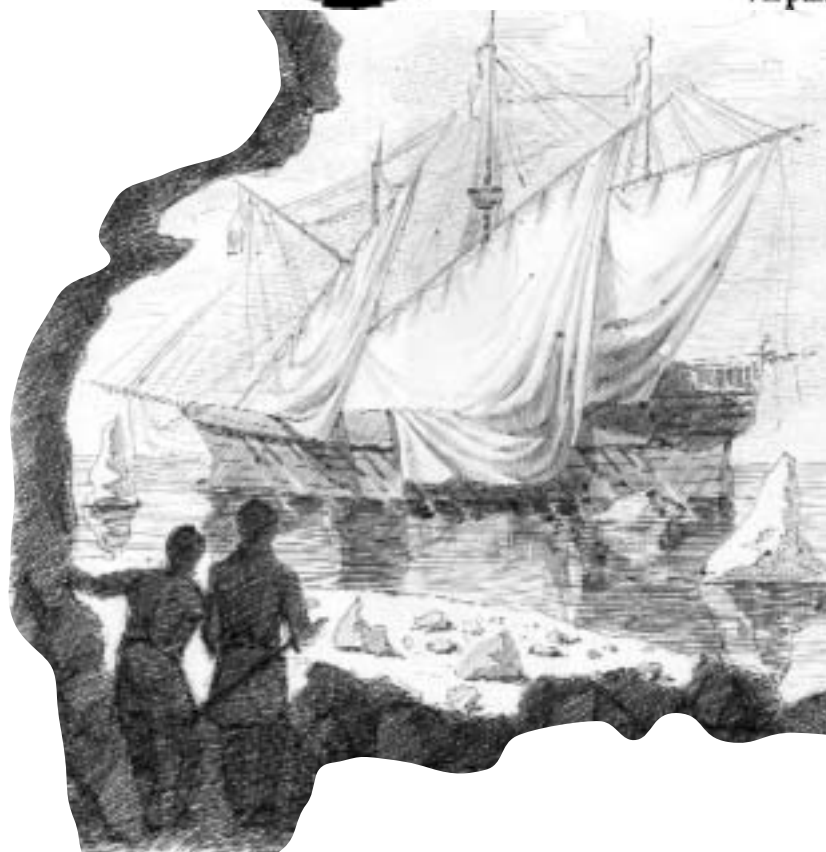


№ 22

Октябрь 2004

**М
КОРОЛЕВСТВО
Е**

Журнал по Ролевым
Играм

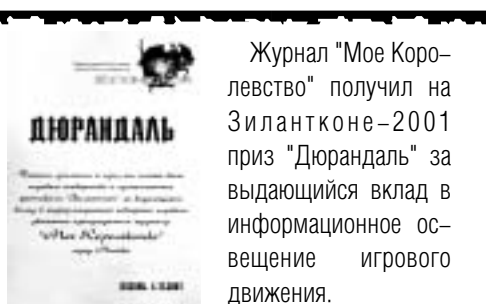


ВНУТРЕННОСТЬ

Мое королевство.....	3
ВОСПОМИНАНИЯ С ИГР	
Революция.....	4
Пути кармы.....	10
МАСТЕРСКИЙ СУНДУЧОК	
Ил Ребров Что такое хороший Бриг.....	18
Ундин Рейтинг ролевой игры.....	20
Джефф Рейтинг.....	22
ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ Антрокон.....	24
ИГРОНОЕ УШКО Владимир Копытов	
Проблема создания государств.....	26
ИГРА И МИРЬ Анатолий Стегалин	
Перекраситься или умереть?.....	30
РАЗМЫШЛЕНИЯ Михаил Кожаринов	
Лестница странников.....	32
БУМЕРАНГ Балрог Отклик на статью.....	48
ЕЖИК В СПАЛЬНИКЕ.....	51
ГОРОДСКОЙ СЕЗОН Нексус 6.....	53
ДОРОЖНЫЙ МЕШОК Франки	
Максимум антуража.....	67
ПО СЛЕДАМ	
Фангорн Слово о сезоне 2004.....	68
ХИ 2004 Коровка Отчет с ХИ-2004.....	69
Вячеслав Рожков Как я администрил ХИ.....	70
Юрич Страхование на РИ.....	87
ЕЖИК В СПАЛЬНИКЕ.....	90
ОБМЕН ОПЫТОМ	
Илья Степин Разбойники.....	92
Ящер Моделирование ловушек.....	94
АРСЕНАЛ Юрий Колобаев	
Ножи, кинжалы и прочие.....	98
ОБЗОР РОЛЕВОЙ И ТОЛКИНИСТСКОЙ ПРЕССЫ.....	105
ЖЕНСКИЙ УГОЛОК Светлана Глушко Туника.....	107

ПРЕЗЕНТАЦИЯ	
Ролевой карнавал РИ-КОН «Сопряжение сфер».....	111
Драконы – навсегда!.....	112
Последний союз: туманные горизонты.....	113
Arvedui: последний князь.....	119
Манифест ортодоксального толкиниста.....	115
МАСТЕРСКАЯ Оксана Романова	
Сделайте нам красиво!.....	122
ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОНКУРС ЦАРКОН	
Итоги прошедшего и анонс грядущего.....	126
Работы призеров.....	128
РОЛЕВАЯ ПЕСНЯ.....	142
ЕЖИК В СПАЛЬНИКЕ.....	146
РИ-КЛАМА.....	148
НАШИ ПОДПИСЧИКИ И РАСПРОСТРАНТЕЛИ.....	149
Хвосты Редакции.....	152

Что понравилось? Голосовалка здесь:
<http://nin.rpg.ru/moek/moek.shtml>
 или www.moek.rpg.ru



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



ДРАКОНЫ - НАВСЕГДА!

новый
 литературный
 конкурс
 с. 112

МОЕ КОРОЛЕВСТВО

Однажды я задумалась: каково оно — "Мое королевство"? Я имею ввиду не журнал, а личное королевство каждого читателя, его мир, мир ролевых игр. Возможно, оно стоит на облаках, или расположено глубоко под водой, и фонариками там служат глубоководные рыбы? Кто там живет, что любит делать?

Написать об этом я попросила подписчиков журнала. На страницах этого номера публикуются их размышления. А может быть, и вы готовы поделиться с нами своими мирами? Узнаем друг друга чуть-чуть лучше?

Несса



Королевство Гвен (Павловой Киры),
 г. Набережные Челны

Из дневника... воспоминания с игры «Революция»

Сей лист был найден мною, историком Савиным Дмитрием, за обложкой дневника Егорова Макара Степановича, некогда бывшего юнги крейсера "Аврора", ныне покойного капитана 1 ранга, привожу его без изменений и правок в том виде, в коем и прочитал.

С той давней истории минуло уже немало лет, а я до сих пор ее помню, в самых мельчайших деталях, ибо проступок мой, совершенный по глупости, дал мне возможность осмыслить во всех возможных плоскостях мою жизнь, мою суть и природу вещей, меня окружающих.

Смотря на фотографический снимок, на коем запечатлен экипаж крейсера "Аврора", не в силах я удержать грустной улыбки, ибо из всех, кто там был, в живых на сей год, остался только я.

Но сердце мое до сих пор хранит образ каждого. Кочегара Пахома Приходько с его дурачками, но добрыми шутка-

ми, матроса Татьяну Преображенскую, которая всегда заступалась за меня, старшего помощника Софью Ивановну Боголепову, женщину исключительно суровую, но справедливую, и, конечно, капитана Никольского Михаила Игнатьевича, ставшего для меня не только учителем, но и человеком, почитавшим меня, как собственного сына...

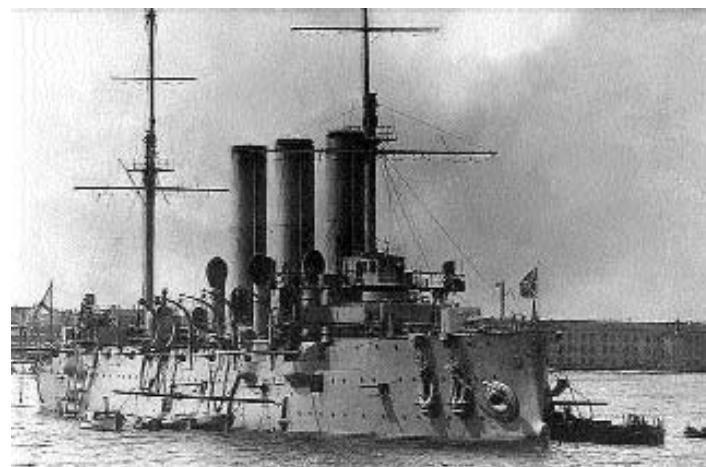
Проступок... Мой проступок, который до сих пор не дает мне покоя...

Ходил я на "Авроре" с восьмью годков. Михаил Игнатьевич в нарушении всех уставов зачислил меня в экипаж найденышем, потому как прибил я к матросам в одном из дальневосточных портов, а как стукнуло мне четырнадцать, сделал он меня юнгой. Учился я уму-разуму в тяжелых переходах, разделяя все тяготы походов и ощущая себя частью большой семьи, коей были на крейсере все.

А как исполнилось мне семнадцать лет, вернулись мы в Неву из десятилетнего похода и встали в ремонтные доки. Сие и послужило началом той истории.

Его высокоблагородие выдал мне увольнительную и направил меня в трактир "Адмирал", что находился где-то в городе, дабы нашел я там Анну Дмитриевну Егорьеву, вдову бывшего капитана нашего крейсера и забрал у нее кое-что принадлежащее Михал Игнатьевичу. По дороге до означенного трактира я заприметил барышню с Путиловского завода Прасковью, как она мне представилась, и понял, что неизменно влюбился, прямо аж до состояния крайнего томления. Пообещав, что вечером я ее навещу, я все же нашел трактир.

Анна Дмитриевна долго ахала, глядячи на меня, говорила, что я сильно подрос с крайнего раза, когда она меня видела,



чего я отказывался помнить, посетовала, что Михал Игнатьевич заранее ее не предупредил о вхождении в Питер, напоила меня водкой, накормила закуской, отдала мундир капитана и два письма, для него и для Софьи Ивановны. Десять рублей, данных ею для укрепления моего рвения приятно грели мой нагрудный карман.

После мы получили паспортные листы, вернулись на крейсер, а капитан ушел на прием к Его Императорскому Величеству с докладом. Пока он находился в Зимнем, мы

продолжали чинить "Аврору", драили палубу, в общем, занимались каждый своим делом. Пару раз заходили журналисты, все интересовались, как нам наше начальство. Пришлось им записать наше троекратное "х... в сапог" и удалиться восвояси.

По возвращении капитана, мы обнаружили, что нам выдали жалование, что царь доволен нашими подвигами, и что его высокоблагородие отныне еще и военный министр. Радости нашей не было предела, в связи с этим нам выписали

увольнительные листки, выдали по 15 рублей на лицо и мы пошли гулять.

Я то сразу к Прасковье, цветков принес ей, мы немного погуляли, она что-то лопотала о каком-то строе, о том, что возвращать нельзя, да я плохо запомнил, оттого что томился, и голова моя была занята вовсе не войной или строем, а самой Прасковьей, ее глазами красивыми и косой длинной.

Тут мне телеграмму из Энка прислали, что де Мари нездоровиться и вспомнилось мне, что был я знаком с актер-

Воспоминания с игр. Революция

Фредерик (Кострома)

Велик и многообразен мир Фантазии, но мое королевство - это участок мира, который не изменится веками, хотя в нем течт незаметная для многих окружающих жизнь.

Попробуй войти в лес. Внутри он совершенно другой. Взгляд на мое королевство изнутри помогает увидеть его истинный вид, а принятие его сердцем открывает невиданные ранее глубины понимания и ощущения мира. Мое королевство - это лес. Лес, пронизанный солнцем, радующий глаз зеленью листвы

Воспоминания с игр. Революция

Вглядись в листья. Кажется, они все абсолютно одинаковые, но, взглядевшись, ты поймешь, что каждый из них уникален. Уникальны и те люди, для которых ролевая игра - жизнь. У каждого из них настолько богатый внутренний мир, что сравнение с неповторимым узором прожилок листа кажется бледным и тусклым. По лесу бежит ручей. Это движение, дающее начало жизни. Это влага, питающая е. Это динамика и развитие, не колеблющиеся основы бытия. Соединение динамики и статики - залог гармонии, а что может быть приятнее и полезнее для души, чем гармония в ней?

кой одной иностранной, что сидела на белом порошке, кокаином называют и обещался ей прислать его.

Оказалось, что в Питере этого добра навалом, подивившись этому, так как видел подобное я только за границей, купил его и думал было поехать с Прасковьей до Энска, благо что обратный поезд был в 20.00 и я успел бы до окончания увольнения, но... Мимо вокзала проследовал его высокоблагородие и приказал следовать за ним.

Обязав Прасковью передать пакетик актрерке, я припустил за капитаном. Двигался он в сторону Зимнего и я понял, что ныне увижу дворец о коем так много слышал. Правда, внутрь меня не пустили, сказали дожидаться его высокоблагородие возле лестницы, но я довольный налюбовался на амуров пухлозадых на потолке и на канделябры разные.

После мы вернулись в "Адмирал" и тут я узнал, что на поезд до Энска был совершен на-

лет, никуда Прасковья моя не добралась, но, слава Богу, хоть жива осталась. Пришлось с порошком напрямч Машку, подружку Прасковьи, а ей наказывать строго не ввязываться в небабские дела. На что она сказала, что ей по срочному делу надо к одному товарищу в Швейцарию, ибо ее ищут. Я сказал, дура сиди дома, она, кажется, поверила.

