постоянно бегают в Башню и обратно. Хромой и Костоглод на нижнем ярусе, с войсками. Зовущей Бурю нигде не видно - говорят, она пыталась связаться с Властелином, и Госпожа держит ее на коротком поводке.

В какой-то из вечеров с севера на полмира начинает расплзаться какая-то серая муть. Становится тоскливо. На горизонте виден небольшой отряд пешеходов. Они далеко, но видно их неестественно четко. Властелин и те, кто с ним. Их до смешного мало, но если это Он - то может хватить на всех, кто в Чарах. Пружинящим шагом, в белом платье из Башни выходит Госпожа. За ней Взятые и несколько помощников. Крадущийся скользит ко мне, сует в руки мешок с чем-то тяжелым и делает жест означающий "исчезни". В следующее мгновение он уже с Госпожой, а я отворачиваюсь и бреду к западной стене. В спину бьет молодой женский голос:

- Вы трое, в Башню, и ждите моего возвращения!

Госпожа. Наверное, это может относиться и ко мне, но я служу Крадущемуся, а потому не оборачиваясь бреду дальше. Никто меня не останавливает. Через час начинается катавасия. Фейерверки и взрывы. Поединки воинов. Что-то мешает нашим выйти из ворот и нарезать пришедших на

кусочки. Властелин говорит - медленно и гулко, голос отдается глубоко в костях. Звонко хохочет Госпожа. Поединки воинов. Взрывы и фейерверки.

В мешке лежит несколько предметов из хрустала, стали и кости, завернутые в плащ Крадущегося. Наверняка магические инструменты. Хотя захваченный в Весле амулет ничего не показывает - наверняка из-за плаща, развернуть который я не решаюсь. Ночью я спускаюсь с западной стены и, рискуя сломать ноги, перебираюсь через каменные россыпи. На третий день выхожу из зоны отчуждения Башни и заимствую у фермера лошадь. На четвертый день пропадает серая муть, которую принес с собой Властелин. Крадущийся ловит меня уже за Лестницей Слез.

Оказывается, что те "трое", про которых говорила Госпожа - это Душелов, Крадущийся и Меняющийся. Вместе с собой Босс затащил остальных наших, они щитами отгородили угол в лабиринте, и Взятые вместе с Анной лихорадочно переводили документы. В конце концов она радостно завопила:

- Нашла, нашла! Жонкиль Сенджак ее зовут!

- Как? Скажи еще раз и по буквам! - вскидывается Душелов.

- Ж-о-н-к-и-л-ь, - выводит на листочке Анна.

В ту же секунду из стены выходит Госпожа. Анна говорит, что ничего более страшного, чем эта прекрасная женщина в белых кружевах она никогда не видела. Ее окутывает сверкающее облако рвущейся наружу ярости. Тонкая рука вырывает лист из рук Анны, та откатывается в сторону чтобы избежать пинка. Взятые смотрят в пол и тихонько расплзаются в стороны.

- Вы... как вы посмели!?! - рывкает Госпожа.

Мамочка разобралась с подобием Влас-

телины и вернулась. Но чуть поздно. Трое Взятых знают ее имя, и пытаются убить их на месте - значит нарваться на немедленное Именованье. Отгремев, Госпожа утаскивает их внутрь, где заключается какой-то "всех устраивающий" договор. Официально ничего не объявляется, но Крадущийся больше не раб - скорее союзник Госпожи, как и Меняющийся с Душеловом. Сколько продержится этот шаткий союз - неизвестно, но они полезны друг другу. Мы полезны Крадущемуся. Война вечна, и она никогда не меняется. Завтра нас ждут новые походы.

Балтаев Максим (Ветер),
г. Саратов
21.07.05

Фотографии, использованные в статье, взяты из Интернета по ссылкам с форума «Черного отряда», а также присланы автором статьи.



Наши трофеи - Око и Жезл Госпожи, значки Взятых и ордена на полковом знамени

ИСТОРИЯ ЖАБСТВА В ГРАФСТВЕ ДЕВОНШИР

воспоминания с игры «Девоншир»

Часть 1. В особенности о Жабах.

Историй о разных героях
Написано невпроорот.
Но кто всех сильнее и отважней?
Конечно же, мистер Тоуд!

Кеннет Грэм. "Ветер в ивах"

Однажды в середине марта обнаружилось, что мы с Кириллом едем на Девоншир - игру по "викторианской Англии", вернее - по литературным произведениям о викторианской Англии. А надобно заметить, что, хоть я и отличаю великие литературные произведения от еды, а некоторые даже по чистой случайности держу на



видном месте, но в английской литературе конца XIX века разбираюсь весьма приблизительно. Читывать, разумеется, читывали, однако сообразить, что, к примеру, "Алмаз Раджи" написан именно англичанином и именно в конце XIX века, удалось не сразу. Поэтому при выборе роли на помощь пришло телевидение, все еще способное хотя бы ночью выжать из себя что-то удобоваримое для просмотра. И так, часы показывали часа два пополудни, а телевизор - монти-пайтонский "Ветер в ивах". Встреча оказалась судьбоносной.

Поскольку самого колоритного персонажа этой книги - мистера Жаба (Mr. Toad) - на нас двоих не хватало, пришлось на игре поделить его пополам, обременив законной Жабой сердца (Mrs. Toad). Обязанности распределились так: Кирилл отвечал за увлеченность техническими новинками и разноплановость интересов, а я - за жабский темперамент. Фамилию мы, конечно, взяли наследственную - Жабы.

Костюмы получились соответствующие. Что касается Кирилла, то произвольный набор вещей из среднестатистического сэкондхенда хоть из кого делает первостатейную жабу. Мне же необходимую эксцентричность сообщили две шляпки, одетые одна на другую, причем одна из них в прошлой жизни была цветочной корзинкой.

Часть 2. "Если женщина чего-то хочет, лучше ей дать - иначе она возьмет сама".

Мать: Сынок пишет, говорит, что жив здоров, учится хорошо...

Отец: Ты лучше прочти, сколько он денег просит!

Народная мудрость

Экономика на игре была суровой: на двух великовозрастных Жаб со зверским аппетитом приходилось что-то около трех шиллингов, а мир был полон соблазнов в виде различных завтракальных, обеденных и ужинальных залов, не говоря уже об ирландском пабе. В связи с этим чета Жабов сильно приуныла. Но бодрый и как-то нехорошо радостный Корсар обнадежил нас возможностью получить денежный перевод на почте. Достаточно было отправить слезливое письмо общего содержания "Батя, гроши!!!", и Господь весьма вероятно послал бы сыру.

Жабы тут же по простоте душевной бросились строчить цидульки по пенсу за десяток букв. А любезная леди на почтамте предложила совсем уж радужный вариант: телеграмму можно было отправить за счет получателя! Экономная миссис Жаба расцвела на глазах, как ряска в пруду, и решила не ограничиваться банальными просьбами "четвертак до полочки!". Так родилась идея фонда борьбы с осушением болот. Я отправила своей кузине в Европе проект организации фонда с просьбой помочь, чем сумеет, и не особо скупилась на слова. После чего села ловить момент, когда становятся богатыми.

Какое же жабство было обнаружить, что ответ пришел не менее пространственный, и так же за счет получателя! Оказывается, ехидная улыбка Миры не была макияжем. Однако шиллинг с мелочью наварить все же удалось. Но даже то, что мистер Жаб получил еще два шиллинга от своего арендатора, не примирило миссис Жабу с человеческой мелочностью.

Часть 3. "Фонд Борьбы с осушением болот и За возрождение жабской культуры" и презентация юбочных изделий у мадемуазель Ля Шарм.

Сам же я принципиально никогда не брал у своего ближнего ни одного

доллара, не дав ему чего-нибудь взамен - будь то медальон из фальшивого золота, или семена садовых цветов, или мазь от прострела, или биржевые бумаги, или порошок от блох, или хотя бы затрещина.

О. Генри "Совесть в искусстве". Серия "Благородный жулик"

Так на почве мести за обманутые надежды зародился "Фонд Борьбы с осушением болот и За возрождение жабской культуры". Я даже научилась выговаривать это название без запинки! У фонда не было никакой иной цели, кроме выуживания у добросердечных граждан некоторой суммы, достаточной для прокормления и развлечения двух скромных Жаб. В конце концов, мир не без добрых и состоятельных людей.

При этом я свято чтитла заповедь "благородного жулика" Джеффа Питерса (см. эпитафия). Поэтому в качестве возмездия за добро было решено оделять потенци-



альных жертвователей декламацией "Оды издыхающей лягушки". Сей поэтический шедевр из "Посмертных записок Пиквикского клуба" Ч. Дикенса был доукомплектован дополнительными строфами для создания достаточного объема, и оказался весьма актуальным в свете "возрождения жабской культуры".

И с нехорошим блеском в глазах я отправилась на демонстрацию юбочных чехлов в модный салон французенки мадемуазель Жюли ля Шарм. Рассказывать о демонстрации бесполезно - это надо было смотреть и слушать. Пока сраженные чудесным представлением дамы отходили, миссис Жаб беззастенчиво воспользовалась собранной Жюли женской аудиторией и дебютировала со сногшибательным успехом. Ведь по окончании декламации дамы дружно вздохнули от восхищения, не так ли? :) По крайней мере, пенсов пять мне накидали. Не так мало для первого в жизни опыта попрошайничества!



Воспоминания с игр. **Девоншир**

Презентация фонда имела неожидан- ный побочный эффект - меня отозвали в сторонку две милые леди, одной из кото- рых оказалась супруга полковника Венде- лера, а имя другой я, прошу меня простить, забыла! Дамы мне сразу же понравились, ибо перемигивались, хихикали и подпры- гивали на месте весьма по-жабски. Вско- ре стала понятна причина их веселости. Оказывается, неподалеку от паба имело место болотце, где местные, натуральные, лягушки активно плодились и размножа- лись на глазах восхищенных зрителей. Впечатлений для глаз и ушей хватало! Миссис Жабу, конечно, несколько покоро- били слишком вольные нравы родствен- ников, но ведь кровь - не водица!

Очередной раз мы убедились, что попа- ли с ролями как нельзя более удачно :)

Часть 4. Файф-о-клок и занимательная история Жабоместья.

К нам на утренний рассол
Прибыл английский посол.
А у нас в доме закуски -
Полгорбушки да мосол
Л. Филатов "Сказ о Федоте-стрельце"

Заранее запланированным игровым развлечением был повальный файф-о-клок. Ровно в пять часов в разных концах полигона стартовали чаепития разной степени тяжести. Лично я пригласила хозяйку модного салону, французенку мадемуазель Жюли ля Шарм (Лорелея). При этом были начисто проигнорированы тре- бования этикета - не письменно со всяки- ми "примите и проч.", а устно, можно ска- зать, через забор. Но, в конце концов, у французов и лягушек так много общего!

Вскоре к нашей радости компанию разба- вила племянница викария (патера) Брауна. Эта милая леди мечтала внести пожертвова- ния в наш фонд, и весьма щедрые! Специа-

но для этих целей мы повесили на внешней стене нашей усадьбы "Жабоместье" (Toadhall) конверт - чтобы, значит, стражду- щие могли пожертвовать и в наше отсутст- вие. Не будем же мы "отфутболивать лишней доллар только потому, что он прибыл не по расписанию" К слову сказать, интересовался народ, интересовался... Читал воззвание, конверт щупал. Надо было приписку сделать, что у нас правила строгие, за конверт подер- жался - женись! А то, ишь!

На стенах Жабоместья вообще было мно- го увлекательной литературы. Чего стоили закрепленные по периметру здания запрети- тельные надписи, заимствованные из мульт- фильма "Rupert and The Frog Song" (Пол МакКартни): "Only frogs (Toads) beyond this point", "Frog (Toad) Guard operating" и т.д. Эти таблички успешно выполняли охранную функцию. Например, одна из них смогла от- пугнуть даже вездесущую прессу!

Надпись сия гласила "Посторонним в Ж..." и была обкусана на конце. История ее происхождения столь чудесна и удиви- тельна, что миссис Жаб поведала ее при- глашенным на чаепитие дамам, и не поле- нится повторить еще раз.