Тут к капитану подбежал сильный из Зимнего и нас всех срочно вызвали из увольнительной. И направились мы всем экипажем ко дворцу. По дороге выяснилось, что сам государь император хочет представить нас к награде за Японию. Я воспротивился, пытаясь объяснить, что в восемь лет не мог я брать оружие в руки и участвовать в боях, но капитан прикрикнул на меня, что ежели ты время, экипаж пал бы духом и не смог бы сражаться.

Само представление к награде было настолько впечатляющим, что я чуть не пустил

слезу от переизбытка чувств, хотя понимал, что не пристало матросу нюни распускать. Я впервые увидал самого государя императора, да вдобавок он лично приколот мне на матроску медаль, да еще отдал честь, что я чуть не взлетел и в ответ так гаркнул "За веру, за царя, за отечество!", что чуть не сорвал голос.

Опосля наград нам выдали премию и мы пошли обмывать все сие дело, естественно снова в "Адмирал". Анна Дмитриевна долго охала, разглядывая награду, даже прослезилась от умиления и имела со мной разговор, во время коего я чувствовал себя немного неуютно, ибо касался он моего сиротства. В довершение всего, она предложила меня усыновить. Честно скажу, что всколыхнулись, на тот момент, в моем сердце все чувства кои у меня были. Я испросил разрешения у капитана, он не стал чинить препятствий, и мы отправились с Анной Дмитриевной в паспортную контору, где девушка

Воспоминания с игр. Революция

Тень (Кемерово)

Каково оно - "Мое королевство"? Вопрос немного неожиданный и сложный. Ибо мое королевство за последние 4 года претерпело значительные изменения. Можно даже сказать, что я переселялась из одного королевства в другое. Начну по порядку, с того, с которого все началось.

Когда я только пришла в ролевое движение, мне рисовалась следующая картина: достаточно глубокий влажный овраг, заросший папоротниками и мхом. И в этом самом овраге и протекала жизнь.

Через какое-то время, не без помощи лорда Анджея, мое королевство стало похоже на измерение, куда попасть может не каждый. Там густые леса, быстрые

не расслышала фамилию Егорьев и вписала мне в паспортный лист Егоров. Я вниманья не обратил, а опосля было некогда, так и понес я в жизнь заместо фамилии Гусев, которая была дана мне в приюте, и фамилии Анны Дмитриевны, фамилию Егоров.

И мы вновь вернулись в трактир, где всю шло обмывание наград, хмель ударил от всего, что произошло за день, мне в голову, закрутились в башке беспутной мысли о жеманности Прасковьи, об деньгах малых и ляпнул я кому-то по пьяни, что денег бы где раздобыть, мне и нашептали на ухо...

Ох и нашептали, пойти, да найти мадам в ресторации "Медведь", что зовет себя не то Шварц, не то Шульц и вот она будет готова дать мне больших денег за небольшое поручение. Какая такая водка ударила мне в голову в тот вечер, ума не приложу, и так как было у меня увольнение до 21.00, а время еще было, отправился я на поски сей мадам. И ведь нашел!

Дала она мне задание: найти сырье для бомбы, переправить ее одному товарищу в Энск для изготовления, забрать ее и взорвать железную дорогу между Питером и Энском.

Спьяну взял я у нее 20 рублей, думая, что сырье куплю, отдам его кому нужно, получу деньги и свалю, ну его к богу, я не сапер. До конца увольнения оставалось 10 минут, так я успел на Путиловском заводе купить сырье за 15 рублей, еще подумал, лучше б накатил еще водочки на эти деньги и спать бы завалился, но... Сырье то было куплено, а увольнение закончилось, пришлось срочно бежать на крейсер.

Хмель из башки потихонечку выветривался, а я метался между жадностью и долгом. Во время разговора с капитаном на тему отпустить меня на пару часов в Питер, я не выдержал и рассказал все без утайки. Словно ножами полоснул меня взглядом его высокоблагородие и приказал следовать в его каюту. Ох, лучше бы он кричал на

меня, а еще лучше было б, чтоб опосля своих слов голосом деревянным "дурак, тебя бы сейчас саблей за то, что ты надеялся", он бы так и поступил. Я аж на колени упал и голову склонил: "Рубите, ваше высокоблагородие!". Тут он меня в первый раз словно по щеке ударил, негоже, говорит, матросу императорского флота унижаться. Я вскочил, руки у меня дрожали, понял я, что земля из-под ног уходит и оправданья мне нет. Тут капитан меня за грудки сгрел и в лицо тихо так "за что, сынок?". Словно вторая пощечина была мне дана, ибо чуть ли не плакал его высокоблагородие, когда проносил он это. Ну а третий раз он ударил меня словами, что ежели еще раз подобное повторится, он поставит меня на сходи, даст пинка и скажет, что боле не нуждается во мне. Вот тут я понял, что опосля этих слов, Макар Егоров, боле никогда ничего подобного не то что не совершит, а даже мысли такой в его голову не закрадет-

Воспоминания с игр. Революция

прозрачные реки, чистый воздух, высокие заградительные горы, и над всем этим великолепием сияет яркая Звезда.

А в последнее время мое королевство - королевство Тьмы, той самой, которую боится большинство обычных людей. Высокие мрачные своды, неяркий свет, существа, которых принято считать мерзкими и злобными, которые на самом деле милые и добрые. Это Тьма в себе, принять которую не каждый решится. В один очень сложный момент я приняла решение и открыла себя Тьме. Не скажу, что жалею об этом.

Итак, я восседаю на троне из черного камня, в сумраке огромного зала, в струящемся сером платье... Одним словом, Тень...

ся. Единственное о чем я попросил, чтоб сия история не дошла бы до Анны Дмитриевны, ибо опозорил я ее раньше, чем успел доказать свою сыновнюю благодарность.

Видимо, капитан тоже это понял, отпустил меня и, призвав всех к оружию, погнав брать мадам не то Шульц, не то Шварц.

Взяли мы ее быстро, арестовали еще быстрее, отвели в Зимний к дознавателям. Она долго упиралась, врала, что я для нее письма, видите ли, носил от ее любовника, некоего месье Алексиса. Тут я спросил, во сколько это я принес ей первое письмо. Она сказала днем. Пришлось дознавателя отвести в сторону и сказать, что днем я никак не мог относиться никаких писем, ибо увольнение получил лишь в полшестого вечера. Дознаватель безоговорочно поверил увольнительному листу и, поблагодарив нас за службу, увел мадам в Зимний, которой я сунул сдачу в пять рублей, а мы вернулись на крейсер.

Капитан представил нам нашего нового юнга, а мне сказал, что я отныне боле не

юнга, а матрос и добавил "помяни о сходнях".

Все легли спать. И снился мне сон чудный. Будто вовсе не на "Авроре" мы, а на пиратском бриге "Эспаньола", и что Михаил Игнатьевич, вовсе не капитан Никольский, а Джон Сильвер, а я не Макарка Егоров, а Джим Хоккинс. И одеты мы в чудные платья, а на плече у Сильвера сидит белый петух, и направляемся мы не в трактир "Адмирал", а в "Адмирал Бенбоу". Ха, а там сидят их благородия и не поймут, что же такое происходит. А мы едим, приготовленную не Анной Дмитриевной, моей приемной матушкой, еду, а моей настоящей матушкой Ханной. А еще Сильвер постоянно кричит: "Джимми, мой мальчик, налей мне рому!". И я наливаю. А после мы едем на почту и отправляем доктору Ливси телеграмму с таким содержанием: "Доктору Ливси тчк Х... в сапог вск Джон Сильвер и ко тчк". После же мы гудели в городе Энске у тамошнего градоначальника в гостях, а наш новый юнга Тимоха был цыганкой Эсмеральдой, которая пила водку из портфеля с надписью Главспиртпром и си-

дела на коленях у летчика Ивана Таранова. Тут я не выдержал и проснулся.

Утром пошли мы завтракать в "Адмирал" и узнали, что убит дядя нашей Софьи Ивановны, неизвестным в черном. Ее благородие очень опечалились и поклялись узнать, кто же это сотворил. Я вызвался вызнать это, дабы реабилитировать себя в глазах экипажа и капитана, на что было получено разрешение.

Пока экипаж и капитан как военный министр демобилизовали богему на войну с немцами, я занялся поисками. Перелопатив весь Путиловский завод на предмет Прасковьи, вызнал, что дева моя все же смоталась в Швейцарию. Ох и зол я на нее был, ох и клял на все стороны, думал бросила меня ради какого-то иностраншишки. А тут она, легка на помине. Отволол я ее в уголок и ну на ней жениться морально. Шум, крик, ор стоял. Она меня обвиняла, что де бросил я ее, я ее, что она сама виновата. Она кричала, что я не люблю ее, иначе я пошел бы с ними. Куда пошел я так и не понял. А опозорившись у меня на плече и выдала мне, кем да как

Воспоминания с игр. Революция

Мильф (Астрахань)

Мое королевство... Оно молодое, светлое, жизнерадостное. Там растет сочная зеленая трава, дует ветер, пахнущий морем. Это очень большой остров, где живут люди, гномы и чуть-чуть эльфов. Жители моего королевства делают все с детской непосредственностью, постоянно удивляются миру и веселятся. Злых Сил

был убит господин Боголепов. Вот и вся недолга. Сопоставить описание господина Савинкова и французского журналиста, что терся возле крейсера не составило труда.

Доложил я о том, что нашел террориста и получил однозначный взгляд со стороны Софьи Ивановны, одобренный кивком его высокоблагородия, что мне делать, ежели я найду Савинкова.

Тимоха пообещал мне помочь мне управиться с делом. Тут сам разыскиваемый на лыжах из Швейцарии пожаловали. Смешавшись с рабочими с Путиловского, потом немало от них отстав и пропустив Савинкова вперед, мы с Тимохой его прикончили. Очень хотелось мне добежать до телеграфа, где тем временем, рабочие и моя Прасковья разборки учиняли, да увести дурилу от туда, но своя жизнь как-то была ближе к тельняшке. Поэтому задними дворами свалил я до "Авроры".

Когда понял, что никого смерти Савинкова не впечатлила на мечь, я помчался с докладом к капитану и старпому. Как раз они возвращались

с телеграфа, где как оказалось все рабочие с Путиловского полегли.

Получив одобрительный взгляд от капитана и благодарный от Софьи Ивановны за смерть террориста, я ушел в трактир залить горе от потери красивых карих глаз и длинной косы моей Прасковьи. Правда, долго поубиваться не получилось, так как оказалось, что некому работать на заводе, а немцы наступают и фронту нужны снаряды. Охохонюшки, пришлось искать девицу Машу Морозову, которая выразила желание научить нас, как делать снаряды. Толковая была учительница у нас, и вскоре матросы живенько наштамповали несколько ящичков для фронта.

Тем временем, его высокоблагородие вернулись с заседания кабинета министров, и сказали, что его императорское величество ждет нас на награждение в связи с подавлением бунта рабочих и за самоотверженным трудом на заводе, несмотря на то, что это совершенно не морское дело. Мы снова отправились в Зимний. Но оказалось, что туда как раз

направляются бомбисты-террористы, при этом взорвав мост через Неву. Пришлось в спешном порядке отбывать на "Аврору", поднимать якоря и выводить крейсер к Зимнему.

Несмотря на то, что террористам все же удалось доставить бомбу внутрь, никто из царской семьи не пострадал. "Аврора" намертво перегородила любые подходы ко дворцу, чем спасла Империю от удара. Революция не состоялась. Я стоял на борту вместе со своей командой, под андреевским флагом и с сердцем переполненным гордостью внимал хору, выводящему "Боже, царя храни!".

С тех пор, Макара Егоров не совершил ничего, что шло бы в разрез с его понятиями о чести, достоинстве и благородстве матроса, чуть позже офицера и капитана 1 ранга. Отныне и навеки он действовал по девизом: "За веру, за царя, за отечество!" ни разу не уронив честь мундира и доверие своего капитана Михаила Игнатьевича и приемной матери Анны Дмитриевны.

Юлия (Вильга),
г. Москва

Воспоминания с игр. Революция

нет, просто когда кто-то конфликтует, то победивший и называет себя Добром. Да: и у нас полным-полно магии - в ней жизнь мира. При некотором желании может летать каждый. А может и не летать. И любой здешний житель улыбнется незнакомцу и скажет "Добро пожаловать!"

РАССКАЗ СУДЬИ ДИ

ВОСПОМИНАНИЯ С ИГРЫ «ПУТИ КАРМЫ»



Небольшое вступление

Когда мне предложили роль ученика и последователя судьи Бао, я опрометчиво согласился. Книжку "Мессия очищает диск" уже подзабыл. А про героя сказок судью Бао из Китая просто не знал. По мере прочтения книжки мне становилось все страшнее. Играть роль судьи Бао все равно, что в театре играть Гамлета. Ну хорошо, непод-

купность и справедливость еще можно изобразить. Но как в ролевой игре без жесткого сюжета отыграть острый ум и проницательность? Как оправдать ожидания окружающих? И тогда, начитавшись Ван Зайчика, я решил взять себе псевдоним Судья Ди. Ну кто будет воспринимать всерьез рыжего кота из смешной книжки? Я успокоился на этом и совершенно напрасно. За неделю до игры меня подсте-

Воспоминания с игр. Пути Кармы

Магдалена (Электросталь)

...мое королевство...оно строилось на протяжении всей моей жизни и развивалось вместе со мной. Оно не противоречит внешнему миру. Скорее синтезируется с ним, образуя удивительное сплетение событий, лиц и собственно жизни. Мое королевство струится добром. Это добро ведет к главной цели жизни - гармонии. Когда ролевое сообщество поставило задачу выбрать расу, колебаний не было. Человек не становится кем-то, а просто понимает, что всегда был таким. Он просто получает игровое применение собственному психологическому

регал неприятный сюрприз? оказалось, что творения Ван Зайчика - пародия на китайские детективы писателя Ван Гулика. Судья Ди реально существовал. И, как и судья Бао, проявлял острый ум, проницательность и прочие качества, от которых я так старательно бежал. А когда на игре меня переспросили "Как! Судья Ди? Тот самый?", я понял, что попал, и это судьба. Карма судьи жаждала воплотиться и избрала своей жертвой меня. Так что читайте записки судьи Ди из провинции Нинго.

Письмо судьи Ди его учителю, судье Бао

Будучи неучем, лишенным опыта и познаний, Ваш недостойный и бесталанный ученик Ди Ляо, судья по уголовным делам провинции Нинго, осмелился обеспокоить Вас во владениях Янь-вана с целью развлечь Вас и рассказать о событиях, происшедших в провинции с тех пор, как Вы покинули свое тело и отправились по дороге перерождений. Почтенный

Лань Даосин любезно согласился передать Вам это послание во время очередного своего путешествия в Фэньду.

Преподобный Бань находится в добром здравии и по-прежнему странствует, заходя порой в Нинго.

Сын Сиятельного Вана тяжело болен, но никто толком не знает, чем. У меня, недостойного, возникают подозрения, что здесь не обошлось без опиумокурильни.

Меня, Вашего нерадивого ученика, назначили судьей по уголовным делам. Верховный Судья провинции Кан Вонг - человек весьма достойный и справедливый.

Из столицы прислан к нам цензор третьего ранга. Полагаю, что дело в мятеже. Где-то полгода назад в уезде появился почтовой станции в сторону Нинго. Возглавлял караван Лю Илян. За ближайшим поворотом на них напали разбойники, оглушили и связали всех, а затем взяли Лю Ильяна и потребовали от него доставить товары в Нинго, продать их и деньги отдать разбойникам. Родственников Лю Ильяна обещали

ступают уже давно, и в уезде на дорогах стало неспокойно.

Ходят слухи о разбойниках, которые грабят караваны на пути в Столицу, между почтовой станцией и деревней Хэтянь. В Хэтяне обосновалась семья Лю, которое весьма многочисленно и не слишком смиренно. Об одном деле, связанном с ними, я расскажу Вам.

Дело об ограбленном караване и крестьянском мятеже

Ко мне обратились с жалобой жители деревни Хэтянь староста Лю Бовэнь и его племянник Лю Илян. Они рассказали следующую историю:

Караван с налогами в государственную казну вышел с почтовой станции в сторону Нинго. Возглавлял караван Лю Илян. За ближайшим поворотом на них напали разбойники, оглушили и связали всех, а затем взяли Лю Ильяна и потребовали от него доставить товары в Нинго, продать их и деньги отдать разбойникам. Родственников Лю Ильяна обещали

Воспоминания с игр. Пути Кармы

портрету. Таким образом роль становится не маской, а видоизмененным лицом. В моем королевстве, как и в любом другом, есть свое зло. И оно там необходимо. Убрав зло, кто сможет оценить по достоинству красоту добра? Оно находит свое отражение в агрессии, конкуренции, фрустрации и т.п., материализуется и превращается в воинственность. Эти чувства прекрасно разряжаются на тренировках, поэтому я не верю в абсолютно не боевых персонажей. Мое королевство - это мир справедливости. Неважно, в какой тематике (фэнтезийной, техногенной, исторической) оно выражено. The end. MAKE LOVE NOT WAR! :)

убить, если он не выполнит требования грабителей. И караванщик отправился в город в сопровождении нескольких разбойников. Он остановился с мешками в игорном доме (кстати, тоже принадлежащем семейству Лю), а там его ополчили, лишили сознания и, заодно, товаров.

Подозревать что-то неладное я начал сразу. Уж больно староста деревни старался казаться глупым. Да и натяжки в истории сразу бросались в глаза. Почему пленников только оглушили? Почему Лю Илян второй раз утратил налоги? Обыск в игорном доме результатов не дал, его обитатели ушли в несознанку.

В общем, первое мое постановление по данному делу было – разыскать недоимку с семейства Лю как дважды утратившего налоги. А виновнику насыпать двадцать палок за нерадивость.

А тут еще Сиятельный Ван вызвал меня и поручил расследовать нападение на императорского посланца, которое было совершено рядом с деревней Хэтянь. Двум слугам удалось спастись от неминуемой гибели.

И я решил отправиться для обследования места происшествия самолично. На воротах меня ждали два сюрприза: хороший и плохой. Хороший – то, что мешки с налогами уже выехали из Нинго, что запомнили стражники. Плохой – то, что в книге регистрации имен разбойников записано не было. Я приказал стражникам хорошо запомнить приметы преступников, а чтобы память была покрепче – насыпать им палок за нерадивость. Сам же отправился в погоню. Догнать разбойников не удалось, только в записях на почтовой станции обнаружилось, что караван отправился в Танбао. Отправляясь в логово мятежника с тремя воинами я не рискнул и отправился в Хэтянь. По дороге мы нашли разграбленный кортеж императорского посланника. Их расстреляли из луков, а затем добили в рукопашной.

Староста деревни Лю Бовэнь оказался следопытом. Он тайно пробрался в Танбао и притащил оттуда завязочку от своего мешка. Тут-то я окончательно уверился в том, что мне пытаются морочить голову.

Приближался новый год.

Жители провинции собрались на праздник. И тут осведомители донесли мне, что разбойники в городе. Я побежал к городским воротам за стражниками. Палки пошли им на пользу, небольшой отряд уже был наготове. Первого разбойника схватили прямо на городской площади, за вторым пришлось погоняться. При этом пострадала опиумокурильня.

Суд был скорым. Я провел опознание разбойников. Три стражника признали в них похитителей добра семейства Лю. Я обвинил их в грабеже и торговле краденным и приказал отрубить им головы. Один из них начал кричать мятежные речи о том, что скоро придет другой ван и что многие чиновники уже на стороне мятежника. Меч палача прервал его вопли.

А недостойные из опиумокурильни обратились с жалобой на стражников – требовали оплатить ремонт и моральный ущерб. Я присудил их к штрафу в пользу имперской казны за неказание содействия властям при поимке опасного преступника.

Вскоре Сиятельный Ван соизволил послать армию

Воспоминания с игр. Пути Кармы

Азрафель (Москва)

Мое королевство расположено у моря. Иногда море теплое, почти южное, иногда – северное, и покрыто льдом. У моря стоит башня-маяк, которая освещает дорогу судам, чтобы они не разбились о скалы. В башне живут, кроме меня, собаки, чайки, на самой крыше выводят птенцов альбатросы. Я жду моряка, который давно ушел в море... Все говорят, что он погиб, но я не верю. Может быть, его держит в плену русалка. Я зажигаю огонь в маяке каждый день, осо-



против мятежников. Воспользовавшись отсутствием в городе войск, семейство Лю захватило Нинго. Они жаждали моей крови. Стражники на

воротах сработали, как обычно, плохо – староста Лю посылал им 50 взней и те открыли ворота. Мздоимство стоило им жизни. Ворва-

вшись в город, Лю практически без боя захватили его и быстро добрались до дворца. Они добрались до нас в помещении Верховного Суда.

Воспоминания с игр. Пути Кармы

бенно в бурные ночи. Иногда ко мне заходят гости – это в основном моряки и бродяги. А мой моряк – пират... Иные говорят, что его давно повесили, но его много раз так вешали, а он всегда возвращался. Однажды, в особенно бурную ночь, кто-то постучит, я открою дверь и встречу своего пирата... И тогда что-то случится – или он останется навсегда, или я сменю маяк на стройный пиратский галеон.

– Кто вынес приговор моему сыну? И кто обложил нас непомерным двойным налогом?

Я открыл записи суда, и по приметам мы установили, что казненный мятежник действительно был сыном Лю.

– На колени! – закричал староста мне, обнажая оружие.

Я приготовился к скорой встрече с Вами, драгоценный учитель. И тут появился Сиятельный Ван. Мятежники не посмели пролить кровь в его присутствии и изложили свою жалобу. Но после того, как я рассказал то, что написано выше, самому наивному человеку стало ясно, что Лю сами ограбили свой караван.

Сиятельный Ван мудро не стал требовать казни преступных мятежников, ибо город находился в их руках. Он даже поручил им охрану городских стен до возвращения войска. В этом проявилась мудрость государственного управления – даже противников может превратить в союзников благородный муж!

Дело о пугливом лекаре

Случилось так, что войско Сиятельного Вана отправилось

бить мятежника из Танбао. Когда солдаты вошли на почтовую станцию, от них в лес кто-то побежал. Конечно, его схватили и доставили в Нинго для допроса. Схваченный оказался лекарем, который направлялся в Танбао на новый пост. Как он рассказал, кто-то при виде вооруженных людей хлопнул его по спине и сказал "Убегай!". Лекарь и побежал. Полагаю, пока его ловили, более крупная рыбка спокойно ушла. Я его отпустил. И знаете, почтеннейший учитель, что изумительно? Он немедленно убежал.

Дело о нерадивой страже

Случилось так, что ночью караул на воротах заснул. И с ворот были украдены копья и боевой топор. Сиятельный Ван страшно разгневался. Он приказал мне, ничтожному, расследовать это дело. И обнаружилось, что воры побывали не только у ворот, но и в арсенале. Мы с Верховным Судьей вынесли вердикт: всыпать по 20 палок публично виновным солдатам, тысячника разжаловать в рядовые, а командующего понизить на один ранг с сохра-

нением его в должности. Приговор был объявлен и мы стали вносить изменения в реестр. Каково же было наше огорчение, когда обнаружилось, что ранг главнокомандующего – четвертый, выше нашего. И мы не имели права снижать его. Пришлось объявить самих себя виновными в малом преступлении и объявить самим себе зыскания.

Дело о фальшивом посланнике и ненастоящей чиновничьей дочери

Китайская земля в последнее время богата самозванцами. Видно, мятежнику захотелось запустить к нам своего агента. Однажды ночью чиновник по делам наказаний задержал оборванного человека, который утверждал, что он императорский цензор, спасшийся из разгромленного каравана. С виду похоже на правду – караван императорского посланника был разгромлен. Но при нем не было никаких верительных грамот – ничего кроме расширтой рубахи с драконами.

Мы решили проверить его слова. В качестве эксперта

пригласили Цзя Цзя Бина – чиновника по чинам. Он быстро выдал ответ – данный человек не может быть конфуцианским чиновником – слишком мало знает. Мы пригласили уцелевших слуг из каравана. Они лже-посланника не опознали. Пришлось проводить лекарскую экспертизу – в своем ли уме этот человек, что выдает себя за чиновника. Лекарь сказал, что он здоров. Осталось лишь пригласить палача и казнить самозванца. Но пока я ходил к Верховному Судье, негодяй сбежал из тюрьмы. Во дворце у него оказался помощник. Тогда я еще не знал – кто. Пришлось приговорить себя, командира дворцовой стражи и адъютанта Сиятельного Вана к наказанию за малое должностное преступление – допущенное небрежение и плохой надзор за тюрьмой.

В то же время в городе объявилась особа, которая называла себя дочерью чиновника четвертого ранга (сама она, соответственно, имела пятый ранг). Она требовала себе няньку, комнату и прочие причитающиеся ей статусу удобства. Наш цензор ей всячески потакал. Я же делал вид будто не слышу –

уж больно не сходились детали. Каравана, о котором она рассказывала, в Нинго не было и по дороге его не грабили. Грамот никаких у самозванки тоже не было. Но уж больно не хотелось ее казнить за ложь в то время как убийцы и мятежники на свободе гуляют.

Дело о мятежном племяннике

Случилось так, что войско Сиятельного Вана вернулось с победой и привело пленных. Среди них был подозреваемый в мятеже. Я пригласился к долгим допросам. Однако преступник сразу признался, что именно он является племянником Императора и зовут его Го Цзун. Много лет назад Сын Неба отправился на войну с дикими монгольскими племенами. Там он был захвачен в плен, и Императором стал его брат. Однако монголы выпустили царственного пленника и у Поднебесной стало два императора. Отец Го Цзуна был казнен, а вся ветвь родни разжалована в простолудины. Го Цзуну удалось бежать, и он оказался в Танбао.

Городок этот славился своей

школой каллиграфии, и здесь мятежник нашел благодатную почву для своих речей. Но только в бою против войска Сиятельного Вана каллиграфы оказались слабоваты.

Мы отправили Го Цзуна под конвоем в столицу.

Дело об убийстве служанки и гибели Сиятельного Вана

Приступаю к рассказу о том деле, которое мучило меня, ничтожного и бесталанного, весь этот год.

В одну злосчастную ночь доверенная служанка дочери Сиятельного Вана Чжу Мейюнь была убита в покоях командующего гарнизоном Лан Тая. Другая служанка обнаружила тело буквально через минуты после того, как произошло убийство. У убитой в сердце торчал нож.

Лан Тай в это время обходил посты, его видели десятки солдат. Жена его была в отъезде, у родителей.

История оказалась и сложной и простой. Когда я допросил служанку, которая обнаружила тело, она призналась, что регулярно следила за убитой из любопытства. А та час-

Воспоминания с игр. Пути Кармы

Магдалена (Северодвинск)

Про королевство. Мое – это лес. Банально, но действительно лес. Классический, из Карелии, с потайными тропинками, маленькими веселыми ручейками, тихими озерами и дремучими пущами. И на взорочках, на взлобочках постороен-

Воспоминания с игр. Пути Кармы

ные чудные деревянные города, охраняемые суровыми, но очень симпатичными воинами. Там есть князи и княжны и мудрые советники и малые дети. И плохому там не место.

тенько наведывалась в покои командующего. Еще на теле убитой любопытная обнаружила записку любовного содержания от Чжу Мейюнь. Нетрудно было догадаться, кому она была адресована.

Я допросил жену Сиятельного Вана. Она мало что сообщила об этом. Отрицала, что ее дочь могла быть в этом замешана. Обмолвилась лишь, что не хотела бы отдавать дочь второй женой за Лан Тая. С ее помощью мне удалось раздобыть почерки всех женщин, которые жили во дворце. Но сравнение почерков явно указывало на то, что записка подлинная.