Часть 5. "Посторонним в Ж..." или "История о бесславном походе мсье ЖабА и о том, как было спасено "Жабоместье" (лирическое отступление).

"...Не здесь Лаан Гэломе,
И замок Хэлгор тоже далеко."

*Дрын Дубовый
"Поучительное сказание о пользе гра-
мотности"*

Однажды, давным-давно, когда драконы были большими, а король Артур - маленьким, основатель славного рода Жабов Девоншир- ских, сэр Гуго Жаб, получил от короля в на-

граду за честную службу плодородные зем- ли и построил на них замок "Жабоместье". Подобно скале вздымались ввысь его мощ- ные стены, и со всех сторон окружали замок тучные нивы, густые леса и быстрые реки. Завершив же свой труд в семь дней, стал мис- тер Жаб жить-поживать, добра и наследни- ков наживать.

Но прослышал о богатом "Жабоместье" недруг сэра ЖабА, злой и недостойный французский рыцарь Франсуа ЖабА, и по- шел войной на "Жабоместье"! Пытался мис- тер Жаб урезонить супостата, убедить его не зариться на чужое, но тщетно. Собрал мсье ЖабА огромное войско, и вот уже в одном дне пути стоит оно от "Жабоместья"!

Не следует, однако, забывать, что сэр Жаб не был бы истинным джентльменом, если бы не попытался еще раз решить во- прос словами, а не дракой. Посему прика- зал он выгравировать над входом в "Жа- боместье" запретительную надпись: "По- сторонним в Жабоместье вход воспре-



Воспоминания с игр. **Девоншир**

щен!". И отправился сэр Жаб почивать, справедливо решив, что истинного рыцаря это непременно остановит.

И надо же было такому случиться, что ночью разразилась стра-а-ашная гроза! Вековые дубы вырывались из земли с корнем, болота вставали дыбом и кровь стыла в жилах. Не пощадила буря и табличку. Порывом ветра оторвало от нее правую половину, повредив несколько и саму надпись.

Наутро войско мсье ЖабА стояло под стенами "Жабоместья". И узрел французский захватчик прямо перед своим носом грозное воззвание: "Посторонним в Ж...". По сей день никому не известно, что же именно так возмутило мсье ЖабА, но только он покраснел, стал раздуваться, как шар, и все раздувался, раздувался... пока вдруг не лопнул с превеликим треском, забрызгав своего адъютанта и остальных представителей общественности.

Лишившись предводителя, войско бесславно покинуло земли сэра Гуго Жаба.



Воспоминания с игр. **Девоншир**

Так была наказана жадность и невежество, и так было спасено "Жабоместье". С тех пор потомки сэра Жаба свято верят, что эта семейная реликвия защищает самостоятельность и незалэжность "Жабоместья", и каждого, кто покусится, неминуемо ждет судьба мсье ЖабА!

КОНЕЦЪ

Часть 6. О званом вечере у Лавгрейвов, благотворительности и феминизме.

Мальчик, а мальчик! Скажи, мальчик, а ты пионер? А тебе в школе про милосердие, про то, что нужно людям помогать, говорили, да? А родители тебе десять рублей на обед дали? Ты же все равно все пропнешь, проиграешь в эти ваши автоматы... Дай тете Фиме денежку - она за твоё здоровье супу выпьет. Спасибо, мой золотой! Дай тебе Бог здоровья... мамочке твоей тоже подадут...

к/ф "Небеса Обетованные"

Тем временем подошел срок нанести визит Лавгрейвам, которые устроили званый вечер на множество лиц. Начало приема было омрачено исчезновением миссис Рид (Сандра?), сколь богатой, столь и чахоточной, и все было оживилось... Но смертельно больные дамы, как известно, всех переживут и на похоронах простудятся, вот и миссис Рид нашлась - к вящей скорби того, на кого она очередной раз переписала завещание. В связи с этим случился небольшой конфуз. Когда сэр Баскервилль и принц Флоризель возжелали покинуть собрание и оглянулись в поисках дворецкого, дабы он подал им шляпы и трости, оказалась, что дворецкий мистер Брюс аккуратно послан в полицию с заявлением о пропаже миссис Рид. Возникла пауза, в течение которой Лавгрейвы краснели ушами, сэр Баскервилль раздувался а-ля

мсье ЖабА, а остальная общественность втихую переживала острую радость по случаю "эль скандал при посторонних". Не-е-ет, викторианская Англия у нас таки вышла!

На приеме выяснилось, что на игре есть еще два благотворительных фонда, помимо нашего. Дело в том, что первый номер "Девон Таймс" вышел с передовицей о взрыве на шахте в Эссексе, которую прочитали все, кроме Жаб. У нас тогда не было даже пенса на покупку газет, и мы голодали, и скитались, помогите, люди доб... Стало быть, лорд Лавгрейв (Скайтелл) и мисс Стоктон (Мириам) в унисон мечтали опекать детей погибших рудокопов.

Помимо благотворительности, обнаружился еще один существенный признак XIX века: феминизм. Яркими представителями этого излюбленного на играх течения были как Вирджиния Вульф, так и некая активная дама, анкетирующая всех встречаемых и поперечных на предмет "любите ли Вы суфражисток и КАК вы их любите". На приеме эту тему подхватили мисс Рид и леди Лавгрейв, но уже в другом ключе. Они с возмущением рассказали о новых веяниях, в связи с которыми многие порядочные леди начинали заявлять о своем равенстве с мужчинами, необходимости предоставления женщинам избирательных прав и поголовной раздачи брюк.

Под раздачу (отноюдь не брюк!) попали и три спортивные леди, путешествующие налегке и без мужчин (из "Трое в лодке" - к сожалению, без Трои), не замеченные лично миссис Жабой ни в чем предосудительно, кроме явной страсти к игре в вола-но. Но общественное мнение было искренне возмущено их нежеланием носить турнюры и корсеты! Ситуация осложнялась тем, что на полигоне вообще было катастрофически мало этих предметов туалета, и отличить даму идейную от дамы, не до конца отмоделированной (как миссис ЖабА, например), предоставлялось крайне затруднительным. А в стане сторонни-

ков нововведений окопался Оскар Уайльд и его спутница, которые вполне уверенно держали оборону.

Часть 7. Упырь Баскервиллей как средство цензуры

Товарищ, пред тобою Брут
От слов его все мухи мрут

АБС "Понедельник начинается в субботу"

По итогам встречи в верхах Жабской чете свезло наконец прорваться в Баскервилль-холл. В самый разгар околорондовых баталий миссис ЖабА, смущаясь и зеленея, поведала почтенному собранию о том, что у нее тоже есть фонд, конечно, не чета прочим, маленький и жабский, но все же, если посмотреть на него с вот этой стороны, а лучше отойдя на десяток шагов,



Воспоминания с игр. **Девоншир**

то очень даже ничего, а вот хотите, я сейчас продекламирую вам что-нибудь из жабской культуры...

Лорд Баскервилль "так и не узнал, как близко от него пролетел Азраил", поскольку поспешно предложил перенести все возможные декламации и презентации на вечер, когда в Баскервилль-холле состоится специальная аудиенция, посвященная благотворительности (раз уж всем неймется причинять добро). Миссис Жаба была в восторге - на столь обширную аудиторию ее тщеславие даже не смело рассчитывать!

Увы, увы! Пятнадцать минут славы обошли меня стороной, ибо история с Упырем Баскервиллем (это не про сэра Баскервилля!) прервала благотворительный вечер в самом разгаре. Множество достойных жителей и гостей курорта успело порадовать собрание своими талантами, а до миссис Жабы очередь так и не дошла. Как потом выяснилось, это были происки завистников - ее специально оттеснили в конец ве-



Воспоминания с игр. **Девоншир**

чера в надежде, что гости разойдутся раньше, чем "Ода издыхающей лягушке" их настигнет. Хотя - это с какой стороны посмотреть: может, просто остальные приглашенные звезды должны были быть у миссис Жабы на "разогреве"? ;)

Так как большинство жителей Девоншира оказалось неосведомленным в вопросах жабской культуры, мы это непременно исправим.

Часть 8. "Ода издыхающей лягушке" (лирическое отступление)

Затем воспоследовала декламация миссис Лео Хантер, читавшей прославленную "Оду издыхающей лягушке", которую она повторила на бис и прочла бы и в третий раз, если бы большинство гостей, по мнению коих давным-давно наступило время слегка перекусить, не заявило, что злоупотреблять добротой миссис Лео Хантер истине постыдно.

4. Диккенс "Посмертные записки Пиквикского Клуба"

Соавт.:
миссис Лео Хантер,
миссис Юфимия Жаба

1.
О лягушка! Припадая
На живот и замирая,
Возлежишь ты, издыхая,
На бревне,
О, горе мне!

2.
Детский шум и детский крик
До твоих болот проник.
И конец тебя настиг
На бревне,
О, горе мне!

3.
Дерзновенная душа!
Ты ли, что так хороша
Распласталась, чуть дыша
На бревне?
О, горе мне!

4.
Пела ты, как соловей
Всех на свете красивой
Но умрешь во цвете дней
На бревне
О, горе мне!

5.
Танцевала, чуть заря
Под ревнивое "кря-кря"
Улетавших за моря
На бревне
О, горе мне!

6.
Вдруг - зима катит в глаза
Прочь, упрямая слеза
Замерзает егоза
На бревне
О, горе мне!

7.
Но, домой принесена
Вновь живехонька она
Бодро скачет, зелена
На бревне.
Спасибо мне!

Часть 9. Дело об украденном ДириЖА-Беле

- Его нужно ночью выкрасть! Ей-богу, выкрасть!
- Однако для предводителя дворянства у вас слишком мелкие масштабы. А технику этого дела вы знаете?

Ильф и Петров "Двенадцать стульев"

А теперь самое время рассказать о самом главном преступлении мистера Жабя, и одновременно его самой великой славе. Ибо сердцем и помыслами мистера Жабя безраздельно завладело детище изобретателя мистера Фогга: целеллин, иначе говоря - дириЖАБель. Сначала мы честно хотели его выкупить, надеясь, что собранные фондом средства позволят это сделать. Но, увы - благотворительность в Девоншире расцвела только на словах. А крах презентации фонда в Баскервилль-холле погасил последнюю надежду на мирное развитие событий. И ДириЖАБель решено было украсть! (Заметьте, нас опять толкнули на преступление объективные обстоятельства. А мы что? А мы - ничего!).

Могучую поддержку должен был оказать похитителям дворецкий Лавгрейвов мистер Брюс (Мифранор). Дело в том, что у него были собственные виды на ДириЖАБель. Сие чудо располагалось в месте, вызывавшем у чистокровного англичанина самые низменные чувства: в ресторане быстрого питания Рональда МакДональда (Никодим)! Он осмелился превратить святое - яичницу с беконом - из кулинарного священнодействия в блюдо, которым закусывают на ходу! Я прямо не знаю, что бы случилось, замахнись он на овсянку...



Воспоминания с игр. **Девоншир**

Ливневый ресторан такого завлекательного украшения, как ДириЖАБель, мистер Брюс надеялся нанести непоправимый урон американизации доброй старой Англии! Так попутно был изобретен антиглобализм.

Выждав до полуночи, мы отправились на разведку. По словам мистера Брюса, нам повезло: дириЖАБель на ночь подвесили прямо над берегом, а не посередине реки, причем на одной веревке, которую ничего не стоило перерезать. Побродив минут десять вокруг лагеря, чтобы глаза привыкли к темноте, и шугаясь от собственного шепота, разведбригада тихонько пробралась на берег реки. ДириЖАБель тусклым светом мерцал над водной гладью, и вокруг не было ни души. Вот только веревка была закреплена слишком высоко, а берег слишком крут, чтобы устроить пирамиду.

Похитители самозабвенно шуршали в кустах, оговаривая подробности будущей вылазки. Было решено: 1) соорудить копьё, прикрепив нож веревкой к палке, 2) перерезать привязь, 3) подхватить падающий Дири-

ЖАБель, 4) постараться не уронить его в воду, 5) постараться не свалиться туда самим, 6) переправить краденое через реку, 7) затащить на почти отвесной косогор, 8) проволочь мимо заседающей в стенах гостиницы толпы каких-то жизнерадостных личностей (там проходило заседание клуба "Трутни" во главе с Берти Вустером и Гасси Финк-Ноттлом), 9) сокрыть в стенах "Жабоместья".