Мне удалось, хотя и не сразу, получить от Лан Тая подтверждение тому, что Чжу Мейюнь была в него влюблена.

Если молоденькая дурочка влюбилась в боевого генерала – в этом нет ничего преступного. И стало окончательно ясно, что причина убийства кроется совсем не здесь. И что

служанка пала случайной жертвой совсем другой интриги. А расследовать такое дело гораздо труднее, ибо убийство надо встроить совсем в другую картину.

По совету Верховного Судьи я пригласил монахов, чтобы проверить, не было ли магических воздействий в деле об убийстве и не носило ли оно ритуальный характер. Монахи обеспокоились, сказали, что во дворце есть какое-то странное магическое существо. Они сказали, что могут проверить одного, по моему выбору, обитателя дворца – не демон ли он. Долго я выбирал между Верховным Судьей и женой Сиятельного Вана. В конце концов выбрал. И уже через пару дней после убийства знал, что жена Сиятельного Вана, драгоценная жемчужина, не человек. Но и демон не будет убивать просто так.

Шли дни, происшествие потихоньку забывалось. И тут события в городе помчались как

испуганные кролики. Сиятельный Ван собрался на войну с мятежником. Но при выходе из дворца был оглушен. Войско отправилось без него.

Пока Ван отлеживался, его попытались отравить.

Интересно, что разоблачила отравительницу племянница Сиятельного Вана Чжу Ланьлон. Она обнаружила в доме дворцового лекаря чайник из-под отравы. По словам семейства доктора, чай в нем заваривался лишь накануне. Но заварка была свежая. Дочь лекаря была схвачена.

Я же отправился на осмотр жилища дворцового лекаря. Доктор лежал в своей постели мертвый. Причина смерти была совершенно естественной – перерезанное горло.

Но тут началось крестьянское восстание Лю. И стало не до доктора. Сиятельный Ван к тому времени оправился от удара и отравления. Дальнейшее, Учитель, вы знаете.

В тот момент, когда в город входило войско с победными вестями, разнеслась страшная весть – Вана зарезали. Убийство было совершено аналогично – перерезанное горло и кинжал в груди.

Преподобный Бань сумел поговорить с душой Сиятельного Вана. Душа сообщила, что убийство совершила женщина – кто-то из слуг в черно-зеленом одеянии. Город был закрыт, но мерзавка сумела ускользнуть, воспользовавшись неразберихой.

Зачем она вернулась в город – не понимаю. По приметам наша стража работает хорошо. Фу Сиюн, племянница доктора, была схвачена стражей на воротах. Против нее уже дали показания племянник Вана Чжу Янсунг и его сестра. Именно Фу Сиюн принесла чайник с отравой, а также бежала из комнаты после убийства.

Завтра я подвергну ее пытке. Я знаю, что за ее спиной стоит кто-то из дворца. Чжу

Янсунг полагает, что Фу Сиюн исполняла поручения жены Сиятельного Вана и связывала ее с мятежниками, но я в этом сомневаюсь.

Что демонам искать в нашей человеческой борьбе за власть?

Я подзреваю в связях с мятежниками управляющего церемониями Лао Линя. Именно он подписал служанке пропуска на вход и выход из города. Племянник Вана тоже может быть замешан в этом деле – например, метит на ванский трон.

А еще из Столицы прибыл цензор аж второго ранга. И будет разбираться с нашими проблемами.

На том позвольте поздне-рожденному откланяться до следующей оказии.

*Ваш недостойный ученик
судья Ди Ляо.*

Заключение

Очень много осталось за строками этого повествования. Мудрый Цзя Цзя Бин, рассуждающий о природе конфуцианства. Преподобный Бань, простирающийся ниц. Жалоба купца на певичек: шесть раз приходил к ним и лишь раз его обслужили. Дивная атмосфера чайных домиков и чайные церемонии. "Оранжевый совет", решающий задачу спасения мира.

Удивительная по наполненности игра. И потрясающий многогранный мир конфуцианского, буддийского, даосского, крестьянского, чиновничьего, Китая – великой Поднебесной. Искренне жаль, что путешествие туда было столь коротким.

Спасибо за игру...

Вячеслав Рожков
(Дядя Слава),
г. Москва

Воспоминания с игр. Пути Кармы

Бродда (Москва)

Каково оно "Мое королевство"? "Король" происходит от Карл. Каролингской Империи больше нет. Священной Римской Империи, бывшей после империи Каролингов, больше нет. Нет королевства первого христианского сербского монарха короля Стефана. Нет королевства Франция. Нет немецких княжеств – все они канули в лету. Вроде бы есть королевство Швеция, Соединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии, Королевство Нидерланды, княжество Лихтенштейн, но мои ли они? Будут ли меня с радостью и распростертыми объятиями видеть в королевстве Нидерланды, в королевстве Великобритания? Будут ли там же видеть с распростертыми объятиями кого-либо из нас? Как вообще возникла Империя Каролингов? Император Карл Великий в своих Libri Carolini обличал греков, но сам же, приняв помазание, стал называть свои

Воспоминания с игр. Пути Кармы

акты саста (т.е., "священными" (указами). И так, "королевство" – есть ничто иное, как подражание царству. Вопрос: стоит ли нам искать иных царств, кроме установленных на небе и на земле? Стоит ли нам презирать законы общества, в котором мы живем, и попирает постановления наших предков? Не думаю. Мне кажется, что "наше королевство", лежит, вообще, вне игровых систем. В тот момент, когда ролевые игры станут королевством, они превратятся в деструктивный культ, в тоталитарную секту, в служение идолам и миражам. Мне кажется, что главная цель, кериigma всего журнала, это, все же, не некие иллюзии и игровые соотношения, а люди – такие разные и непохожие. И вот это совершеннейшее "королевство" людей пребудет до тех пор, пока мы не оставим его ради "королевства" иллюзий и сверхчувственных разглагольствований.

Что такое хороший БРИГ

Данный текст писался как рабочее предложение для ЦМГ "Альтер-ХИ", но к сожалению, насколько я знаю, материалы блока "Эльфы, дрииды, друиды", мастерами которого являемся я и Ланс, просматривал только Стеф. А поскольку он вышел из состава ЦМГ встает вопрос о их востребованности.

Данный материал ни в коей мере не претендует на аксиоматичность, это скорее приглашение к дискуссии...

Как вы понимаете, материал делался под конкретную игру, с примерами из Сапковского.

Смена схемы работы мастер-игрок

(1 мастер разработчик на 50-70 человек), поблочная работа, индивидуальная работа мастера с игроками до игры (и нет, на полигоне, личные встречи). Подбор мастеров-разработчиков по месту жительства основы блока?

Выгоды: Более тщательная проработка ролей

Минусы: Больше работы мастерам, больше мастеров, затруднение координации.

Смена масштабирования

(20 человек – король, брат короля, сват короля, жена короля, гвардейцы короля) на 200 человек – королевство, и соответственно 5 палаток = не равно государству, город = 50 палаток. Т.е. крупные поселения вместо мелких.

Выгоды: Существенное улучшение социальных структур, обрастание их дополнительными функциями, создание нового фонового деятельного поля для игроков, переход от состояния "кому бы наваять" к "внутренним делам".

Пример: Гондор 96. Переход от состояния "кругом враги" к "надо бы раскрутить соседа на..."

Добавление по экономике:

Крайне желательно, чтобы в экономических моделях отражался различный способ социального устройства и этических концепций, присутствующих на игре – т.е. если друиды "экологически чистые", то и способ получения предметов материальной культуры от мира у них должно быть соответствующим... Все это безусловно тесно связано с культурой блока

Плюс – обязательно должны быть несколько видов экономического взаимодействия – т.к. как на игре наличествуют различные расы. Как-то – например "живут лесом" – те же эльфы Синих Гор – т.е. в глобальном экономическом процессе, они не участвуют, но тем не менее какая-то экономика у них есть))) Но она другая, не завязанная на макроэкономику.

Смена схемы подбора игроков социальных структур типа "Город"

Вместо "все с Н-ска – туда-то!" (извините) на "в город Новиград (мегаполис) могут попасть представители любого города, но количестве, не более чем 15% состава города..." (разбивка команд)

Выгоды: смена расстановок сил от привычных "Мы против всех кроме..." на "А все как обычно!"

Минусы: ломка стереотипов

Про виртуальность

Мы у себя в регионе придерживаемся мнения что любая (или почти любая виртуальность вредна). Т.е. увеличение количества виртуальных моделей на играх ведет к разруше-

нию живой ткани игры.

Пример – тяжело воспринимать виртуальный корабль, если его нет, и отношение персонажей к кораблю, изображенному красивым, например, флажком – различно... кто-то воспринимает модель адекватно и играет легко и незатрудненно в темах касательно корабля, кто-то с трудом, каждый раз скрепя сердцем, соглашается с тем, что палка с флагом – да, корабль, кто-то смеется про себя – и отношение к "кораблю" получается неадекватным – т.е. имеется вся гамма реакций – от игрового нормального до практически выхода из роли...

Конечно, данный пример приводится как крайний, но на игре много разных игроков, и надо учитывать и крайние реакции...

Плюс надо обязательно помнить про то, что любая виртуальная модель порождает всяческие мелкие косячки – которые тоже выбивают игроков из игры.

Конкретно по ВО

Прекрасный выход по-моему – заменить полки в виде людей в доспехах с флажками на людей в доспехах с флажками, которые являются конными войнами – т.е. проффи, и могут легко или достаточно

легко справиться с пешими войнами (бонусы типа: удар конным копьём, и прочее, прочее).

Про виртуальность from stef

Целиком согласен. Любая виртуальность – уступка косяку модели, бессилию мастеров и скудости технического обеспечения.

НО! Виртуальные отряды в данной игре призваны не столько затем, чтобы завязать войну на экономику, сколько затем, чтобы по максимуму развести войну и "нормальную жизнь". Армии (ВО) не гонялись за крестьянами, не сидели в засадах на разбойников и пр. Они воевали с соответствующими армиями.

Резюме – война для армий (и для тех, кто хочет играть в войну), а сл-но – ВО бьются по СВОЕЙ боевке, которая не пересекается со стандартной боевкой. Например (жесткий вариант) – ВО бьются по полной зоне (вкл. голову) металлическим оружием... остальная боевка – какой-либо из стандартов. Т.о. ВО выведены из боевого взаимодействия с остальными игроками и в статусе ВО бьются только промеж себя... И файтерам счастье, и остальные могут спокойно себе играть

:)) Но для более гладкого понимания такого разведения – вводится статус "армия" – ВО.

Моделирование пространств:

Предлагаю ввести участки местности труднопреодолимые:

Чаща – в глубине леса есть места, обозначенные веревкой с пометкой "чаща" – по которому большинство персонажей перемещается не отрывая ноги от земли)) Хоть пеший, хоть конный)) Хоть человек-отряд! Часть персонажей типа: воиперы, эльфы, ведьмаки – могут и бегом!

Невыполнение условий – запнулся – расшибся – обморок!

Опробована модель на РИ "Наудачу через Рох" – Курган 2003 – удачная))

Местность типа "**болото**" – в какой-нибудь ложбинке при ближайшем ручье)) обтянуто веревкой с соответствующей надписью, перемещаться можно тока либо держась за плечо проводника, либо того, кто ведет



Тоже чье-то королевство...

Мастерский сундучок. Что такое хороший БРИГ

Птах (Санкт-Петербург)

Друзья собравшиеся вокруг стола о чм-то весело общаются. У всех своя жизнь, но есть то, что всех объединяет – стремление творить что-то: костюмы, песни, танцы. Стремление жить и радоваться жизни, любить, дышать полной грудью, ошибаться, решать для себя мировые проблемы и

Мастерский сундучок. Что такое хороший БРИГ

учиться жить. А потом уйти в семью, гладить по голове дочку, болтать с ней, есть суп приготовленный женой и слушать ее рассказы обо всем на свете.

проводник медленным шагом, либо только очень медленным шагом – но с ростовым посохом!

Человек–отряд мстит гать.))) Есть опять=же таки класс персонажей, кто перемещается там хорошо – местные водяные, проводники, и т.д.

Есть вариант – бесприорышный – переправления – ползком.

Минусы – нужен мастер, чтобы игроки не "халявили"

Мастер будет, если за болотом есть какая-либо локация

Невыполнение условий – утонул!

Местность типа "горы" – ну тут все понятно – часть = непроходимая, проходимы перевалы...Моделируется веревкой с надписью "гора!" На перевале необходимо делать привал – если ночью – то с костром))) А то можно замерзнуть))) Ну и опять–таки есть местные нелюди, кто все равно быстрой и сильный, есть конные – для которых усталость не так велика и т.д.

Невыполнение условий – сорвался – погиб!

Плюсы: Начиная с 2000 ХИ различные мастерские группы, понимая абсурдность ситуации "возле Мордора собрались, через 40 минут возле Раздла" делают то же самое. Т.е. стараются затормозить различным образом перемещение персонажей по небольшому полигону. Данное предложение представляет собой несколько улучшенную версию Бродов на 2002 году, привалов на перевалах 2000 года.

Итог:

Может быть на данной игре постараться уйти от виртуальности? Т.е. масштабирование изменить, уйти от "100 описанных персонажей к 1 игроку" на хотя "10 к 1" или даже еще ниже?

Создать ситуацию, где на игре присутствуют все или почти все перечисленные блоки, но не в виде полноценных государств, а каких-либо образо-

ваний типа делегация, экспедиция и т.д.?

Если же оставлять государства, то изменить их количество – если численность игроков будет 600–800, то рассчитывать на 3–4 государственных образования, и некоторое количество структур типа друиды и т.д. и т.п.