Это по игре мы на нем просто улетели. По жизни все выходило гораздо сложнее. В то время, как Мифранор бесновался на противоположном берегу, перебравшись туда не по переправе, а по сваленному чуть дальше бревну (герой! спецназовец), мы с Киной в целях конспирации заседали на корточках в кустах у речки. При этом наши бледные морды были заметны чуть ли не с того берега, что было обнаружено, когда проходящий мимо Оскар Уайльд вежливо с нами поздоровался. На заметку будущим диверсантам: в фильмах про войну разведчики не зря мажут физиономию гуталином. Это не для красоты, оказывается!

Часть 10. "Раз пошли на дело я и моя Мурка".

- Пан Лесь, возьмите ножку! Возьмите ножку!

И. Хмелевская "Лесь"

Через полчаса стало понятно, что фонарики по берегу бродить не перестанут, и либо сейчас, либо никогда. Мифранор перелез по бревну, Кира перешел по переправе... я не знаю, зачем они решили брать ДириЖАБель с двух сторон, видимо, боялись, что убежит. Еще через пять минут на противоположном берегу засуетились две темные, отчаянно дергающиеся и шипящие фигуры, ДириЖАБель заколыхался... и вдруг рухнул вниз! Одна из темных фигур (Мифранор) чуть не уронила его в реку, но в последний момент ухватила за заднюю часть и стабилизировала. Затем чуть не свалилась в реку вместе с объектом кражи (заметьте, как все идет по



Воспоминания с игр. Девоншир

плану!). Наконец обе фигуры ухватились за ДириЖАБель и, подобно муравьям с яичком королевы в трудолюбивых и загребущих лапках, повлекли его по берегу.

И тут на противоположном берегу, у спуска, показался фонарик! С драматическим шепотом: "Фонарик, там фонарик!", я подхватила специально заготовленное маскировочное покрывало и в мгновение ока перемакнула через переправу. Вдвоем с Киной мы начали укутывать ДириЖАБель, как родного дитя, краем глаза заметив, что Мифранор улетаывает куда-то берегом (оказывается, он фонарика не заметил, и решил, что все идет, как надо и пора отступать), а фонарик уже спускается с обрыва. Мы только-только успели как-то обмотать ДириЖАБель тканью, как человек подошел к нам.

Мы замерли, безуспешно пытаясь сделать вид, что любимеся... чем-нибудь. А под ногами у нас тучка, тучка, тучка и вовсе не ДириЖАБель! Положение усугублялось тем, что одна моя нога по щиколотку провалилась в приборную жидкую грязь. А ночной незнакомец принялся долго и целеустремленно плескаться в речке: то ли умывался, то ли пил. Вам смешно, а я чуть не поседела!

Наконец фонарик вместе с незнакомцем удалился. Выдрав мою ногу из тины, мы бодрым полуголопом понеслись через переправу, сжимая в объятиях ДириЖАБель. Как мы его затащили на косогор и как нам никто не встретился - не знаю. Судьба была благосклонна! ДириЖАБель благополучно прибыл в "Жабоместье" и был размещен на заднем дворе. К сожалению, он отчетливо просвечивал сквозь стену, но с этим уже ничего нельзя было поделать.

Нельзя не отметить, что львиная доля лавров в похищении ДириЖАБеля безоговорочно принадлежит Мифранору! Он придумал и смастерил копьё, раз пять лазил по бревну, утонул в тине, срезал ДириЖАБель, разбросал обязательные по правилам совершения преступлений улики... В общем, сделал практически все, а мы с Киной так, действовали на подхвате. Прошу занести мои слова в протокол!

Часть 11. "Врагу не сдается лихой мистер Жаб, на выборы о-о-о-он прелета-а-а-ает!"

- А что это за шум на лестнице?

- А это нас арестовывать идут.

М. Булгаков "Мастер и Маргарита"

Все утро мы активно боялись и ожидали возмездия. За это время мимо "Жабоместья" неоднократно продефилировали как Холмс с Ватсоном, так и инспектор Грегсон с помощником. Господа! Вот вам все равно, где шлаться, а я чуть чаем не подавилась!

Но мистер Жаб не для того воровал ДириЖАБель, чтобы хранить его под спудом, его душа требовала полета. И вот, победоносно наигрывая на национальном жабском инструменте и распевая: "Летят перелетные Жабы..." и "Врагу не сдается лихой мистер Жаб", угонщики прибыли на ДириЖАБеле аккуратно на выборы мэра города. Совершив триумфальный полет над центральной площадью и затормозив о



Воспоминания с игр. Девоншир

полицейский участок, мистер Жаб гордо заявил свою кандидатуру в мэры.

Выборы прошли в теплой, дружеской атмосфере. В частности, мистер Фермер (Ксинг) сделал небольшое состояние на продаже яиц по три пенса за штуку - они пользовались у электората особой популярностью, когда нужно было засвидетельствовать кандидату свою лояльность.

Я думаю, только косность общественно-го сознания не позволила мистеру Жабу стать достойным управителем города! В результате лорд Баскервилль занял предпоследнее место, а мистер Жаб пришел к финишу одним из первых. ;)

Часть 12. "Все свободны, всем спасибо!" или Жаба Баскервиллей

Если я мало сделал добра, то смею думать, что зла я причинил еще меньше, и все мои приключения послужат источником занимательных и приятных



воспоминаний на склоне моей жизни.
Ч. Диккенс "Посмертные записки Пик-викского Клуба"

Подводя итоги: игра получилась очень веселая, добрая и увлекательная. Может быть, она чересчур для мирного Девоншира изобиловала приключениями, но ведь и игроки руководствовались больше английской приключенческой литературой, нежели историей. Зато всем нашлись разнообразные заделы, так что, думается, это была одна из немногих игр, где не скучал никто! Огромное спасибо Корсару и Даше, и всем игрокам! Викторианская Англия - это, оказывается, неплохо!

Миссис Юфимия Жаба
она же - Гризабелла
17.05.2005 г.

P.S. А еще есть мнение, что в Гримпенской трясине скоро появится новое чудо-вище: "Жаба Баскервиллей". Душитель. Так что вы подумайте-подумайте, сэр Баскервилль, насчет "жаб в резервацию" ;)

P.P.S. По итогам пожертвования в наш Фонд составили около 7 шиллингов 6 пенсов. Справедливости ради стоит заметить, что крону нам подарил Фермер, а полтора шиллинга - его трудолюбивый и добросердечный племянник Томас, так что, считая пожертвования от Жюли ля Шарм, больше всего Жабы нажились на друзьях. Но шиллинг мы все-таки честно выцыганили! Огромное спасибо всем жертвователям и сочувствующим. ;)

P.P.P.S. В связи с тем, что перед отъездом с полигона я собственными ушами слышала, как принц Флоризель говорит "жабко", внедрение жабской культуры прошло успешно.

Фотографии Шаца и Сирано

**Мастерская группа «Девоншира»
приглашает вас на свою игру в
2006 году. Подробнее на стр. 73**

Честь и бесчестье

Взгляд на "Ведьминлэнд" Калантэ из Цинтры
и Ели из Красноярска
(воспоминания с игры «Ведьмак: нечто большее»)

Цинтра встретила меня звонким воем бензопилы. Вояки и бароны целеустремленно строили крепость под руководством Ставра.

Ставр - это мне такой подарок был от судьбы - капитан команды Скеллиге, он обязался найти мне Эйста Турсеаха из своих рядов, однако обломался с кандидатурой и "как честный человек был обязан жениться" - став, таким образом, королем Цинтры. Он оказался достойным супругом моей властной королевы - не лез в политику и был лучшим в мире военачальником.

Да и с островами Скеллиге по этой причине у нас всегда были отличные отношения - как раз по первоисточнику.

Вообще-то команда, собранная из четырнадцати городов для капитана не подарок. Тем более, что с собой у меня не было практически никого. Разве что Омск да Новосибирск не подвели - баронский костяк в столице держал на себе многое.

Кроме харизматических качеств должно быть у руководителя сборной команды еще и везение. Это когда кто-то везет канцелярию, кто-то везет торговцев, кто-то - знамя и бумаги. Еще должна быть челядь. Без этого - край! Помню, как ходили мы со Ставром уговаривать повараху нашу, переметнувшуюся в кабак, вернуться обратно. Уговорили. И жили с тех пор припиваючи и приедаючи.

Когда славный парень солидно заявил нам, что согласен быть чем-то вроде завхоза, на него с удовольствием сгрузили хозяйственные вопросы и, хотя руками делать он ничего не умел (столичные жители, блин!), но организовал все по высшему классу.

Управляющий финансами ухитрялся вести экономику Цинтры сквозь бури войн и непогоды страстей. Ума не приложу, как ему удавалось хранить и приумножать казну, да так, что цинтрийская марка непрерывно росла, а у нас всегда были деньги на покушать, на выдать жалованье и даже на снарядить чужую армию.

О, эта чужая армия! Королева, врывающаяся в банк со словами: "Деньги на стол! Заморозить счета! Мы оплачиваем армию Реданиш!"

Как уж там выкручивался наш милый финансист Гаксо, как погашал долги, как убалтывал банкиров оставить без последствий такое вопиющее нарушение - сие для меня тайна. Но он смог! Еще бы! При такой королеве...

Она была прекрасна. Она была упряма. Она была любезна, но в голосе ее начинал звучать металл, как только ей смели противоречить.

Да и не противоречил ей никто. Потому что это Цинтра. А на троне - Львица, Калантэ. Властная, но справедливая (хм, попробовал бы кто-нибудь не признать справедливости ее действий!).

Да, она была женщиной. И матерью. Но любила - до боли, до слез - больше мужа, больше дочки - она любила свою Цинтру. Да что там - и мужа, и дочку ощущала она частью Цинтры, ее наполнением. И когда обожаемая ею внучка делала глупости, она чеканила:

- Цирилла. Ты. Не имеешь. Права. Так. Поступать. Потому что. Ты. Будущее. Цинтры.

Цирилла боязливо махала ресницами, а

потом нажимала на нос заводной игрушке и та пищала: "Я люблю тебя!" И королева не могла не улыбаться. И Цирилла видела, что гроза миновала. А подданные вздыхали с облегчением - Калантэ вполне была способна усадить в темницу даже свою внучку - что она и сделала однажды, после глупых прогулок Цири по лесным дорогам, где ее захватили какие-то бандюгаи.

Побег этот обернулся для Павеетты ранением, для цинтрийцев - ночью поисков, а для королевы...

- Цирилла похищена, Павеетта ранена или убита!

Королева, бледнея, поднялась с трона. Но ноги ее подкосились, она упала... Ее подняли страж и фрейлина.

- Искать! - приказала она сквозь зубы.

Принцессу отыскали в Редании. Только тогда поняла Калантэ, как дорога ей эта девочка.

Но не ей одной. Сколько раз приходили во дворец кародейки. Беседовали о жизни, о прекрасном и вскоре сворачивали на Цири.

- Девочка обладает Силой... Она может распорядиться ею неправильно... Она не сможет управлять - прецеденты мага на троне ужасны...

Цирилла же в это время веселилась всюю: шишки из ее рогатки метко и больно попадали то в господина кастеляна, то в гостей. Гости морщились, но помалкивали - дитя забавляется!

Очередной забавой принцессы стали скеллигийцы. Они были приглашены пятилетней Цириллой на День Рождения ("Бабушка! Не уходи! Я не знаю, что мне с ними делать!") "Нет, Цири, ты пригласила гостей, ты должна учиться принимать их. Накорми их, прими дары, беседуй!".

Ничего себе "беседа!" Калантэ заглянув в зал оторопела: варвары расселись прямо на паркете, хлебали пиво, хохотали, смачно рыгали. А среди них, на полу, счастливая и довольная сидела принцесса Цинтры!