Причем вот именно тогда роль каждого игрока возрастет – т.е. социальная структура приблизится по сложности и наполненности к оригиналу, и каждый игрок получит возможности, соизмеримые с возможностями другого...

Это лишь варианты, которые опробованы и имеют некоторое кол-во плюсов и недостатков, на самом деле важно другое – ломать стандартное представление о разнореальных структурах на играх пытаться делать по-новому, учитывая прежние ошибки и достижения)

Илья Ребров (Ил), г. Курган

Мастерский сундучок

Рейтинг ролевой игры

"– А судьи кто?..."

А. Грибоедов "Горе от ума"

Часто, вспоминая игры и пытаясь их сравнить, люди ломают копья, пытаясь оценить качество игры. А вот каким образом и по каким критериям? Какая мастерская группа сработала качественнее? Кто из

игроков сыграл свою "звездную роль", а кого и не стоило звать? Утверждение: "Эта игра была хорошей, а вот эта чуть хуже..." – субъективно и спорно, т.к. очень трудно ответить на логичный последующий вопрос: "А почему?"

Обратившись к опыту оценки литературных произведений

в сети клубов любителей фантастики, наш калужский клуб ролевых игр "Эребор" на одном из семинаров решил попробовать выработать систему подсчета рейтинга, как игры, так и игрока.

Техника подсчета такова, мы используем девятибалльную систему.

Примерное соответствие оценок по 9–балльной и 5–балльной системам оценивания

– реализация концепции игры
– динамика событий в ходе игры

– соответствие роли
– антуражность костюма, атрибутики и поведения

– красота игровых действий
– артистичность игры
– оценка за действия
– активность игровых действий
– результативность игровых действий

Разумеется, каждая игра может потребовать какой-то номинации, которой нет в данном списке. Вы можете изобрести новые номинации, использовать только те номинации, которые считаете более важными.

Можно, если очень хочется, вывести еще суммарную оценку из всех оценок.

Разумеется, рейтинг проводится анонимно.

Пример бланка для оценки игрока: см. бланк 1

5-балльная	9-балльная	Комментарии
1	1	Хуже некуда
1.5	2	Очень плохо
2	3	Плохо
2.5	4	Не слишком плохо
3	5	Посредственно
3.5	6	Не слишком хорошо
4	7	Хорошо
4.5	8	Очень хорошо
5	9	Великолепно

Почему мы выбрали девятибалльную систему? Нам показалось, что девять баллов более гибко охватят качественную шкалу столь сложного понятия, как "отыгрыш роли" или "концепция игры".

Каждый участник игры выставляет оценки в отдельный бланк. Потом все оценки складываются и делаются на количество проголосовавших. Можно, ради объективности, выкинуть одну самую высокую и одну самую низкую оценки. Это делается для того, чтобы отбросить "черные шары" и "кукушка хвалит петуха", т.е. нарочито предвзятые оценки. Среднее арифметическое – оценка игры.

Следующая проблема: а что оценивать? Мы опробовали множество номинаций, список которых предлагаем вашему вниманию.

Пункты, по которым оценивалась игра:

– концепция игры

– насыщенность игровых событий
– правила
– работа мастерской группы
– работа мастеров (поименно оценивается каждый)
– слаженность мастерской группы
– моя роль по вводной

– мое место в игровом мире
– общая оценка игры
– общее эмоциональное впечатление от игры

Пункты, по которым оценивалась личная игра игроков:

– корректность поведения игрока (нарушение правил, жизненное поведение и т.п.)
– отыгрыш роли

Игрок	Роль	Корректность	Отыгрыш роли
1. Иванов	Царь	4	7
2. Петров	Разбойник	8	2
3. Сидоров	Колдун	7	7

Бланк 1

Игрок	Динамика событий	Слаженность событий	Концепция мастерской группы	Правила
1. Иванов				
2. Петров				
3. Сидоров				

Бланк 2

Динамика событий	Слаженность мастерской группы	Концепция	Правила
7,32 / 30	5,29 / 32	8,1 / 32	6,58 / 31

Бланк 3

Пример бланка для оценки игры: см. бланк 2

Пример итогового бланка оценки игры: см. бланк 3

Первая цифра – собственно оценка, а вторая – количество проголосовавших людей.

Как правило, если за данного игрока проголосовало очень мало народа, его даже не вносят в итоговый рейтинговый лист.

У нас даже написана специальная компьютерная программа, которая помогает быстро подсчитывать рейтинг.

Разумеется, личный рейтинг целесообразно оценивать на небольших играх, где все игроки знают и видят друг друга. На игре с большим количеством народа стоит довольствоваться только оценкой игры.

Кроме личного удовлетворения от знания своего рейтинга данная система оценки приносит и некую формальную пользу. У руководителей детских клубов ролевых игр педагогическое начальство часто требует систему оценки учащихся и критерии этой оценки. Демонстрация рейтинговых итоговых листов, сохраняющихся после каждой игры производит весьма сильное впечатление – таблицы, цифры и т.п.

Правда, есть и минусы. Важно следить, чтобы высокий рейтинг не стал для игроков самоцелью. Иначе недалеко и до "Звездной болезни" местного масштаба (было у нас такое).

Есть опасность, что недоброжелательно настроенные к кому-то игроки с помощью низких оценок сведут с ним счеты. В конце концов, рейтинг все-таки субъективен. Пусть он субъективен не до такой степени, как утверждение: "нравится – не нравится", но все же...

Ледякова Юлия (Ундин)
КРИ "Эребор"
Г. Калуга

Рейтинг: больше плюсов, чем минусов

Ну а теперь, кажется, пора вернуться к вопросу, сформулированному Александром Сергеевичем Грибоедовым: а судьба-то, собственно говоря, кто? Ведь если речь зашла о голосовании, то негласно подразумевается существование некоего жюри.

Ссылки на субъективность арбитров извечны, будь то присуждение чемпионской медали в фигурном катании, кинематографического "Оскара" или Нобелевской премии. Однако когда голосует народ, избирая своих полномочных представителей во власть, принято исходить из идеи о непогрешимости гласа народного.

В рейтинговом голосовании участвуют игроки и игротехни-

ки – те люди, кто своими глазами видел игру и способен оценить увиденное. Можно ли найти лучшее жюри? Если и можно, то вряд ли целесообразно, если мы не хотим погрязнуть в бесконечных спорах о предвзятости судейства...

Если вы заметили, а такое трудно не заметить, автор статьи воспользовался сугубо спортивной терминологией. Скажем больше: таблица индивидуальных рейтингов игроков поразительно напоминает протокол спортивного соревнования.

Здесь кроется опасность. Не следует превращать ролевую игру в арену столкновений амбиций отдельных игроков. Ролевая игра – нечто гораздо большее, чем способ самоутверждения самолюбивого индивида. Ролевая игра многогранна. Она – синтез творчества, состязания и обучения. И хотя соревновательный аспект в ней присутствует, приоритетна иная грань – ролевая игра как творчество.

Как избежать крена в сторону соревновательности? В данном случае это не так уж сложно. Ведь требуются недюжинные усилия, дабы раскрутить идею рейтинга настолько, что та начнет порождать проблемы. Всего лишь знайте меру. А если переборщили, то снизьте обороты.

Игры, проваленные игроками

и (или) мастерами, вряд ли вообще достойны вынесения на рейтинг-опрос. У нас были сезоны, когда происходила "смена поколений" игроков. В течение этих сезонов рейтинг-опросы не проводились из-за неопытности большинства участников игр, ведь неопытность – причина невысокого класса игры.

Как вы понимаете, в рамках нашего клуба система рейтинг-опросов достаточно опробована практикой и проработана теоретически, коль скоро мы знаем ее позитивы и негативы, умеем поддерживать необходимый баланс. Ничего удивительного, ведь рейтингами мы занимаемся не первый год...

Мы позволили себе пойти дальше в развитии идеи рейтинговых опросов, учредив звание Магистра ролевых игр (да-да, с вручением диплома и так называемого "знака магистра"). Оно присуждается по итогам серии игр, а в основе "Положения о присуждении" лежат такие понятия, как "первая десятка", "первая тройка игроков", "бонификационные баллы" и проч. (никаким образом не "выслуга лет"). Существует две номинации звания Магистра РИ: "среди игроков" и "среди создателей игр". Таким образом, мы сознательно, хотя и в порядке эксперимента, узаконили статус элитного игрока и элитного мастера – точно так

же, как это делается во многих общественных сферах, будь то культура, спорт, наука или excuse me, служебная карьера. Предоставлю читателю самому поразмыслить над положительными и отрицательными аспектами официализации "ролевой элиты". Человеку свойственно стремиться достигнуть вершины в избранной сфере деятельности. В данном случае важно не перейти ту опасную грань, когда наряду с "ролевой элитой" возникает понятие "игровой отстой".

Пожалуй, ничто так наглядно не демонстрирует прогресс или регресс коллектива клуба ролевых игр, как регулярные рейтинг-опросы. За сухими цифрами видны качественные изменения мастерства игроков и создателей игр.

Рейтинг неплох для послеигровой рефлексии. Многим знакома ситуация, когда после игры, захватившей умы ее недавних участников, идут бурные дискуссии о конкретных игровых эпизодах, кое-кто едва ли не с пеной у рта настойчиво излагает собеседникам рисунок собственной игры... Знакомо до боли, не правда ли?

Молчаливые цифры тоже умеют говорить. Не претендуя на мудрость и глубокомыслие, цифры, тем не менее, существуют как данность, и с ними трудно спорить. Эту

данность уже не изменишь. Ролевику проще изменить что-то в себе, дабы, учтя прежние ошибки, исправить собственные слабости.

Кстати, к вопросу о том, как мы голосуем. Харизматикам, а также людям авторитетным и представительным ставим оценку чуть выше, вбрасываем оппонентам "черные шары" – так оно всегда и происходит... на первых порах. В том-то и дело, что тот, кто наделен правом голосовать, учится. Он учится быть объективным. Пресловутый политический электорат... – да, эти умники могут век прожить, ничему не научившись на горькой практике бесконечных ошибок. Зато ролевики учатся, потому что хотя бы учатся, потому что имеют не худших наставников, потому что ролевая игра – это еще и тренинг социальной адаптации личности...

Стоит ли говорить о том, что мы никому не навязываем свой опыт?

Мы делимся опытом, коль скоро таковой имеется. Следует или не следует его распространять в системе ролевых игр – выбор руководителей клубов и объединений.

Джефф
КРИ "Эребор"
г. Калуга

АНТРОКОН

КОНЫ, КОНЫ... Несть вам числа. Ролевые КОНЫ стали для нас привычным явлением в тусовке, примерно известна и схема их проведения, и темы, которые там затрагиваются.

А вот позвольте вам представить Антрокон, который регулярно проводится в США.

Антрокон – это слет фурри. Фурри – это люди, скажем так, играющие в животных. Некоторые всерьез считают себя ими. Раз в год они устраивают коны в нескольких городах. Среди них встречаются и любители фантастики, и ролевки, но основной "критерий отбора" – ассоциация самого себя с животным.

Из поисковика Инета.

Что же такое "фурри"? Есть множество интерпретаций этого слова, но для того, чтобы дать наиболее подходящую, мне следует заявить, что "Фурри" – это форма изобразительного антропоморфного искусства. И на этом остановиться, добавив, что касается она в основном животной тематики. Иными словами, "фурри" – это изображения животных, ведущих себя как люди.

Теперь подробнее об Антроконах.

Как и большинство здешних конов, Антрокон проводится в гостинице, которую организаторы снимают на время проведения. Фактически, эти три с половиной дня здесь живут только сами фурри и те, кто приехал на кон. Очень много фуррей во время кона ходят в "фурри-сьюте", т.е. в наряде, изображающем животное или фантастическое существо.



Параллельные миры. Антрокон



ставители кошачьих, затем драконы, затем, догоняя, представители собачьих. Ну а дальше идет всякая экзотика. Например, козы. Дракончики в основном западные... но встречаются и восточные. Правда, очень редко.

Мода на костюмы постепенно меняется. Если еще несколько

Что может немного шокировать неподготовленного человека, фурри считают свои прикиды чем-то само собой разумеющимся, совершенно не стесняясь своего отличия от окружающих. Качество костюмов (и его количество!) варьируется в очень широких пределах – от просто маски с ушками и хвостиком, до полного костюма, в котором продуманы все мелочи, включая отличия в анатомии, мускулатуре, и даже "одежде фурри" (т.е. как правило футболка поверх костюма).

Наиболее популярны пред-

вопросам раскрашивания, текстур, поз, или просто известный рисовальщик собирает своих поклонников и рисует для них.

Этот снимок (фото 1) был сделан на семинаре по анатомии животных, куда пригласили докладчиком настоящего ветеринара.

Работы на выставке одновременно участвуют в аукционе, который проводится перед закрытием.

лет назад были в ходу каркасные с телами из твердого материала и огромными головами, то сейчас больше в ходу "легкие" костюмы, позволяющие свободно двигаться. Насколько я обратил внимание, они начали появляться в прошлом году, а сейчас это – в порядке вещей.

Важной частью фурревой субкультуры считается рисование. Это было первое отличие от тех фэнтези-конов, которые я видел в России, которое буквально бросается в глаза. (Не знаю, может, сейчас уже российские коны обзавелись постоянно действующими выставками-галереями.) Рисованию на Антроконе уделяется очень большое внимание – из всех семинаров, половина или даже больше посвящены

тием фестиваля. Купить можно практически любую работу, однако качество исполнения может быть сильно разным. По средственных работ море, но

иногда встречаются и полупрофессиональные работы. Цена тоже варьируется в огромных пределах. Я сам видел работу, на которой цена выражалась четырехзначной цифрой. Правда, это

была картина профессионального иллюстратора, приглашенного в тот год почетным гостем кона. Ее никто не купил, разумеется. Но говорят, что однажды кто-то заплатил на аукционе за картину 5000+ зеленых...

Распространена практика обмена рисунками, когда два художника рисуют друг друга бесплатно. Иногда таким способом можно получить рисунок почти профессионала, за который иначе пришлось бы заплатить немалую цену...

В прошлом году мы были свидетелями еще одного развлечения – раскрашивания автомобиля (фото 2). Что было: одна из участниц выкатила свое авто, раздала всем желающим по маркеру, и предложила изобразить. Народ изобразил. Машину раскрасили всю целиком, не оставив ни одного пустого места.

Здесь за внешним видом автомобилей следят не так строго, как в России, поэтому ей ничего не грозило... надеюсь.

Секох (Олег Алферов)
Чикаго, США

Отчет с АнтроКОНа с фотографиями здесь <http://dragons-nest.ru/forum/viewtopic.php?p=3317#3317>

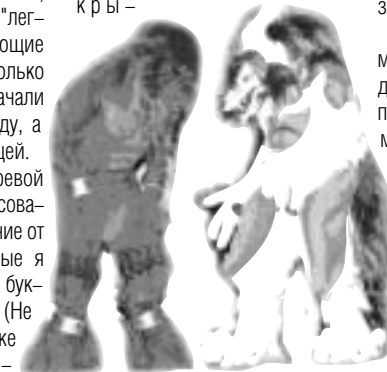


фото 2

Параллельные миры. Антрокон



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

ПРОБЛЕМЫ СОЗДАНИЯ ГОСУДАРСТВ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Тот кто преуспел в ч□м-либо, работает по специальности, а кто не преуспел – обучает других

Народная мудрость

Почему я пишу эту статью?

Итак, почему я пишу эту статью? Ну, прежде всего, конечно, для самого себя, хочется всегда иметь памятку о том, что делать надо, а что нет. Ну а во-вторых, для всех тех, кто, как и я, пытался строить на играх государство и у которых, как и у меня, ничего хорошего почти никогда не получалось.

Стоит сказать, что я строю эту статью, прежде всего на основе личного опыта, и пытаюсь осмыслить его логически и вывести общие рекомендации. Даже еще собственно не начав писать, я уже заранее хочу сказать, что в статье обязательно будут спорные вопросы и ошибки, что ж если вам что-то не понравится (или понравится), то пишите мне по адресу: kvv@tula.net.

На старт! Внимание! Марш!

Первое, что нужно сделать,

это узнать играете ли вы в уже созданное государство (т. е. государство, имеющее свою прописанную где-то идеологию, законодательную базу, обычаи и т. п.). В принципе на этот вопрос есть всего два ответа: да и нет. Если да, то нужно узнать, насколько все необходимое для государства прописано, насколько это нужно дополнять и насколько это можно изменить. Кстати, а что вс□-таки нужно для государства? Вот мой вариант ответа на этот вопрос (пункты даны по мере уменьшения важности):

Идеологическая база. То, что данное государство и народ в нем проживающий собой представляют, т. е. то во что вы собственно собираетесь играть.

Структура власти. Очень важный пункт. То, как управляется государство, начиная с того, к какому типу относится это государство (монархия, республика) и, кончая тем, какие символы власти в государстве использует (герб, флаг, скипетр, корона и т. п.).

Обычаи, традиции и культура. То, что представляет собой культура государства, прич□м в

основном культура поведения, ведь при нескольких днях игры глубоко культуру не поймешь (есть правда и исключения), а даже то, что с тобой здороваются непривычным образом, настраивает на игровой лад. Итак, в культуре нужно знать все, начиная от приветствия, и до того сколько раз должен прокричать "слава королю!" старший помощник младшего дворецкого, присутствуя на коронации.

Законодательная база. То есть законы, которые действуют в данном государстве. Здесь важно не власть в крайности: законы должны покрывать большую часть ситуаций возможных на игре, но правитель, или его "знающий человек" не должен в этих законах плавать (разве что как рыба в воде). В принципе можно вообще без законов, но если у вас не полный деспотизм вс□-таки желательно их иметь (хотя бы в устной форме).

Итак, если ваше государство задано заранее, то надо смотреть, что у вас в этом государстве есть, а чего нет.

В принципе в игре по зара-

нее заданному государству есть свои плюсы и свои минусы, давайте их перечислим. Итак, главный и самый большой плюс, это то, что работы по созданию государства на плечи команды ложиться гораздо меньше, а главный минус, безусловно, в том, что возможности по выбору лидера и методов управления уменьшаются прямо пропорционально степени прописанности вашего государства.

Этапы большого пути

Теперь перейдем к самому процессу построения государства. Давайте по порядку:

Выбрать лидера. Лидера необходимо, прежде всего, выбирать исходя из прописанности государства (обычно найти лидера идеально подходящего под государство нельзя, поэтому по мере возможности надо подстроить государство под лидера). О качествах необходимых лидеру в другой раз, а пока давайте перейдем ко второму пункту.

Выбрать методы управления. В зависимости от лидера, а точнее оттого, каких взглядов он придерживается необходимо выбрать, какие методы управления будут использованы (например: кто-то хочет доброй воли, а кто-то крови). Здесь желательно определить

основы внутренней политики. Будете ли вы давить на своих граждан (не хочется, а надо)? Если будете, то как. То есть вплотную подойти к вопросу три, и решить какой именно аппарат принуждения вам понадобится. Прежде, чем определять все это, необходимо понять на какой тип поддержки лидер сможет рассчитывать. Я лично выделяю следующие типы поддержки:

Поддержка народа. В данном случае подразумевают, что лидер – крайне уважаемый человек, право которого отдавать приказы, признано всей или почти всей командой. Самый идеальный вариант, в принципе создавать аппарат принуждения практически не нужно (он нужен, если лидер в одиночку не справляется с управлением). У этого варианта есть только один недостаток, в случае ряда провалов лидера народ может разочароваться в нем, и в том случае, когда не созданы дополнительные элементы принуждения, это может привести к развалу.

Поддержка "религии". Самый классический вариант это то, что фараону нужно подчиняться, так как он бог на земле. В данном пункте подразумевается то, что лидеру нет необходимости как-либо доказывать свое право на власть, по игровым законам она незыблема

(король, потому и король, что он король). Вариант хорош, но хуже предыдущего. Я все понимаю, про глубокий въезд в игру, про отыгрыш своего персонажа и т. д., но если этого не произошло, развал вполне возможен. Хотя этот стиль очень хорош в следующем варианте: лидер в самом начале проявляет себя несколько раз как хороший командир, и вс□, объединение а и b гарантировано.

Поддержка армии. Вот и первый вариант на тему "разделяй и властвуй" в данном случае пример классический, лидер правит, пока его поддерживает армия. Это вовсе не означает постоянный террор, достаточно просто его угрозы, достаточно зная, что за невыполнение приказа последует неотвратимое наказание (кстати, неотвратимость наказания крайне важна). Данный стиль идеально подходит для "старых вояк", которые почему не пользуются уважением у "мирного населения". Стоит также отметить, что, не смотря на фразу Наполеона, про то, что "на штыках не усидишь", на игре это вполне возможно, во-первых, из-за короткого промежутка времени, а во-вторых, из-за того, что обычно армия представляет собой значительную часть населения.

Поддержка "гвардии". Почти то же самое, что и предыдущий

пункт, но с тем отличием, что лидера поддерживает не "регулярная" армия, а небольшая тщательно вооруженная группа профессионалов. Для этой группы совсем необязательно иметь возможность "вынести" всех в открытом бою, более того совсем не обязательно быть "слишком крутыми", главное репутация (например: да мы их "вынесем", но при этом они половину наших положат, причём по жизни). Опять таки, у этого стиля есть большой недостаток, в случае потери "гвардий" репутации страна окажется на грани развала.

Поддержка "денег". В данном случае не имеется в виду поддержка финансовой элиты (об этом позже). А имеется в виду, то, что в игре замороченной на экономику (да и не только) лидер имеет нечто, без чего другим не прожить. Причём надо учесть, что это нечто можно у лидера отобрать (чем и плох этот метод, если кто-то и решит это сделать возникнет угроза развала). Если же нечто у лидера отобрать нельзя (например, некая уникальная способность, без которой команда не выживет), то мы имеем дело со стилем b, а о нем говорилось выше.

Поддержка "аристократии". Это крайне просто. Лидера поддерживает некто (один или несколько человек), кто обладает одним из выше перечис-

ленного. Если этот некто не безгранично предан, то ситуация – хуже некуда (вообще-то есть, но об этом позже). Сразу возникает опасность появления "серого кардинала". Беда этого явления состоит в следующем: удлиняется цепочка, по которой течёт информация, то есть затягиваются решения, в головах поданных зреют нехорошие мысли о смене "кардинала" (например, собой), сразу возникает вопрос, почему "кардинал – не лидер" (ответ не захотел, не принимается), видно чем-то подходит меньше (правда, есть вероятность ошибки), а значит и с управлением справится хуже.

"Танец на лезвии". Лидер – лидер, лишь потому, что в государстве существует ряд (обычно две) мощных группировок, которые не могут договориться между собой, а лидер как нейтральная фигура всех устраивает. Ну, что называется, приехали, государство постоянно находится на грани развала и гражданской войны, более того опыт показывает, что хрупкое равновесие не может продержаться слишком долго, и к концу второго дня игры (на трехдневной игрушке) оно с треском рушится, погребая государство под своими обломками. К тому же, чтоб управлять в этой ситуации лидер должен быть крайне не заурядным че-

ловеком, а если это так, то почему он не смог создать поддержку одного из перечисленных видов? Но и в бочке дегтя есть ложка меда: играть в такую политику крайне интересно (особенно если группировок больше двух), так что, для государств, где внешняя игра слабо развита этот вариант вполне и даже очень подходит.

Создать аппарат принуждения. Этот шаг очень важен, во многом именно он определяет, рухнет государство или останется стоять, ведь аппарат принуждения это та опора, на которой государство стоит. Главным критерием (не смотря ни на что) должна быть личная преданность лидеру, пусть таланты и гении будут в команде, но в опоре главное не красота, а прочность.

Набрать команду. Ну, здесь каких-либо рекомендаций давать не имеет особого смысла, единственное, что стоит сказать, что нежелательно создавать внутри команды проблемы, то есть: набирать балласт, брать людей друг друга ненавидящим, брать влюбленные парочки (в период влюбленности) и т. д.

Семь раз отмерь, один отрежь

Теперь давайте перейдем к более приземленным вещам,

вроде до игровой подготовки, а также ошибкам, возникающим в ходе этого. Начнем, разумеется, с начала:

1. Первое и главное, сразу выделить, кто, за что отвечает и спрашивать с отвечающих со всей строгостью.

2. Лидер или кто-либо по его поручению должны собрать и довести до членов команды как можно больше информации по тому государству, которое собираются играть. Данная информация содержать всё, что для государства нужно в следующем виде:

– Краткую информацию, о том, что из себя государство представляет в составе: краткой исторической справки (когда зародилось, поворотные моменты, что представляет сейчас), основных социальных норм (взаимоотношения внутри общества, в том числе и иноземцами), этнических особенностей менталитета (некие особенности присущие только вам), основ идеологии (каких воззрений придерживается рядовой гражданин), азов правовой и управляющей системы (кто правит и какими методами). Объем этого произведения желателен не менее 3 и не более 5 страниц (меньше не серьезно, больше утомительно). Прочитать и понять это обязан каждый! Если кто-то этого не сделал гоните его в шею.

– Небольшая выписка с правилами отыгрыша культуры на игре. Главное требование она должна легко запоминаться и не требовать к исполнению серьезных усилий на игре.

– Подробная информация по каждому пункту из списка необходимого государству. Объем не менее 2 и не более 10 страниц. Данная информация предназначена для ознакомления по желанию (хотя желательно, чтоб прочли все). Умение спокойно рассуждать на эти темы должно быть присуще каждому из ведущих игроков.

3. Лидер или кто-либо по его поручению, должны проследить за тем, чтобы члены команды действительно подготовились к игре в плане информации и действительно захотели быть в данном государстве.

4. Лидер обязан создать четкую систему управления, соответствующую следующим требованиям:

– Число "командиров" должно быть минимально, в идеале – один.

– При наличии более чем одного "командира" (не считая лидера) четко должны быть продуманы отношения между ними, четко определены случаи, когда один может отдать другому приказ, четко обозначены полномочия каждого.

– Никаких "вилкок" в командовании быть не должно! Че-

ловек "пославший" не прямого, но вышестоящего начальника должен быть сурово наказан (а если прямого, то казнен).

5. Все ресурсы должны быть сосредоточены в руках одного человека (в идеале лидера) и за их перераспределением должен быть строжайший контроль (наказание за сокрытие и хищение должно быть крайне тяжелым).

6. Лидер, или кто-либо по его поручению, должны проследить за тем, чтоб члены команды вовремя подали заявки и подать командную заявку в случае необходимости.

7. Задолго до приезда на игру решить все бытовые вопросы вроде: кто, что берет.

8. Заранее распланировать деятельность по до игровой подготовке на полигоне.

9. Организовать организованный заезд на полигон.

10. По приезде на полигон начать следовать плану. Пусть кто-то ставит палатки, кто-то готовит еду, кто-то устраивает лагерь (а кто-то мудро руководит). В идеале все должны быть заняты делом, и не требовать дополнительного внимания.

Копытов Владимир,
г. Тула

Материал взят с сайта газеты «Полигон» <http://mttula.narod.ru/>

Перекрыться или умереть?

очередные ужастики по поводу судьбы ролевого движения

В Самарской губернии областная администрация переименовала департаменты в министерства (по примеру соседей). В результате культуру администрируют вместо девяти чиновников – сорок...