Никакие изысканные пельцы и певички не увлекали ее - а brave скеллигийские парни орала что-то хмельное и она подтягивала.

А потом они подарили ей "игрушку" - пленницу, захваченную в Новиграде, куда

они с утра совершили набег. Девушка послушно собирала шишки, а королева с юрстами ломали голову: Цинтра не рабовладельческое государство. "Игрушка" должна быть отпущена на свободу. Однако как объяснить это Цири?

Юристы обустроили все наилучшим образом: Указ "О дарении подарков и принятии оных" предусматривал наличие долга даримого одариваемому. То есть "подарок" оказался должен опекуну Цириллы крупную сумму денег: за доставку, одежду, еду, воспитание.

- Воспитание?! - поразился "подарок".

- А как же! - хладнокровно парировали юристы. - При королевском дворце вы многую обучитесь.

Бедняжка обучилась разве что сбору шишек.

Хотя во дворце и впрямь было на что посмотреть.

Был бал. Бал был поздно. Не по вине устроителей- гости собрались едва не полночь (мостик, знаете ли, очень был узок). Но все состоялось. Были свои - Эрдленвальд, Стрепт. Были гости - Аэдрин, Редания, даже Махакам. Рулил Тигг. Его баронесса со чады и домочадцы устроила все просто чудесно: вино для всех, бутербродики с красной и черной икрой и даже торжественная театральная постановка "Высадка на Яруге". Бал торжественным полонезом открывали королева и король (быстро исчезнувший "по делам" ввиду незнания куртуазии вообще и танцев в частности). Да, бал удался. Театральная труппа в высшей степени удачно развлекала гостей, огонь полыхал, музыка гремела. Потом погасли свечи, разбрелись гости...

А у королевы шло совещание с министрами. Задача у них была одна- процветание Цинтры в сложной политической и экономической обстановке. Министр по науке взял повышенные обязательства, кастелян молча работал с финансами, а первый министр отчитался за политику.

Политика

В принципе все было ясно как день: не

сегодня-завтра Нильфгаард пересечет реку. Он пойдет на Север. Он готов идти на Север. Он хочет идти.

А на его дороге стоит Цинтра. Сперва Тигг - на том берегу, прямо под носом нильфов. Затем столица. Крепость с гарнизоном, пригороды. И баронства - в некотором отдалении. Мимо не пройти: и в ту и в другую сторону - цинтрийские земли. Через них идет дорога к нордлингам. В Темерию, в Реданию, в Аэдрин, в Каэдвен...

Переговоры - осторожные, уклончивые - велись уже давно. Дийкстра....

...Дийкстра пришел еще до игры. Принципиально глядя на меня, он сообщил, что никакого союза их Редании с нильфами - нету. И им предпочтительнее заключать союз с Цинтрой - при прочих равных. Однако прочих равных пока нет...

Он выжидательно глянул на меня. Я даже не стала говорить ему об общем происхождении, о связях наших стран, о чести. К чему это все прожженному политику?

- Мы предоставим вам список выгод от союза с нами! - твердо пообещала я.

Продинамила, конечно! Во-первых дел всегда невпроворот. Во-вторых - ну какие тут выгоды при изначальном экономическом и научном отставании Цинтры!

- Вы уж постарайтесь. - ласково покивал мне головой Дийкстра. - Не хотелось бы прямо вот так, минуя вас, заключать союз с Нильфгаардом...

- Кстати, а в этом союзе вы кем предпочтаете быть - Молотовым или Риббентропом? - буркнула я ему вслед.

Он понимающе улыбнулся, но ответить не захотел. Этот вопрос, кстати, меня интересует до сих пор.

Министр душевного согласия Нильфгаарда пришел через часок. Он тоже не тратил игрового времени и предпочел разговор до игры. Впрочем, обставлено все было в лучших дипломатических традициях? Тайно, без огласки и шума.

- Вы ведь понимаете, как не хочется нам губить древнюю культуру Цинтры. Нам всего-то и нужен свободный проход через

ваши земли. А взамен....

Зарович даже прижмурился, описывая выгоды. Я задумчиво кивала, мысленно терзаясь: "Как бы не ляпнуть чего категоричного! Как бы эту их надежду на договор холить и лелеять".

- И у нас есть верный способ доказать крепость нашего союза...

"Неужели он потребует дать клятву. Неужто он помнит, что цинтриец НЕ нарушает клятв?!" - пронеслось у меня в голове. "Нет, только не клятву!"...

... Это - династический брак.

(Эйст, кстати, потом сразу придумал: выдать замуж его дочь от первого брака - вроде как дочка короля Цинтры, но фактически к нашему королевству отношения не имеет).

Уходящего нильфгаардского министра я проводила бы тем же вопросом - про Молотова-Риббентропа, но уж очень душевно мы расставались - прям будто подписали что-то.

А вообще-то политика Цинтры была ужасно проста: ни шагу назад, никаких уступок Нильфгаарду, даешь союз с нордлингами!

К концу этого дня нильфами захвачен был цинтрийский замок Тигг. Несмотря на доблесть защиты и помощь из столицы. Увы, империя сильна. Однако жители Тигга все равно чувствовали себя цинтрийцами: лишь троих, согласившихся из хитрости дать клятву верности Нильфгаарду, пришлось отправить к врагам: цинтрийцы не нарушают клятв. Никаких. Даже данных притворно. Да и зачем нам такие предатели?

Посольство Редании во главе с Дийкстрой, прибыв в столицу, намерений не скрыло:

- А мы пришли посмотреть, как у вас тут дела.

"Не завоевали ли вас еще?" - читалось в глазах министра так явственно, что Эйст пробормотал вполголоса:

- "Рабинович, как здоровье?" - "Не дождетесь!"

На что Дийкстра лишь мило улыбнулся. Оказалось, впрочем, что милые друзья наши со Скеллиге хорошо помогли нашей политике: Дийкстра завел речь о том, что Редания, конечно, всячески готова подписать союз с Цинтрой, особенно ежели Цинтра окоротит буянов с островов. Вспомнив, какой замечательный набег устроили скеллигийцы на реданские поселения, Калантэ с Эйстом едва удержались от улыбки.

- Ну что ж. Скеллиге не подчиняется нам, однако, думаю, можно убедить их некоторое время не поворачивать драккары в сторону Севера. - дипломатично сказал король. - Все зависит только от вас.

Хотя от них зависело не все. Министр иностранных дел Хаммикс любовно поглаживал подписанные Каздвеном и Темерией Договоры о дружбе и взаимопомощи. Длиннющий текст утверждал, что государства наши обязуются а) выступать на стороне друг друга в не-завоевательной войне б) поддерживать правящие династии в случае угроз таковым в) и прочие дипломатические уверения и расшаркивания. Документы были серьезными и королева поняла, что Министерство иностранных дел не теряет времени.

Впрочем и остальные департаменты даром хлеб не ели. Наука развивалась какимито нечеловеческими темпами - сидящие повсюду умники с записками, задачками и книжками меня поражали и восхищали. Банковские операции Гаксо и сенешаля приводили в трепет. Финансовые подвиги наших торговков и Берты Тигг давали короне свободу действий. Металлург и лесничий просто заваливали нас лесом и металлом.

Откуда бралось у них рвение? Не знаю. Наверное, из общего приподнятого настроения - мы на острове атаки, мы должны работать, чтобы не погибнуть, мы должны выстоять!

И поэтому у нас была полностью оплаченная (даже - на всякий случай - в мертвятнике) армия. И можно было чинить крепость, снаряжать экспедиции, устраивать вылазки.

Вылазку в четыре утра подготовили тщательно - вплоть до обеспечения теле-

порта. Но в Тигге до утра шли гулянки и никто не спал. Король, чертыхаясь, вернулся в палатку к пяти утра. А уже в семь он вылезал, приговаривая: "Вставать пора! Чай не графья. Короли все-таки".

Я жаворонок и вставать в шесть для меня удовольствие. В платочке и передничке я изображала кухарку, деловито собиравшая желаяющим, что королева, дескать, изволят почивать, а встанет часов в девять. Без пяти девять я мчалась в опочивальню, лихорадочно переодевалась с помощью только что поднявшихся фрейлин и герольд Клаввельт возглашал:

- Её величество Калантэ, королева Цинтры! Приветствуйте королеву!

И день начинал катиться. Тронный зал не пустовал - послы, маги, прожектеры, военные, просители.

Но все мое маленькое королевство находилось под угрозой. Всегда. Непрерывно. Я еще никогда не играла в ощущение постоянной надвигающейся опасности. Мы знали, что не выстоим одни. И делали все, чтобы связать нордлингов воедино....

Встреча на Самом Высшем Уровне проводилась в Редании. Видимо кабак там был наиболее обустроенным местом, ибо монархи Редании, Темерии, Цинтры, Аэдирна и Каздвена собрались именно в нем. В качестве угощения подали разбавленный сок (потом оказалось, что ввиду финансовых неурядиц даже король жил впроголодь). Все были милы, все обещали поддерживать друг друга ну просто во всем, клялись и божились выступать на защиту и действовать вместе. Подписан был четырехсторонний договор о взаимопомощи и поддержке. Королева ушла успокоенная: цинтрийцы верят клятвам, потому что сами не нарушают их.

Можете представить, каково ей было, когда из Нильфгаарда пришло известие, что цинтрийский чрезвычайный и полномочный посол подписывает с Нильфма Договор о дружбе и сотрудничестве?!

- Не может быть! - министры были потрясены.

Но чрезвычайный и полномочный - ми-

лейшая Ирэн де Верт - явившись в Цинтру подтвердила:

- Ваше Величества! У них мощь! У них - сила. Мы должны быть с ними. Они кланутся не причинять вреда Цинтре...

Ирэн даже не могла понять, бедняжка, за что ей так быстро вынесен был смертный приговор. За что палач, подхватив ее светлые косы, отсекал ей голову.

Просто она была предательницей. Из трусости ли, из глупости ли, из осторожности - неважно. В Цинтре не жаловали предателей.

Нильфгаард атакует

Они пришли днем. Солнце жарило вовсю, отражаясь в доспехах и шлемах. Они были неразличимы на вид, их лица были скрыты. И оттого они выглядели каким-то многоглавым и многоногим железным чудовищем, смертельную угрозу несущем Цинтре.

Королева ухватила меч. Да, у нее был меч - легкий, острый, опасный.

- Ваше Величество! - занервничали придворные. - Неожго! Невместно! Пора эвакуироваться.

Финансовый гений, кастелян Гаксо настойчиво интересовался процессом сохранности казны, фрейлины лепетали о немедленном бегстве, сенешаль твердил о запасах.

Король - о, король был на высоте! И войска стояли уже на стенах - включая славных воинов из Стрепта, Эрленвальда и Тигга.

- Дорогая! - сказал он мягко. - Не подвергайте себя опасности. Мы отобьемся. Но нам нужна помощь.

Королева стиснула зубы.

В Марибор! В Темерию! В Реданию! Они клялись... Гонцов!

Ей не хотелось быть эмигранткой. Королевой в изгнании. Она знала, что зачахнет... да что там! Сдохнет без своей земли, бедной, гордой, политой кровью.

Как она орала на воинов и военачальников сопредельных стран! Как она ненавидела всех тех, кто стоит сейчас в безопасном месте вместо того, чтобы стоять на стенах Цинтры.

Армия Темерии выдвинулась не раньше, чем пришли люди из Аэдирна, Каздвена, Редании. Нет, они были правы - собираясь вместе. Но воины Цинтры истекали кровью. Королева поняла, что ни минуты больше не может оставаться вдалеке...

Это была правильная минута. Она вернулась в Цинтру, когда нильфы отступали. Они разбили стены, но ворот взять не смогли. Объединенные армии четырех королевств подошли под стены, увидев только обоз нильфов, переправлявшихся через реку.

Цинтра выстояла. Одна. И плевать, что в стенах зияли проломы, трупы лежали горами - город был цел.

- Мы пойдем за ними! - король Редании Визимир в роскошном зеленом камзоле был прекрасен. - Вы видите, Ваше величество, мы выполняем наш договор.