(сплетня вместо эпиграфа)

Лет пять назад, когда в народе в очередной раз поднялась волна негодования в адрес слетающих с нарезки "дивнюков", я высказывался в плане того, что, мол, вреда от них никакого, а определенную нишу они заполняют. Времена меняются, и мнения меняются вместе с ними.

Чиновнику перестроечному недокормленному достаточно было объяснить, что денег нет ни в каком варианте, а затем показать, в каком виде он получает одну-две галочки в годовой отчет – и карт-бланш был обеспечен. Попозже, для вящего благополучия, ко всему прочему необходимо было один-два раза в год прилюдно помахать стягами, постучать в бубны и сплясать танец дождя под надзором СМИ.

Однако, в последнее время наш президент приступил к реорганизации и усовершенствованию административного ап-

парата. Кроме того, началась жестокая борьба с коррупцией. Административная реформа, укрепление вертикали власти, ее расширение и увеличение зарплат бюджетникам (в первую очередь – аппаратчикам) ведут к тому, что начинает плодиться и размножаться самый опасный подвид чиновника – чиновник активный восторженный. Прогнозы из этого получаются самые безрадостные: "хотели как лучше, а получилось как всегда".

Для ролевого Сообщества, которое по административной классификации позиционируется как "культура-образование-молодежь-спорт-туризм", ситуация складывается катастрофическая. Появляется огромное количество чиновников, от которых будет требоваться активная работа "на благо" именно по этим позициям. Результативность работы аппарата измеряется известно как – количеством бумаг. Наполнение бюджета всех уровней растет, а потому проводится все больше разнообразных развлекалок для широкой публики – праздники улицы, района, города, славянской письменности, мордовских лаптей... Делаются

эти праздники с одной колодой, и потому они одинаково нутужные и тоскливые.

На этом фоне хорошие (и даже средненькие) игры и конвенты, проводимые (за редким исключением) совершенно вне административного контроля, останавливают совершенно иную планку качества развлекательных мероприятий. Ой, как это неприятно для чиновника активного восторженного! С него высшее руководство спросит – "А почему, собственно?". Это раньше мастерам можно было хвастаться тем, что на игру для полтора сотен человек, съехавшихся из десятка городов, не было потрачено ни копейки бюджетных денег. Или, скажем, Самкон был проведен. Сейчас это становится опасным прецедентом. Вот, мол, за бесплатно – и конфетка, а вы, Сударь чиновник, за такую зарплату народ чем потчуете? Газеты почитайте, что про игры пишут, и что про ваши "дни водолаза"?

С ходу можно представить два варианта развития ситуации: оптимальный и реалистичный.

Первый вариант разрушения проблемы вряд ли реален – не будут чиновники гоняться за

клубами и пытаться их прикормить. В ход пойдет второй вариант: запрет как высшая стадия административной активности. Чего проще: обозвать КРИ "тоталитарными сектами" – и пресечь. Благо, что в пресекающих органах есть отделы по борьбе с тоталитарными организациями.

Аргументы давно готовы: уведят подростков из семей, отвлекают от учебы, вовлекают в бродяжничество, промывают мозги, зомбируют.

Про кого это? Да все про них, болезных, про них, дивных. Про тех, кто поставлял и поставляет подобные аргументы в немеряных количествах.

Еще в недавнем прошлом можно было, да и сейчас нелегко (пока), немного напирать – и развеять все эти хлипкие аргументы. На этом и базировалось мое мнение об отсутствии вреда, упомянутое в начале. Но чиновник административный восторженный, взявши в руки рычаги власти и размахивая ими как дубиной, чужое мнение принимает только в том случае, когда оно подтверждает его собственные намерения. А потому слово ролевика легко и просто переводится в разряд антиобщественных с применением соответствующих мер воздействия.

Вот и придется следовать примеру многих нынешних ролевиков и клубов, которые начинали с Хишек и даже проТолкиеновские фензины делали – а теперь гордо заявляют всем, кто желает услышать: "Мы – ролевики, а вовсе даже не толкинисты". Только текстку нужно будет немного подправить: "Мы

– реконструкторы (военно-патриотисты, военно-спортсмены, этно-историки или еще что-то придумается), а вовсе даже не ролевики".

Ну и как ужастик придумался? Ой как хочется, чтобы он не стал голой правдой. Как бы то ни было, правила игры меняются. Перекрыться – или...

Сплетня навряд пост-скриптума

Уже сейчас наши партнеры по "Битве Тимура и Тохтамыша" (из Самарского областного музея) стонут от того, что количество требуемой документации выросло в разы. Ужесточаются требования к исполнению заявленной сметы, разбужают сводки и отчеты, желающие проверить и проконтролировать наступают на пятки друг другу. И это на проекте, который был заранее запланирован, одобрен и завизирован. Причем, бумаги нужны вчера, сегодня и завтра, а деньги – послезавтра и частями. Исключительно по этой причине фестиваль-2004 ужимается до фестивального турнира в городских условиях.

Анатолий Стегалин,
г. Самара



ЛЕСТНИЦА СТРАННИКОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

Странные люди с интересными идеями появлялись в начале 90-х в сообществе инновационной педагогики. Идеи свои они вынашивали годами, но чаще всего они оставались "в столе", так как противиться через академические заслоны "официальной науки" было не так просто. И вот они почувствовали, что их время настало. Начался пересмотр всей системы образования, стали востребованы новые подходы и взгляды – и ждавшие этого годами люди воспаряли. Созданные в былые годы теории были достаны "из под скатерти", началась их открытая пропаганда. Среди моря халтуры и идиотизма, обрушившегося на нас со всех сторон в то время (были и такие, которых не пускали в науку, как оказалось, вполне заслужено), некоторые теории действительно стоили того, что бы на них обратили внимания. Одна из них под названием "Лестницы Странников" даже прижилась, так как оказалась очень удобной при использовании в нашей педагогической практике. Автора ее никто уже и не помнит. Помним: приходил в наш Центр некий мужик и читал лекцию, а мы задавали ему коварные вопросы в поиске изъянов. Мужика мы позже уже не нашли, –

говорят, что он эмигрировал. Может быть. Теперь трудно даже сказать: в чистом ли мы виде излагаем его концепцию, или это наша переработка? Но столь ли это важно? Теория зашла своей жизнью, терминология разошлась по среде педагогов, социологов и социотехников. Попробуем изложить ее, дабы и ты, читатель, получил о ней представление.

КОНЦЕПЦИЯ

Утверждается следующее. Каждые три года в мышлении человека образуются некие новообразования, которые становятся в центр его восприятия действительности. Мышление человека по ряду своих характеристик, напрямую зависит от этих новообразований. Осваивая новый стиль мышления, человек переходит к следующей ступени, закономерно вытекающей из предыдущей. Уже новый стиль захватывает его

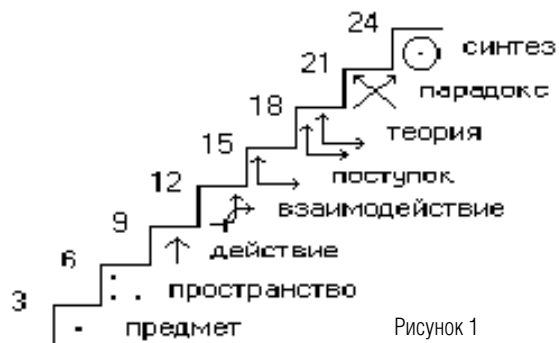


Рисунок 1

помыслы, искажая восприятие действительности и так далее, до некоего рубежа (смотри рисунок □1).

Утверждается, что при нормальном развитии сдвиг "по лестнице" осуществляется каждые три года. Некоторые из педагогов, изучивших теорию, правда, оспаривают этот тезис, утверждая: к следующей ступени человек переходит, только освоив предыдущую ступень, и это напрямую не зависит от возраста. Имея в виду, что споры на эту тему продолжаются, мы, тем не менее, продолжим пересказывать теорию в ее "классическом изложении".

Предмет

Первым в этом ряду стоит предметное освоение мира. Пик его приходится на начало жизни до трех лет. Ребенок осваивает мир, находящийся во круг него через освоение окружающих предметов. Он пробует

их на ощупь: что гладкое, что шероховатое; что липкое, что нет и т.д. Он сует их в рот, изучая вкус и твердость. Он определяет вес, осваивая понятия легкого и тяжелого. Он осваивает цвета предметов, их яркость или тусклость и т.д. Ребенок изучает вещь. Потом бросает ее, переходя к следующей. Какие-то из вещей становятся любимыми, какие-то нет. Но это вопросы из другой области знания, и мы их здесь рассматривать не будем. Центральное слово, характеризующее данный этап: "ПРЕДМЕТ".

Прошлые представления

В принципе, в этом утверждении нет ни чего шибко нового. Еще Эльконин, работы которого изучаются в большинстве педагогических и психологических ВУЗов страны, утверждал тоже. Правда первые полгода-год жизни он выделял как ведущую деятельность –

общение ребенка с матерью (или ее аналогом – того, кто его выхаживает). Потом действительно шла деятельность предметного освоения, потом игровая деятельность, потом учебная (она падала на начальные классы, когда ребенок часто достаточно охотно учится), потом шла социально-значимая деятельность (она ложилась на сложный подростковый возраст, когда интерес к учебе нередко падал, зато начинались "подростковые похождения"), потом деятельность профессионально-ориентированная (старшие классы и студенчество).

Таким образом, в начале "Лестница Странников" фактически совпадает с эльконинскими утверждениями. Но вот потом... Фактический материал, которым мы располагаем на сегодняшний день, входит в противоречие с "таблицей Эльконина". Очевидное противоречие просматривается уже в

факте существования Движения Ролевых Игр, широко охватившее страну в 90-ые годы, так как играют в своем подавляющем большинстве именно подростки, старшие классы и студенчество. В это время по Эльконину ведущая деятельность ни как не может быть игровой. Но по факту мы видим обратное. Следовательно, необходимо поставить вопрос: в чем же дело?

Концепция "Лестницы Странников" устраняет это противоречие. Суть ее сводится к тому, что форма деятельности может быть любой, главное не форма, а то, что оформляется в это время в психике и мышлении человека. С этой точки зрения в разные возрастные периоды из своей игры человек "изымает" совершенно разное, играя, реализует разные подсознательные потребности, и в центр изучения именно это и должно ставить. Если необходимые потребнос-

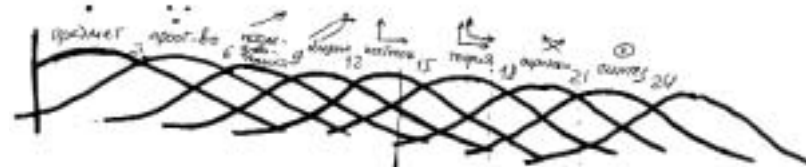


Рисунок 2

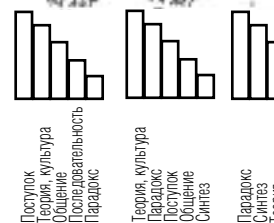


Рисунок 3

ти, вытекающие из новообразований, могут быть реализованы в игре или учебе, то они и становятся ведущими – не важно на какой ступени это происходит. Играют, таким образом, подростки, старшие школьники и студенты в своей основной массе совершенно по-разному, так как различна потребностная сфера. В дальнейшем мы раскроем это подробнее.

Пространство

Второй этап в формировании мышления человека открывается при освоении ПРОСТРАНСТВА, в котором находятся предметы. Это слово становится знакомым для обозначения данного этапа, приходится же он на период от 3 до 6 лет. Это логично: освоив чего, собственно, существует в этом мире, человек начинает осваивать, как эти предметы расположены относительно друг друга. Это становится наиболее значимым и определяет соответствующий набор деятельностей.

Вот собака – она обычно сидит под столом, а не на столе, или в будке; а вот стул – на нем сидят люди и его тоже, как правило, задвигают за стол. Ребенок любит изображать предмет, имитируя его свойства, и помещая его в соответствующую часть пространства. Отсюда – игра, как ведущая деятельность, выделенная Элькониным. Например, ребенок играет в собачку: лает из под стола.

При этом старая деятельность – предметная, не исчезает полностью, а лишь отодвигается на второй план. Мы имеем дело с суперпозицией, наложением одного на другое. Также и третий этап зарождается уже здесь и задает новые мотивы в поведении, но ведущими они станут только на следующем этапе. Обо все этом позже.

Именно с пространственным освоением связаны такие явления как боязнь темноты или замкнутых пространств (часто дети боятся спать с закрытой дверью и просят открыть ее – потом это проходит) – и то, и другое ограничивает видимое пространство; потому же дети совершают свои детские подвиги, выбегая в неизведанное пространство: обежать дом, выбежав за пределы двора; залезть в какое-то немислимое место и т.д. . .

Последовательность (действие)

Третьим этапом является освоение некой последовательности, динамики изменения положения предмета в пространстве. Становится понятно, что предметы как-то двигаются в пространстве и это собственно и осваивается мышлением. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ – знаковое слово этого периода, длящегося по концепции "Лестницы Странников" с 6 до 9 лет.

Ребенок играет в песочнице: он двигает игрушечным самосвалом по туннелям и мостам,

предварительно созданным им в песке. Собственно это и интересно: движение автомобиля – в этом кайф. Другой, пример: ребенок играет в индейцев: он ходит с копьем в зарослях кукурузы, бросает копье в чурки и бугорки, воображая их животными. Третий пример: игра с куклой в дочки-матери. Куклу пеленают, выводят на прогулку, кормят и т.д. При этом во всех случаях, ребенку вообще – то ничего не нужен для такой игры. Ему не нужны соучастники действия. Наоборот, они могут мешать выполнять осваиваемую последовательность. Поэтому смотреть на свои действия допускается, а иногда и приветствуется (здесь проявляется уже оформление мотивационной структуры, в частности мотива самоутверждения: у кого меньше, у кого больше), но вмешиваться – нет. Ребенок тогда начинает плакать; дети не могут поделить игрушку, задуманную совершенно для разных последовательностей и т.п. Или вообще не особо обращают внимание друг на друга. Я слышал рассказ об игре в пожарников старшей группы детского сада от одного своего приятеля. Одни стояли и держали в руках палки, изображающие пожарные шланги. Они "тушили огонь". Другой героически лез спасать куклу. Когда кукла была спасена, он сказал: "Все – огонь потух!" и развернулся. Но остальные с энтузиазмом продолжали тушить "пламя": они играли в

разные сюжеты и их ни как не устраивало, что "огонь потух" – они и не обращали внимание на подобные утверждения. Обидевшись, спасатель полез "драться": "Вы чего? Огонь погас – Я говорю!". Остальные отмахивались: отстань!