То, что на оплату его армии ушла почти вся казна Цинтры, он не афишировал. Его войска рвались в бой.

Военачальники Аэдирна, Каздвена, Редании двинули армии на тот берег под водительством Эйста, короля Цинтры. Это была славная битва. Хотя вглубь Нильфгаарда они так и не пошли. А жаль.

Это был день нашей победы. Хмельное счастье затопило Цинтру - никакой бал, никакие фейерверки не дали бы им того, что дала победа. Отбитый замок Тигг, союзники, выполнившие долг и в одиночку выдержавшая штурм цитадель...

- Цинтра и честь! - грохотало у каждого походного костра, в каждом доме.

Мы выстояли...

Мы выстояли. Потому что играли в полную силу. У каждого в груди было странное это ощущение - Миссия, Необходимость. Предназначение. Я ни разу еще так не гордилась своими людьми. Нас всех спаяла общая судьба - мы знали о близкой гибели. Я поняла, как играть командой.

То есть я понимала это и раньше. Не так важно, сколько в команде людей и есть ли у каждого квест или проработанная роль. Важнее другое - общая идея команды, общая фишка.

Назову это фишкой. Что б не так было пафосно. Но в фишке этот пафос должен присутствовать. Мы ведь ездим израть - героев. Ну, хоть немножко, но героев. И если в любой эпохе и в любой общности найти нечто объединяющее, интересное - все! Можно грузить себя - и команду...

Лирическое отступление.

Мы играли однажды монахинь. Ну, обычное же дело. Но что-то должно быть у команды девушек для того, чтобы не просто слоняться по полигону и бормотать молитву. Так что мы ехали - орденом иоаннитов. Так вот, когда я сумела донести до каждой Миссию - рыцарское служение Господу и братьям - мы могли потом просто молиться, просто лечить, просто готовить - но все эти действия наполнялись особым смыслом. Мы играли непрерывно, днем ли, ночью ли. Потому что огонь Веры и Служения - он дает такой толчок для игры - или хотя бы для взгляда на изру - что некогда ни скучать, ни бездельничать...

мы поехали просто французами - свитой французской принцессы, ставшей польской королевой. Это был бы обычный двор со скучающими девами и сбегавшими на войну пажами. Был бы... Если бы не Миссия.

Мы несли в эту варварскую страну блеск и силу европейской цивилизации. И для этого - а не просто для развлечения - флиртовали, давали балы и обеды, одевались, беседовали со всей возможной куртуазностью. Когда у команды есть фишка - она играет все время. И это классно.

Моя Цинтра... Я думала о ней неотступно, пока не вычислила нужной фишки. Ее я даже не вынесла в форум - ее могли начать обсуждать, рассматривать с разных концов, пробовать на зуб... Нет, фишка должна быть озвучена словами. Накопить в себе заряд огня в груди - и выпустить его файрболом в толпу незнакомцев. И видеть, что твой огонь отражается в их глазах, остается в них, теплится - и вдруг горит...

- Польша, гордая, нищая, залитая кро-

вью, стираемая с карт Польша - вот прототип Цинтры. Вспомните, какими были и остаются поляки? Не робкими белорусами, не флегматичными эстонцами - безбашенными, отважными, легкомысленными и верными своей стране. Гонор - польское слово - их гордость выше неба, отвага - жарче солнца. Вспомните, сколько раз ее запатывали? И сколько раз она возрождалась. Мы с вами играем именно в это. Непокоренная, верная клятвам, гордая Цинтра - вот в какой стране мы живем с вами.

Я подносила руку к горлу:

- Смотрите, здесь у каждого из нас - серебряный стержень. Он не позволяет опустить голову, согнуть спину, смириться, предать, отступить. Лучше сдохнуть, чем сдаться! И мы не сдадимся.

Цинтра и Честь! - лозунг этот был придуман для парада. Мы прокричали его там - практически неслышно для остальных, но знаково - для себя. Знаете, он до сих пор звучит у меня в голове, когда я вспоминаю эти дни обреченности и надежды. Вестей из Цинтры ждали тогда везде.

Ждали и проверяли. Трижды приходил к нам Дийкстра. Трижды обзирал стены Цинтры и любезно желал удачи, уверяя в неизменном следовании духу и букве Договора.. Знала ли Калантэ, что не все держат клятвы подобно цинтрийцам? Знала, да разве ж верила?

- Король Визимир свергнут, в Редании переворот! - эта новость в пять утра застала королеву бодрствующей. В семь назначен был ею совет в Темерии. Невыспавшиеся владыки и военачальники собрались решать:

- Мы связаны договором. Мы должны восстановить династию. - убеждала она остальных. Демавенд и Фольтест кивали.

- Я высылаю своих людей на помощь законному правительству Редании.

Войско Цинтры до полудня стояло на границе Редании - в ожидании Визимира, чей престол им надлежало отстаивать согласно союзнического договора. Ведьмак из Цинтры гробил захватившую их столицу нечисть. Визимир вернулся на трон.

Может и не стоило никого отправлять в Реданию. Может, зря выставляли баронов с войсками. Потому что - усталые и голодные - они уже не успели добраться до Цинтры когда весть о нашествии Нильфгаарда дошла до них. Гарнизон столицы остался один....

Последняя Битва

Гонцы, гонцы... Они были посланы, они мчались в Темерию, в Реданию с восстановленным правительством, в Махакам к заключившим договор краснолюдам, в Аэдрин...

Королева осталась. Она знала, что бой этот - решающий.

- Женщин, ремесленников, двор - всех в Темерию. Их король поклялся принять наших беглецов. Уцелевшие - собираться в Темерии! Павеетта, Цирилла, казна - на Скеллиге. Эти сдохнут - но не выдадут наследниц цинтрийского престола, а захватить острова нереально. Скоро подойдет помощь из Каэдвена, Аэдрна, Редании, Темерии! Будем держаться!

Король расставлял воинов. Знал ли он что это последняя битва Цинтры? Не мог не знать - он видел, как мало у него войск и какая армия стоит под стенами.

Штурм... Как описать этот натиск? Это отчаяние, эту надежду.

Но надежды рушились одна за другой. По мере того, как гонцы, пробираясь лазами, приносили все новые и новые вести.

- Каэдвен не придет. Его захватили войска Махакама.

- Аэдрин не придет. Они решили запереться и ждать: может быть нильфы не дойдут до них.

- Редания не придет. Король считает, что у них мало сил для помощи.

И последним ударом:

- Темерия отказывается принимать наших женщин. Они заперлись у себя и страшатся вампиров...

Гнев, боль, отчаяние. Нет! Этого не может быть - ведь все они клялись помочь, прийти, защищаться вместе. Где их верность?! Где слово чести? Никто не пришел на помощь гибнущей Цинтре.

- Предательство! Трусость! Подлость.

Королева не хотела больше жить - зачем ей жить в мире, где нет чести, где не исполняют данные клятвы, где ложь и лицемерие ведут к гибели всех.

...Ее жизнь оборвал какой-то мечник. Он даже попытался снять с нее кольца и вырвать из рук меч. Но наложенные магичками заклятия сделали свое дело - королева осталась лежать с мечом...

Ее перенесли в тронную залу двое раненых цинтрийцев. Они были обречены и знали это. Но они до последнего - до штурма дворца - хранили верность короне. Потому что цинтрийцы не могут предать.

...Я сидела прямо на земле и плакала на плече у Алькви - мастера по Цинтре. Та плакала на плече у меня. Было жаль королеву, короля, но хуже, болнее всего было то, что произошло за столом, в главной зале нашего разрушенного дворца...

Это было неописуемо. Пройдясь железным катком по северным государством, имперские войска застряли у Редании. Визимировы армии, сохранные в бездействии, вышли на оперативный простор и вскоре отогнали Нильфгаад до Яруги. Выжженная двумя прошедшими армиями Цинтра оказалась тем рубежом, где оба войска остановились в изнеможении.

И тогда Нильфгаад с Реданией подписали мирный договор. Они разделили весь мир пополам. На империю Нильфгаард и империю Редания.

А Цинтры - государства Цинтры - не было больше на этой карте! Никакого.

- Это будет наша провинция - самодовольно сказал Визимир - целый и невредимый. - Я назначаю ее правителем... ну хоть вот тебя! - он ткнул пальцем вкакого-то просиявшего бородача.

Мы с мастером смотрели во все глаза. Неужели он не вспомнит, что клялся поддерживать законную власть Цинтры? Не вспомнит того, что делали для него ее люди? Предаст память Калантэ и Эйста?

Он был доволен, король Визимир. Он сиял. Он победил - и все остальное было -

бредни и сентиментальная чепуха. Его распирало - и он фотографировался в рукопожатии с нильфгаардским фельдмаршалом на фоне останков дворца Цинтры, подписывал этот подлый договор возле нашего костра...

Польшу стерли с карты Пактом Молотова-Риббентропа. Цинтру - Реданией и Нильфгаардом.

Мы отыграли фишку. Мы повторили судьбу гордой обреченной и вечно возрождающейся страны.

- Дамы, дайте попить - обратился Визимир-Василиск совсем не по игре ко мне и к моим фрейлинам - уже вполне мертвым.

- Тебе что, крови нашей мало?! - ответила я сквозь зубы. Я была уже вне игры, но чувства - чувства оставались ее, королевы.

- Да чего вы! Это ж игра! - удивился он.

Наверное, это правда. Наверное и в тот момент уже надо было отрешиться. Но фишка - она остается еще какое-то время, потому что вырастает из самой сердцевинки души, а душу легко ли успокоить мыслью о том, что предательство это - не по жизни, а так, по игре?

Моя королева - вы знаете, - уж очень не любила предательства.

А напоследок - как и полагается - благодарности.

Регал, Лео, Алькви, - и конечно Нуси со всей мастерской командой! - вы молодцы! Организовать ТАКОЕ действие!

Николя - спасибо, что пригласил меня на эту роль. Надеюсь, не подвела?

Тисся и другие чародеи - мое восхищение и костюмами, и отыгрышем, и заботой о



Воспоминания с игр. **Ведьмак**

Цинтре и Цири. Йовин, ты была прекрасна!!!

Спасибо друзьям и врагам - за полноценную игру, реальные опасности и истинные переживания. Дийкстре, Страду, всему Оксенфурту, всем воинам, пришедшим на помощь Цинтре - в особенности Марибору.

И Нильфгаарду тоже - с такими врагами приятно расставаться друзьями.

И Редании - с такими друзьями и врагов не надо.

Поклон краснолюдам вообще и Сварли в частности - бесподобны были практически все представители Махакама - от старейшин до банкиров!

Редким в наших краях Эльфам - и в особенности Зеленому - младшему Фазельтиарне.

Скеллиге! Вы были лучшими. Без комментаиэв.

Ну и Цинтра... Средоточие чести и отваги.

Мои милые фрейлины, господа бароны, наша гвардия, министры. Мой Эйст, Дани с Паветтой. Я помню вас всех.

И Стрепт, и Эрленвальд были великолепны!

Мои respetы замку Тигг. Они-то точно ехали смертниками.

Цири, крошка моя, я тебя люблю по-прежнему.

ОТДЕЛЬНАЯ благодарность королю Редании Визимиру - Василиску

Королю Темерии Фольтесту
Королю Аздиерна Демавенду

Друзья, низкий вам всем поклон. Тем, кто ИГРАЛ, а не тусовался. Тем, кто сражался как жил и жил как сражался.

Тем, кто доказал, что Ведьмак - это действительно Нечто Большее.

Еля Карева,
г. Красноярск

Печаталось в журнале пять лет назад

Битва поста и масленицы

Глава «Мастер Карнавалных Дел»

*Какой звездой лукавой
ведомая рука
Прославит и ославит
тебя наверняка?
Иди, смотри, безумствуя,
воспламенись, остынь;
Всечасно бред изустный
ложится на листья.
Овражной дрожью майской
земля напоена.*

*Как в час ночной ни майся -
ты болен, нищ и наг!
Но не стихарь, не латы -
огонь оденет плоть.
Вставай! И на прилавок
ложится переплет.
И запахи приходят
то пороха, то смол,
То шлагги звон, то хоры,
то тайное письмо.
Огни и рев арены,
колосья и ножи,
Как розу, непременно,
в молитвенник вложи.
Ударят барабаны,
ударят по рукам -
Твой свет войны и бала,
Господен попугай!
Как твой удел непрочен,
лик весел, дом далек,
Как рвется сердце в ключья,
как облик набелен!
Беги, возок звенящий,
промеж светил горя,
О тех, о настоящих
безумцах говоря
Капли торопливей,
немолчнее ключа...
Пусть ляжет снег в долины,
крыло взмахнет с плеча.*

*Спеши фигляр, потешник.
Путь короток и скор.
В снегах, в бегах,
в надеждах: возок,
возница, конь.
Твой взгляд горяч.
И дерзок
цыганский блеск серьги...*

О том, о неподделном
бессмертии солги.

*"...Пусть провождает Слово
Божие осел, играющий на лире,
сыч, пашущий щитом, во-
лы, друг друга запрягшие, ре-
ки, потекшие вспять, море, ог-
нем горящее, волк, приявший
схиму. ... Пусть стрекоза родит
телка, жареный петух по небу
летит, на крышах пряники рас-
тут, попугай риторике учат, ку-
ры петухов толчут. Впрягайте
телегу поперед лошади, кла-
дите собаку на перину и гуляй-
те все вниз головою. К чему
приведут все эти шуточки? К
искажению образа действи-
тельности."*

Умберто Эко "Имя Розы"

Эта глава - о Празднике тушения огня, о сумерках и медленной гибели Карнавала. Город, который Карнавал избрал своей колыбелью и могилкой - Венеция, умершая вместе с ним, как верная супруга.

Был полдень, кажется, раннее лето. Бабка ушла в комнату - она часто дремала днем. На

пустой кухне я собирал котомку - отрезал столового хлеба, напичкал в мякиш нарезанные зубчики чеснока. Выудил из родительской пачки пару отсыревших "Стюардесс", хотя в те поры не курил. Роль посоха исполняла с грехом пополам лыжная палка без острия, в оплетке из изоленты. Приготовления совершались с идиотической серьезностью, присущей семилетним людям - взрослые считают ее признаком непосредственности.

Было жутко и сладко - сводило ноги, сердце сидело в горле.

Я открывал дверь бережно, чтоб не скрипнули петли - так словно отдирали прикипевший к ране пластырь.

Во дворе была яркая пустота, тополиный пух, желтые соты пятиэтажек, в торце дома торжественно пованивала помойка.

Я уходил из дому навсегда. Не потому что меня избидели взрослые, или сверстники, просто так уходил. Посох постукивал по асфальту, я смотрел в небо сквозь куцые ветки и жевал хлеб.

Помню только странный стыд, словно я участвовал в запретном, но восхитительном обряде.

Это называлось: путешествие.

Понятное дело, я не дошел дальше помянутой помойки, после того, как вкус хлеба и

чеснока таял на небе, я сжигал сигареты лупой, и возвращался домой, заныкивая посох за пианино.

Я ни о чем не думал в этот момент – это не было игрой, я никем себя не представлял и никакой цели у путешествия не было.

Вернувшись, я втайне начинал готовиться к следующему разу, смущенно, почти мучительно, как к любовному свиданию. Все признаки страсти были соблюдены: я оттягивал совершение, вызывал снова и снова уже в памяти, все, что чувствовал, вынимал и долго перемазывал изоленту на "посохе".

Я уходил "путешествовать" не более двух раз в месяц, забавно, но все это делалось ради ощущения – того, что мое странствие бесповоротно, и нет ничего, кроме свободы, почти осязаемой, пьяной, перебирающей ребра захиво, как струны.

Уже позже мне рассказали классическую семейную байку, мол какой-то пра-, пра-, пра-, в одна тысяча лохматом году, будучи человеком уже преклонного возраста, наплодив детишек и вынянчив внуков, вдруг ни с того ни с сего ушел пешком в Иерусалим, и с той поры, и с той поры – исчез. "Если и соврано, то соврано красиво, но мне стало стыдно от этого рассказа – представилось, что ухожу действительно совсем, дальше трамвайной остановки, нет имени, нет родных, нет смены времени дня и возраста, с каждым шагом истончаются ткани тела, остается только зрение.

Нет. "Взаправду" я не могу.

Больше я не ходил путешествовать.

На четверть часа лишиться прежнего тела. Из миллионов капель дождя стать одной, которая льется вверх.

Фьера. Фастнахт. Омеганг. Марди Гра. Битва Поста и Масленицы. Дурашливые дни. Виват! Бобовый король пьет!

Эта жадная страсть к превращению некогда половодьем, широко, как вдох, заливала Венецию. Строгий город, купцов и политических интриганов. Слово жена ростовщика или гранда, уложенная в футляр целомудрия и серьезности. Большие деньги, государственные интессы. Руками не трогать.

Но есть одна ночь, когда чопорная матрона растрепывается прическу, раздевается догола и верхом на помеле или ухвате, взмывает в небеса над лагуной.

Венеция ждала.

Сладость приготовления, ожидание праздника. Женщины изводили капризами портних, в полуподвалах весело трепались подмастерья, они клеили маски и каждая выходила чуднее предыдущей. Из складов пиротехников несло серой, как из ада в банный день. Меловые кресты метили бочки.

Едва прибывшие корабли извергали из трюмов мотки бахромы, фальшивое золото, набивные ткани, крашенные парики, ящики трещоток, птичьих перьев, искусственных цветов и благоволий. Все это надо было успеть приметать, опробовать, рассчитать и вычертить сложные конструкции уличных кулис или жасминовых беседок, где будут петь девушки и подростки с подозрительно чистыми голосами.

Празднику праздников – святому чудовищу карнавала служили художники, куафферы, архитекторы; все они назывались в это время "мастерами карнавала", существовала даже "Книга карнавалов", где подробно излагалась чудотворная механика маскарада, явления богов и духов, извержение вина и оливкового масла из городских фонтанов, движение украшенных, как невесты лодок и большого танца женщин с открытыми плечами на Лестнице Гигантов в самую полночь.

Уже рождается в верфи драгоценный "Буцентавр" – то ли корабль, то ли – цветущий сад, бьющийся на штормовом ветру, то ли евангельское животное, исполненное очей, издавна на его палубу восходил дождь в торжественной мантии. Сотня гребцов напрягала смуглые руки – и грузный зверь приближался к лагуне в острых потоках солнца и ветра. Могучая невеста, ленивое море – принимала подарок жениха – правителя Венеции. Вспыхивало венчальное кольцо и падало в гребень бортовой волны. Сколько таких подарков хранило дно лагуны за более чем семьсот лет обычая. Обрученные с морем.

Монье, француз – бытоописатель Венеции, к словам которого я часто буду обращаться, пишет:

Венеция накопила за собой слишком много истории, она отметила слишком много дат и пролила слишком много крови. Она слишком долго и слишком далеко отправляла свои страш-

ные галеры, слишком много мечтала о грандиозных предназначениях и слишком многие из них осуществила. После трудной недели наступило воскресенье и начался праздник. Ее население – это праздничная и праздная толпа: поэты и приживальщики, парикмахеры и ростовщики, певички, легкие женщины, танцовщицы, актрисы, сводники и банкометы – все, что живет удовольствиями или создает их...

... Жизнь покинула огромные, давящие дворцы, она стала общей и уличной и весело разлилась ярмаркой по всему городу....

... Ночей нет, или, по крайней мере, есть только бессонные ночи.

Под аркадами Прокураций проходят плащи из серого шелка, из голубого шелка, из красного шелка, из черного шелка, проходят зеленые камзолы, обшитые золотом и отделанные мехом, проходят пурпурные ярсы, халаты с разводами, золотые ризы, муфты из леопарда, веера из бумаги, турбаны, султаны и маленькие женские треуголки, вызывающе сдвинутые на ухо. Это народонаселение феерии, восточного базара, морского порта, где stalkиваются и уживаются рядом все обычно..."

Проклятая кипень карнавала! Из окон на главных улицах, шурша, разматывались огромные полотнища индийских и арабийских тканей, от крыш до подолов распухших и опасных улиц, до подножия скандальных огней, там, где так естественно быстрое прикосновение девичьей ладони

к кожаному рукаву, знак будущей ночи, не знающей ни сослославий, ни, о Боже, подчас и полов!

Прежде толстогулый купец, держащий за горло придворных хлыщей и ремесленников, – сегодня нацепит фиолетовый носик, и пойдет чуть не колесом по Пьяцетте, на потеху портовым девчонкам.

Вчера недоступная каменная львица – что и появляется на люди только по дороге в храм – сегодня – дурочка – коломбина в белом кругляше маски с картонным румянцем, с пьяной лютней на голых коленях.

Нет человека, скованного делом, любовью или верой. Есть только один властелин и раб – Сьор Маскера. Синьор Маска.

А еще – знамена, пенджабские курения в бронзовых вазах, трепет флюгеров, и совсем совсем нет смерти, потому что когда один синьор Маска вдруг падает лицом в праздничный стол, хрипит, мучимый отравой – тут же другой танцует ему на смену.

Танцует свободу и победу.

Крылатый лев – мудрый сторож Венеции – все еще смотрит с вершины колонны, еще вспарывают полнокровное небо снежинки крестов собора Сан-Марко, еще скрипят перья, подписывающие договоры и объявления смертельной вражды, и конечно, отправляются на ночных судах контрабандисты, и всеильный Ватикан платит Венеции по счетам.

Злато и пурпур, власть, давящая, как своды свинцовой тюрьмы Пьомби, венценосный гонор, холод глаз.

А все таки что – то отмирает, лев болен, ходит с трудом и по ночам его терзает кашель.

Наступает закат – и краски пиришественные и плотские только потому что это предчувствие конца.

Купцы замрут в музейных рамках портретов, политики лягут в мраморные склепы, золотистые волосы красавиц расточатся в болотном воздухе "города – заповедника", где гуськом будут семенить японские туристы с блиц-вспышками.

Венеция, словно старуха в продранной кофте будет готовить свой дешевый завтрак на общей кухне.

А карнавал – останется. Пожмет плечом в серебряном эполете и останется. В Венеции верили, что в детярной воде каналов, в середине февраля зарождается проказливый и подчас злобный дух карнавала – обнаженный мальчуган в треуголке, опущенной огнем, он, как лукавый вьюнок, режет воду след за лодками, танцует среди арлекинов и любовников с оперными именами – и двенадцать комедиантов, чуть смолкнет музыка, не могут вспомнить, откуда взялся тринадцатый.

Он – лисенок, крадущийся в зарослях винограда. Он – неожиданная рифма. Он – белая роза, которую Прекрасная Нани роняет из окна мне на ладони.

Для маскарадного духа естественен только один закон – преобразись, и прими преобразование других.

Праздник начинался с обряда зажжения Огней, когда Венеция расцветала тысячами

китайских фонариков, кричала из южной тени раздвоенными языками факелов.

В каналах покачивались платформы – понтоны – прямо на воде пировали дамы и кавалеры и пели щемящие песни рыжие пажи.

Горчило воскресное вино в длинных бокалах цветного стекла.

И морские птицы подхватывали подброшенные кусочки хлебного мякиша.

На пирующих шелестели венки из шелковых роз и настоящего плюща.

Возле свай скучали наемные лодки и сидели в ожидании люди, похожие на черных птиц с белыми профилями. Под плащом может быть все, что угодно – от печеночного ножа наемного убийцы "браво", до – обнаженной женской груди с насурьмленным соском.

Белые безликие "клювы", черное кружево, и треуголки, оперенные белым, – смешная и страшная венецианская маска "баутта".

Она стала почти государственным учреждением. С первого воскресения в октябре и до Рождества, с 6 января, праздника Королей и до первого дня поста, в день святого Марка, покровителя города, в праздник Вознесения, в день выборов дождя и других должностных лиц любому венецианцу дозволено носить маску.

Монье, свидетель карнавала, пишет:

"Пока длится карнавал все ходят в масках, начиная с дождя и кончая последней служанкой. В маске исполняют свои дела,

защищают процессы, покупают рыбу, пишут, делают визиты. В маске можно сказать все и на все осмелиться – разрешенная Республикой маска находится под ее покровительством. Маскированным можно войти всюду: в салон, в канцелярию, в монастырь, на бал, во дворец, в казино. Никаких преград, никаких званий. Нет больше ни патриция в длинной мантии, ни носильщика, котрый целует ее край. ни шпиона, ни монахини, ни сбира, ни благородной дамы, ни инквизитора, ни фигляра, ни бедняка, ни иностранца."

Прообраз того, как мы все когда –нибудь, со вздохом покинем тело, обернемся на сброшенную плоть и вымолим у Великого Костюмера новый костюм и новую роль.

Ведь даже если умрет кто на карнавале – это же не навсегда, это же понарошку.

Это же не навечно – пешком в Иерусалим.

Посмотрите, как мы не похожи на тех, будничных. Синьор Маска даже движется по другому – он угловат и горд, как венценосный журавль, жесты его рук в белых перчатках – капризный взлет ангела, не слишком –то святого.

Он вдыхает запах все новых и новых волос и девушки в белых платьях с гранатовыми цветами в волосах кружатся перед ним в стремительной фурулане.

Хоть раз в году оставит плоть в гардеробной.

Венеция знала, что скоро умрет. Надо было бросить в мир с уличных подмошек незаконнорожденного сына –

шалопая, которому суждено быть бессмертным.

Из карнавального беспутства выйдут безумные "фьябы" – сказки для театра Карло Гоцци.

Как иначе, в тех краях, где дозволено все, кроме скуки и тупой злобы.

И снова, Монье:

"Это мир, где все случается и где живет Синяя Птица. Там есть говорящие голуби, короли, обращенные в оленей, и коварные труссы, принимающие облик королей... Там статуи хохочут, как только солжет женщина, там есть лестницы, имеющие сорок миллионов семьсот две тысячи четыре ступеньки, и столы, полные яств, появляющиеся среди пустыни, откуда исходит голос, при звуках которого пустыня становится прекрасным садом. Действующие лица – это короли настоящие или короли карточные, очарованные процессы, маги, колдуны, министры, визири, драконы, птицы, профили с Пьяццы и сверх всего четыре маски знаменитой труппы комедианта Сакки: Тарталья, Труффальдино, Бригелла и Панталоне. В своем дворце, порожденном Ночью, Барберина не может утешиться. Она безутешна оттого, что все блага на земле достались ей без труда, но у нее нет золотой воды и поющего яблока. Норандо, князь Дамасский, едет на морском чудовище. Дилара показывает под платьем свою ножку с копытцем козы. Бык извергает огонь из рогов и хвоста. Дракон проливает слезы величиной с орех. Змея, дышащая пламенем,

поднимается из гробницы. Путешествия на луну совершаются в мгновение ока. Охотники с собаками мчатся по лесам за медведями и оленями. Происходят жестокие битвы с амазонками при блеске обнаженных ятаганов, среди шума и крови. В пустыне Труффальдино и Бригелла спорят о комедии масок, под деревом они рассказывают друг другу про феи, в походной палатке они обмениваются стихами Ариосто при лунном свете. Тарталья и Панталоне в одних рубашках со свечами в руках ссорятся в тронном зале. Если высунуть руку наружу, там идет чернильный дождь. Идет кровавый дождь, огненный дождь, набегают бури, гремит гром. Происходят землетрясения, вихри, волшебства, видения, чудеса. И чем больше чудес, тем лучше. Ничто ничем не оправдывается. Ничто не может быть объяснено жалкими законами здравого смысла."

Во время карнавала каждый был комедиантом. Как любовный вздор или игра, Комедия Масок не имела либретто, расписанных реплик, ремарок автора – уличные труппы, колесившие по городам в пестрых фургонах состояли из людей, которые умели подхватить нить сценической интриги, любую фразу, уловить кожей дыхание и прихоти зала. Да и к чему пометки режиссера, если автор путаницы, комедии положений, фантастических связей сюжета – сама Венеция, ее проулки и тинистая вода непарадных каналов. Если щеголя в крылатом плаще, обходя-

щего красавицу, как абордажный корабль – можно наблюдать из окна остерии.

Вот слуга – смуглый пройдоха в камзолчике с хозяйского плеча.

Вскрывает чужое письмо.

Старый муж в роговых очках ведет на прогулку сдобную жеманушку, "зендалетто" – черная шаль скользит с полного плеча под чьи – то гвардейские сапоги.

Бордель – маман, переодетая монашкой, ласкает японскую собачку на обширных коленях.

И на набережной – рыжая девчонка в черном платье, продающая персики и фиалки. На ней – простенькая маска из голубиных перьев. Миг – и узкие ступни взлетят, дрогнет рука с корзинкой, и пойдет, пойдет, завиваясь, как лоза, прямо по мокрым доскам в танце. И отряхнет тело с маленькой ладони.

Жаль, что вальс придумали много позже. И не в Венеции.

Когда темнело – на Пьяцца ди Сан – Марко собирались маски, – на убранном коврами помосте сидели в креслах две раззолоченные куклы – дож и догаресса. Швейцарские колесившие по городам в пестрых фургонах состояли из людей, которые умели подхватить нить сценической интриги, любую фразу, уловить кожей дыхание и прихоти зала. Да и к чему пометки режиссера, если автор путаницы, комедии положений, фантастических связей сюжета – сама Венеция, ее проулки и тинистая вода непарадных каналов. Если щеголя в крылатом плаще, обходя-

щего красавицу, как абордажный корабль – можно наблюдать из окна остерии.

площади. Справа – колокольня и Дворец Дожей, белый, как посмертная маска успокоенного города.

Позади разинута перламутровая пасть Лагуны, стоя косых парусов, белые зубы гребней.

Почти невидима нить троса, протянутая серебряной жилкой от вершины остроконечной звонницы. Выше его – только золотой ангел на шпиле, сейчас – провал темноты.

И в арке окна колокольни – держась за каменный карниз стоит подросток. Плечо захлестнула ременная петля. Верхний ветер расплескивает бутфорские крылья, пришитые к серебряному трико.

Сейчас чужая рука подаст из – за спины букет белесых роз, та же рука, по знаку снизу, жестко толкнет меж лопаток.

И многоголосый рев толпы удержит, словно мягкая подушка.

Никто не услышит крика, не увидит страха в распахнутых глазах.

И уже скользит наискось на слезящейся высоте бумажный двукрылый силуэт.

Он замрет у помоста, сбросит петлю, и догаресса протянет руку из китайского рукава – примет букет из рук акробата. Дождь подарит золотую монету.

Мальчишку уведут приятели – отпавать виноградной водкой – стирать озноб полета с комедиантских скул.

Полет "голубки" – перекресток праздника. Если подводил трос или распускалась петля, распорядитель карна-

вала сокрушенно вписывал в расходную книгу стоимость оранжерейных роз и безнаденно испачканного костюма.

Потом – затишье. Утомленные музыканты получают плату, трактирщик с женой обреченно бродят по залу маленькой харчевни, пол залит вином, на столах тлеют кучки выбитого из трубок пепла, кто – то беспокойно спит у камина, и улыбается, воткнутая в цветочный горшок, голова объемной селедки.

Дневной свет, как анатом, демонстрирует поблекшие под румянами зацелованные щеки актрис, к сваям прибавляет раскисшие венки и полосы серпантина. Чужая жена с перепутанными локонами, спящая под боком так же пресна, как и своя, та, что дремлет в постели на другом конце города. Завтрак. С трудом попадаю в рукав камзола. Не глядя в глаза:

– До свидания.

– Было хорошо. До свидания.

А на улице – ветер и слепящая морская пустота.

И там – под левым ребром – ссаднит сквозняк, словно лунка от молочного зуба.

Черны остовы потешных огней, еще вчера плевавшихся китайскими всполохами.

Скрипит за поворотом улицы расписной балаганчик на колесах, циркачка лет двенадцати сонно выглядывает из – за полога. Под глазами не детские сизые круги.

Смерть тем, кто не несет огня.

Коль они когда – то были зажжены, им суждено погаснуть.

Ничего страшного, сменится год, снова завертится под небом колесо сновидений и превращений, но уже иные щеки будут гореть от стыда хмеля и желаний, иные шутихи, разбившись, опадут в воду, нарываются новые арлекины и серветты – служаночки, легкие дети карнавала, которых незачинавшие отцы примут, как котят в дом, не спрашивая заплаканную роженицу, в чью лодку она села год назад.

На нас, прошлогонимых, и на красавцев и на дурнушек, законы природы напаяют когда – нибудь однообразные маски – две глазницы, да треугольник посреди.

Но и это, на самом деле, абсолютная ерунда.

Нами будут дышать все новые и новые актеры. Из нас, по совету Хайяма, вылепят кувшины для вина. Мы – крестами стрижей будем вышивать прозрачное небо Венеции, провозжать в апреле рыбы звезды. И слегка подпалить отлетевшей искрой фейерверка маскарадный костюм, сшитый на фабрике из незнакомых, искусственных тканей.

Мы будем слышать искусственную же, неживую музыку из приоткрытой двери балкона. И вместе с мелкой волной разбиваться о набережные, удивляясь невиданным моторным катерам.

И вздрагивать в своем раю, когда на мосту через канал соприкоснутся чужие губы.

Но уже не сможем вспомнить, чем вызвана эта терпкая майская дрожь.

... С того лета прошло нема-

ло времени. Бабку давно свезли на Ваганьково. Я больше не хожу "путешествовать", и забыл во время какой уборки выбросили палку с пыльной изолентой.

А жажда превращения и свободы все тянет, тянет, словно коростка на старой ссадине.

Когда под рюкзак, из которого торчит деревянный или текстолитовый "ковыряльник", я выхожу к поездкам на Екатеринбург или Питер, я понимаю, что в этой жажде я не одинок.

И неделя – беспардонного лицедейства, почти карнавал, с убийствами "по игре" на два часа и свадьбами без брачной ночи. Когда предатель и жертва будут спокойно попивать чай у костра. "По жизни"

Потом – наскоро записанные на пачках сигарет адреса, потеки на стекле вагона.

– До свидания.

– Было хорошо. До свидания.

Пусть не кончается. Искажение образа действительности? Может быть. Только я никогда не поверю, что Христос не смеялся.

И значит: Фьера. Фастнахт. Омеганг. Марди Гра. Битва Поста и Масленицы. Дурашливые дни. Виват! Бобовый король пьет!

Аншанте!

На будущий – в Ерусалиме.

Москва 1999 - 2000

ОРЛАНДО

Наши распространители

Владивосток

Захаркова Наталья (Александра)
elberet13@yandex.ru

Германия и страны ЕС

Andreas Timm sacred@mail.ru

Кемерово

Шагиахметова Анна (Тень)
Shadyghost@yandex.ru

Магнитогорск

Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru

Санкт-Петербург

Лундышев Игорь (Птах)
ptahig@narod.ru Тел.: (812) 313-43-09

Саратов

Алексей Каширин kashirin@nm.ru

Тула

Степин Илья (Ufthang) Ufthang@rambler.ru

Украина, Киев

Клуб "Переплутье", Людмила и Гарольд
moek@pereplut.net
http://pereplut.net

Хабаровск

Якименко Татьяна (Eridan)
tanya.er@mail.ru

Ярославль, Рыбинск

Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mailru.com Тел.: (0852) 55-63-00

Наши подписчики

Алматы

- Алматинский клуб ролевых игр, вестник "Маршрут 29"
http://www.ala-rpg.org/ route29@ala-rpg.org
Вьярд Эрджейм vjard@hotmail.ru

Астрахань

- Абдульманов Сергей (Мильфгард)
Коммуникативно-ролевые игры milfgard@astranet.ru

Архангельск

- Ипатов Олег (Гелиос) purnema@rambler.ru
- Катя (True) foliat@yandex.ru

Барнаул

- Титунин Андрей

Белгород

- Лютов Александр (Wulfgar) wulfgar@bel.ru

Благовещенск

- Беликов Константин (Исен) isen@bk.ru
- Плахонин Алексей (Danmur) plxalx@mail.ru

Брянск

- Малашенко Светлана (Лито) lito_ne@list.ru

Верхняя Пышма

- Деева Анастасия (Венера) marymishon@yandex.ru
- Садрудинов Эдуард (Давид из Авалона)
devid_avalonskiy@mail.ru
- Исакова Татьяна (Мара) aradya@rambler.ru

Владивосток

- Абросимов Дмитрий (Тень) temnykot@yandex.ru
- Быков Данила, клуб «Людены»
- Захаркова Наталья
- Неупокоева Лариса (Лоризель)

Волгоград

- Корнейчук Эдвард (Хэдин) edward1@hotmail.ru
Военно-исторический клуб "Виктори"

Вологда

- Белинская Анна
- Тремасов Андрей Trmsv@yandex.ru

Геленджик

- Соловьева Юлия (Хельга)

Димитровград

- ВИК "Вестфольд"

Екатеринбург

- Жердева Людмила (Хильвен)
- Елена Ашмарина (Арта) artana310@yandex.ru

Иваново

- Кудряшева Татьяна (Эрайвен) eraiwen@inbox.ru
- Тулицыны Андрей (Дьяк) и Маша

Ижевск

- Шамшурина Татьяна (Тиуна) tiuna@inbox.ru
- Абрамидзе Ирина (Арихина) super@udm.ru

Израиль

- Болотина Ольга (Шагги)
- Литвин Борис (Эльфадмин) blitvin@netvision.net.il
- Орлов Борис

Иркутск

- Арзаева Дарья (Лаш Ниакрис Сауронова)
wolverine_x@bk.ru

Йошкар-Ола

- Абукаева Анна (Анечка) bierkana@mail.ru

Казань

- Fangorn Video fvideo@mi.ru

Калининград

- Кошикова Екатерина (Эльда)
- Сысоева Татьяна astroll@mail.ru

Калуга

- Сергей Александров
- Ледакова Юлия (Ундин)

Кемерово

- Ушакова Ольга (Мэб)
- Шагиахметова Анна (Тень)
- Чекмарев Андрей (Аджей)
- Ильин Алексей (Дариус)

Киев

- Клуб "Переplутье":
- Людмила и Гарольд Мачехины Lu@pereplut.net
- Harold@pereplut.net
- Шелест Аян Ayau@pereplut.net
- Рубцов Вадим (Хансо) Hanso@pereplut.net
- Бледный Максим Мах@pereplut.net
- Кода Владимир (Пионер) koda@imp.kiev.ua
- Sonktor sonktor@rambler.ru

Кирово-Чепецк

- Глорфин

Кольчугино

- Благонадеждина Любовь (Дэй)
- Гришина Любовь (Алмиэ) almie@list.ru

Копейск

- Лаврентьева Юлия (Хала)

Краматорск

- Вера Шелест shkulipa@ukr.net

Красногорск

- Клемешов Алексей klemeshovas@mail.ru

Крутиха

- Момот Александр

Кострома

- Беляев Виктор (Хедин)
- Артем Кейян (Раендил) wiper@bk.ru
- Елена
- Козеров Дмитрий (Сольдан)
- Кузнецов Сергей (Сфайрат)
- Нейл kostromitch@inbox.ru
- Кигаева Ксения (Вингильда) vingil@rambler.ru

Красноярск

- Нечаенко Галина
- Карева Елена (Еля)
- Колчанова Мария (Радуга, Рада) gollor@front.ru
- Циммерман Владимир info@claret.krsn.ru

Курган

- Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

- Морозова Екатерина
- Степанюк Людмила (Эланор) elanor-lusi@mail.ru
- Чинючина Алина (Нион) nion@mail.ru

Минск (Беларусь)

- Бекар bekar@tut.by

Москва

- Мастерская группа Александр VI www.alexander6.ru
- Байчурина Ирина (Саутак)
- Белоконов Ольга (Артана)
- Бодров Илья (Геральт)
- Клуб Варяг http://drakkar.da.ru
- Волков Юрий y_volkov@mail.ru
- Вялков Максим (Brodda) brodda@mail.ru
- Гришина Любовь (Алмиэ)
- Дазн
- Денисенко Олег dhan1@rambler.ru
- Заец Оксана (Ар-Ранель) earien_elf@rambler.ru
- Клемешов Алексей
- Круглова Гульнара (Хомяк)
- Кулева Евгения (Дженнифер)
- Куликова Ирина (Сумирэ)
- Калашникова Екатерина (Хейли) difyr@yandex.ru
- Калмыкова Ольга (Olga) olgaka@mail.ru
- Дурманова Ирина
- Мацута
- Морозова Надежда (Лина)
- Ниф
- Палюлин Антон (Фредерик) frederik@konsul.ru
- Евгения Спектор (Элинор) elinor@fbit.ru
- Радченко Антонина
- Рачинская Мария (Сарэ)
- Савина Екатерина (Бастет)
- Сизов Евгений (Parkan) For_sizow@pochta.ru
- Сурначёв Михаил (Gloomy) mara.bag@mtu-net.ru
- Сюткина Мария (Морвен)
- Тимофеев Игорь (Гаркин)
- Клуб "Умбар" www.umbar.narod.ru
- Чужкова Марина
- Шапиро Дарья (Аданэль)
- Бодров Илья (Геральт)
- Сюткина Мария (Морвен)

Мурманск

- Прожеваров Максим

Наш самый первый подписчик**Набережные Челны**

- Гвендолен kirxen@yandex.ru

Нижний Новгород

- Крылов Сергей (Сурах) cyrax@mail.nnov.ru

Новокузнецк

- Близнюк Елена и Павел (Хор)

Новосибирск

- Александр Гаврин (Номрог) numenor1@yandex.ru
- Макаров Андрей (Халбарад), клуб ролевых игр "Среднеземье" halbarad@ngs.ru
- Пухначева Наталья (Тильтиль)
- Колесинский Денис MrNobody1@yandex.ru
- Фролов Дмитрий

Новотроицк

- Женя Пухова gaudium@mail.ru

Омск

- Власов Алексей (Сосквач) sqt@mail.ru
- Дячук Максим (Всеслав)
- Кабакова Ирина (Элериме) deidra300@yandex.ru
- Карловская Алена (Эли Польша) ely-polyn@yandex.ru

Пермь

- Наймушина Мария (Релай)

Петрозаводск

- Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru
- Рязанская Полина
- Камкин Алексей
- Кислицын Павел
- Лукина Анастасия (Лейла)
- Луккин Илья

Петропавловск-Камчатский

- Андрей Ляндзберг (Дэл) randel@mail.ru
- Бароненко Алексей (Элис)
- Парыгина Наталья (Манетерен)

Подмосковье

- Яценко Евгений
- Кортенок Ирина (Санта)
- Щепаченко Глеб (Мастер Ло)

Рыбинск

- Сертаков Сергей (Бернхард) bernh@rambler.ru

Самара

- Маленкова Екатерина (Ярна) yarna@samara.ru
- Волкова Анна (Хилменэль) falas-galen@yandex.ru
- Титова Ольга (Луниэль) cheeffa@mail.ru

Санкт-Петербург

- Аркан Марина (Ларра)
- Васильева Светлана
- Земсков Борис (Scrackan) www.bastilia.ru
- Исполатов Сергей (Варпо)
- Иоффе Дмитрий (Митяй)
- Котляров Иван ikotliarov@hotmail.com
- Лундышев Игорь (Птах) www.mastering.newmail.ru
- Летберг Алена (Мафка)
- Лобанова Марья (Теххи Карамир) mashalob@mail.ru
- Марков Дмитрий (Ворон) varen_xxl@mail.ru
- Николаев Василий (Василиск) vasilisk@manor.ru
- Сергиенко Антон (Рамил)
- Таранова Наталия (Мэи) http://our.spb.ru/irida
- Ткаченко Данил (Варрах) varrah@mail.ru
- Федорова Надежда (Sebeth)
- Чуприн Александр (Мэрфи) murlandia@mail.ru
- Шаров Вадим
- Шведов Николай (Шериф)

Саратов

- Гавруков Алексей (Лэнгвар)
- Алексей Каширин kashirin@nm.ru
- Семенов Игорь
- Казаков Вадим (Авада)

Северодвинск

- маГдалена клуб "ФОРН" ICQ 153395083

Томск

- Евгения Грунвальд (Ева) leit@list.ru

Тула

- Светлана Колесова (Лара)
- Есютин Сергей (Мерлин) EsMertin@rambler.ru

Тюмень

- Андрей Кутузов (Кендер)

Ульяновск

- Варг

Уфа

- Эленгир
- Бобрышева Евгения (Гиль, Белка) GilGaeris@nm.ru
- Клуб "Волчье солнышко"

Хабаровск

- Наконечный Владимир (Эльзар) elsar@mail.ru
- Швецова Лера (Иодис) svinka-kopilka@mail.ru
- Якименко Татьяна
- Адель

Чапаевск

- Елена Литвинова (Эль) elvea@mail.ru

Чебоксары

- Елена Вишнякова (Селена) elena_vis@rambler.ru

Челябинск

- Волкова Ирина (Дэлин) delean@mail.ru
- Джереми Скайфолк skyfolk@inbox.ru
- Дубровин Андрей (Дэуи) dwalin@mail.ru
- Канибер Татьяна (Лучизнь Мэллон)
- Козлова Оксана (Эридель)
- Радченко Алексей (Карч) alex_rad2000@mail.ru

Чикаго

- Алферов Олег (Секох) secoh@anl.gov
- http://dragons-nest.ru/

Шуя

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

Щигры

- Двойняшки Блэк (сестры Морни)

Электросталь

- Данина Мария (Магдалена) hobbitessa@mail.ru
- Сафронова Екатерина (Касичка)

Южно-Сахалинск

- Ким Инна (Нуменэль) numenelfa@yandex.ru

Ярославль

- Стратилатов Борис (Бодхи) bodhij@mail.ru
- Свиригунова Ксения
- Борисов Никита (Док)
- Ключев Дмитрий (Скиф)
- Ярцева Наталья
- Обнорская Екатерина

Ясногорск

- Беркеева Юлия (Волка) volkana@hotmail.ru



Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)

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

123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

Максим Семкин (Fangorn)

420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51,
fvideo@mi.ru

Вячеслав Рожков (Дядя Слава)

rojkov@icl.ru

Ирина Кортенок (Санта)

santy@inbox.ru

Светлана Глушко

тел. (095) 415-02-64

Юрий Колобаев

kolobaev_ura@mail.ru

Людмила Звозскова

lb_z@hotmail.ru

Тихмянов Андрей (Юрич)

tihmyanov@yandex.ru

Юлия Колмогорова (Вильга)

closhes@inbox.ru

Илья Степин (Ufthang)

Ufthang@rambler.ru

Сергей Абдульманов (Мильфгард)

milfgard@astranet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Алина Немирова

Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23
alina_nemirova@rambler.ru

Лариса Бочарова (Лора)

ejen@002.ru

Юлия Зубарева

zuola@rambler.ru

Юлия Ледякова (Ундин)

lediakova@yandex.ru

Варг

warg73@yandex.ru

Наш сайт:

www.mykingdom.ru

E-mail: nesy_moek@mtu-net.ru,

fvideo@mi.ru

Подписка: Людмила

lb_z@hotmail.ru

Верстка: Несси

Частичная корректура:

Владимир Обручев

Графика по страницам:

2, 39, 57, 63, 90, 92, 115, 126,

132, 136, 139, колонтитулы -

Оксана Романова

1, 7, 18, 59 - *Тин*

133 - *Феалин*

6, 33, 87, 95 - *Мира*

23 - *Ундин*

37 - *Лись*

Учредитель: журналистский коллектив

Издатель: Дмитриева Л.А.

Почтовый адрес редакции: 123154,

г. Москва, ул. Тухачевского, д. 32,

корп. 2, кв. 267

Главный редактор: Дмитриева Л.А.

Дата подписания в печать: 12.10.05

Отпечатано в типографии «Ларк ЛТД»,

123298, г. Москва, ул. Бирюзова, д. 1

Тираж 300 экз.

Издание журнала не преследует

коммерческих целей