Мы проводили на такой возраст Игру "Лесная сказка". Большинство детей не могло уловить весь ход событий и взаимовлияния одних сюжетных линий на другие. Это улавливали единицы. Большинство же ходило вместе со своими проводниками (старшеклассниками) по Игре, "разинув рот" на Город, Замок Темных Сил, норки хоббитов и т.д. – ведь освоение пространства еще достаточно весомо; а улавливание при этом лишь свою собственную историю. С энтузиазмом выполняли последовательность действий, которой обучали их проводники на разные случаи жизни: как спрятаться от злых орков с помощью магии, например. Ребенок делал ручки "домиком" и читал вслух "волшебную" поговорку и тем "становился незаметным". "Орки" же были проинструктированы, что если видят под кустом ребенка – руки "домиком" и чего-то бормочет – то, отыгрывать ситуацию, как будто "ничего не видят". Это был хит! Сюжет пришлось сильно упростить, что бы он ложился в рамки конечных и односложных последовательностей: заграда на дракона, выпуск птиц

на волю из клетки, залезть в лаз и раскрасить логово темных "волшебными красками"... Это все шло на "ура!", но при этом каждая пара (проводник и ребенок) выполняли действия как бы параллельно друг другу, отдельно согласовывая алгоритм необходимых поступков. Даже расписывая логово темных сил, они вели себя наподобие "пожарников". Только те самые единицы, улавливающие, всю картину в целом, старшие дети – иногда начинали верховодить – у них начинало вызревать мышление следующих этапов.

Интересен случай разновозрастных Игр. Старшие играют сюжет, младшие – фон, то есть деятельность вроде бы не зависимую от сюжетных разборок (обрабатывают поля, охотятся и т.д.). Дело в том, что фон, часто подразумевает как раз строгую последовательность действий. Вот пример. Экономика игры завязана на черчение кругов и квадратов. Старшим – это скучно, они бегут от такой "работы", младшим – в кайф, они с увлечением чертят. В итоге ценность младших резко возрастает – за них начинается битва среди старших. У тех из команд, у кого младших оказывалось больше, с экономикой все было хорошо, следовательно, и с оружием, и с лекарствами – все это напрямую зависело, от того, сколько чего вырастит на "начерченных полях". Млад-

шим это нравилось (при условии хорошего отношения, а не рабского понукания). Поскольку и в следующем цикле от 9 до 12 лет освоение ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ еще широко представлено в мышлении, то игра на фонах становится очень важной составляющей для подростковых игр, тем более, что и следующий этап не далеко от этого ушел.

Хорошо ложится в эту теорию и следующее явление, отмеченное психологами и относящиеся к данной возрастной группе. Склонность детей к нарушению запретов. Взрослый говорит: не перешагивай через эту линию, или не суй сюда пальцы. И уходит. Ребенок же, посмотрев на линию или розетку, делает как раз то, что запрещалось. Делает и все! Потом больше уже нарушений нет. Странно. Это объясняют так: ребенку для того, что бы понять действие, надо его совершить. Он понимает через черчение кругов и квадратов. Старшим – это скучно, они бегут от такой "работы", младшим – в кайф, они с увлечением чертят. В итоге ценность младших резко возрастает – за них начинается битва среди старших. У тех из команд, у кого младших оказывалось больше, с экономикой все было хорошо, следовательно, и с оружием, и с лекарствами – все это напрямую зависело, от того, сколько чего вырастит на "начерченных полях". Млад-

Общение (взаимодействие)

Следующий этап связан с взаимовлиянием последовательностей друг на друга, взаимодействием. Человеку становится понятно, что в мире существует множество последовательностей, существующих параллельно друг другу, и время

от времени они пересекаются, влияя друг на друга. Это точка пересечения и становится в центр внимания. Резко возрастает роль контакта, общения. Слово "ОБЩЕНИЕ" часто делается знаковым для периода 9–12 лет, и далее в 12–15 оно сохраняет свое большое значение. Поэтому вызывают беспокойство дети, у которых в этом возрасте обнаруживаются проблемы с коммуникабельностью. Но общение – это следствие зоны пересечения. Надо понимать от куда оно собственно взялось. Если раньше общение в играх часто было не продуктивным, то сейчас оно становится очень важным. Начинается эра групповой игры. Классно сделать засаду, неожиданно выбежав на партнера по игре, изменив его траекторию! Классно взахлеб рассказывать об этом потом, "питаясь" реакцией собеседника – это ведь тоже влияние "моей" последовательности на другую! – а вот слушать других – не очень! Эффект "пожарников", пользуясь старым примером, еще слишком силен. Со временем к 13–15-ти годам слушать начинают больше, ценность рассказа другого возрастает и это есть следствие падения значимости этого этапа в мышлении человека. Не у всех, правда, но об этом, об эффekte инфантильности, как некой задержке в развитии, расскажем позже.

Для Игр в этот период становится важным контактное действие. Войнушки идут отлично,

всякие игры, построенные на спасении одних другими, на столкни и т.п. тоже. Единственное, что надо помнить, что это все те же фоны, пусть и более сложные – контактные. Сюжеты же отслеживать, принимать сюжетообразующие решения, так сказать влиять на ситуацию в точках ее бифуркации – это уже характеристики следующего этапа. К 12 (и в особенности к 15) годам он тоже набирает силу и становится ведущим, и потому дети наиболее быстро идущие вперед выделяются из общего ряда, захватывая лидерство в группе. Они становятся способными руководить, направляя толпу остальных туда или сюда, и тем легче им это удается, чем задания более соответствуют контактному фону: вали его, устроим засаду, выкрадем вон ту штуку, давай подсмотрим, что они там будут делать и т.д.. Понятно, что чем старше "руководитель", тем легче ему удается это руководство, так как младшие "руководители" часто сами склонны сваливаться в фон и забывать о сюжете, сливаясь с фоновой толпой. Таким образом, дети сами по себе часто не могут определить тип контактной деятельности – это не их этап, потому им нужен заводила, и они рады появлению подобного "руководителя", с ним им интересней живется. Это надо помнить при планировании Игры и расстановки ролей. Так среди мальчишек может стать лидером и девчонка, бойкая на заво-

дящие идеи. Ребята в возрасте 9–12 лет легко воспринимают и привязываются к старшему вожакому, командиру отряда, обладающему подобными качествами. Внимание, требующиеся младшим детям и подросткам, таким образом, совершенно разное. Младшим важна ласка – это отголосок еще той самой деятельности общения с матерью, о которой писал Эльконин плюс внимание к собственной последовательности, жажда иметь слушателя, жажда внимания как таковая. Подросткам же нужны "зажигатели" их затей, а это часто совсем иной психотип.

Поступок

Знаковое слово следующего этапа это "ПОСТУПОК" – доминанта периода с 12 до 15 лет. С точки зрения освоения деятельности происходит вот что: если раньше рассматривались предметы и их динамика-движение в пространстве, столкновение друг с другом, то теперь в центр внимания попадает вопрос: что было причиной первоначального движения? С чего это, почему оно, собственно, началось?

Здесь мне нравится приводить следующую аналогию. Камень падает в воду, и от этого по воде начинают расходиться круги. Если раньше в центре внимания человека были эти круги, откуда же они взялись – было не столь важно, то теперь в центр внимание перемещается именно этот ка-

мень, падающий в воду. Становится интересно быть именно этим самым "камнем". Мышление осваивает именно это, отсюда и деятельность начинается обладать соответствующими характеристиками. Человеку важно, что бы от него расходились "круги". Не важно какие, главное, что бы они были, главное научиться их вызывать! Здесь легко скатиться и в асоциальную деятельность, так как восприятие того, что хорошо, что плохо, менее важно по сравнению с самими вызванными кругами. Типа: во как забегали – классно! Отсюда и сложный подростковый возраст. Отсюда же и понятие социально-значимой деятельности у Эльконина. На какую "дорожку" встанет подросток на прямую зависит от среды, педагогов (учителей не в формальном, а в жизненном смысле), в окружении которых он окажется. Если освоить этот этап возможно в рамках позитивной деятельности, то скатывание в асоциальность не обязательно, если же нет, то человек может начать искать реализацию своего поступка именно там, так как это гарантировано вызывает бурную реакцию окружающих.

С точки зрения Игры здесь становится важным: решать. На Игре это реально, и потому сама по себе игровая деятельность становится выходом. Отсюда столько играющих в РИ подростков. Многие в этом

возрасте склонны "заводить" младших. Это тоже легко понимается в свете вышесказанного. На играх такие игроки становятся яркими игровыми фигурами. Они определяют сюжет. Собственно он и протекает в том смысле: чье собственно решение возобладает. Игроки тягнутся – игру это только раскручивает. Игрок, способный на поступок, тем более заводящий других, очень ценен для игры. Выделяя таких игроков, их следует ставить на ведущие роли. Надо помнить следующее: игроки, играющие на поступке не склонны отыгрывать персонажей, игра на выигрыш для них более естественна и органична, так как связана с преобладанием в действиях именно их решения.

Гипотеза (теория)

Отыгрыш становится естественным в следующий период с 15 до 18 лет. Ключевое слово этого этапа "Гипотеза", а людей этого типа часто называют "теоретиками". Мышление же человека переживает следующую трансформацию. Становится понятным, что могут существовать разные причины действия. Не те привычные, которые осваивались в рамках предыдущего этапа, а совсем другие. И вполне возможно, что вся динамика предметов, которые мы наблюдаем, все явления вызваны совсем другими причинами, чем казалось ранее. Таким образом, становится воз-

можным сменить всю картину мировосприятия и именно это и становится интересным и новым для мышления человека. Мышление ставит в центр своего внимания именно эту смену картины мироздания.

В этот период человек, если у него достаточно развито абстрактное мышление, склонен увлекаться новыми для себя теориями и гипотезами. Он "тащится", если встречает подобные позиции в рамках дискуссий. Вообще, дискуссионная деятельность для подобного контингента с развитой головой идет просто на "ура!"

Самое же главное, что старший подросток или студент в этот период способен сменить логику жизни. Резко сменить привычную для себя среду, так как становится важным увидеть жизнь по-новому, из ходя из иных принципов. В практике неформальной педагогики это выливается в потерю большей части детского состава на рубеже 14–15 лет, когда человек подходит вплотную к этому периоду. Наоборот, некоторые молодежные движения набирают своих новых членов именно в этом возрасте. И становится понятным: почему это происходит! Забавно, что именно на это время (17–18 лет) приходится переход из Школы в ВУЗ и смена статуса со школьника (ребенка) на студента (взрослого), несмотря на то, что характер деятельности по форме остался тот же – уче-

ба. Но быт и культура меняются существенно. Человечество мудро, и четко фиксирует эту смену позиции.

В принципе смена объединения не обязательна. Возможна простая смена своей роли в группе: когда раньше ты смотрел на все глазами участника, а теперь глазами организатора, а среда организаторов – это и особый взгляд на мир, и особая среда.

Если у человека абстрактное мышление оказалось не сильно развитым, то наблюдается явление смены культурного поля. Особенно хорошо это прослеживается на музыкальной культуре. Скажем, пел в основном бардовские песни и вдруг перешел к року, или пел попсу, а перешел к той же бардовской песни. Как правило, смена такого культурного поля подразумевает не только смену ведущих понятий, но и смену среды общения. Получается в итоге, тоже самое, что и у теоретиков с той лишь разницей, что подобные люди с трудом могут логично описать свои новые жизненные основы. С логикой у них туго, они живут чувствами, но смена позиции, свойственная для этого периода, здесь также налицо.

Сложности подросткового возраста здесь достигают своего пика. Родители, бывшие учителя и педагоги могут потерять контакт с подростком, так как являются носителями старого культурного поля, который

стал теперь неинтересным с точки зрения развития мышления человека. Кроме того, ориентация на поступок еще достаточно сильна и эту смену логики жизни подросток может обставить серьезными "выкидонами", стремясь вызвать по сильнее "круги на воде". Иногда для родителей и старых друзей – это превращается в кошмар. Но случаются и ровно обратные истории: был обыкновенный троечник и вдруг взялся за ум! Здесь также работает тот же самый эффект, но уже в другую более позитивную сторону. Таким образом, чем больше выбора позитивных различных сред имеет человек на грани этого периода, тем более возможен его позитивный рост. Именно поэтому педагоги ставят вопрос о создании поликультурных сред в сегодняшнем образовательном пространстве, в то время как в прошлом часто доминировала монокультурная среда.

Интересно и еще одно эмпирическое наблюдение. В течение этого периода человек успевает сменить позицию не однократно, а не менее двух, а чаще трех раз. Более – тоже редкий случай, связанный с сильными жизненными потрясениями. То есть, если подросток резко сменил среду на некую новую культуру, с большой вероятностью он в ней не останется. В ней он будет находиться от полугода до полтора, после чего произойдет новая смена.

Исключение: та самая смена позиции, роли в группе, которая была описана раньше. И далее снова так же.

Но это не значит, что на подобное переключение можно не обращать внимание, мол само пройдет – "перебесится", как иногда говорят в этом случае. Дело в том, что период от 15 до 18 лет – возраст, когда окончательно оформляется мотивационная структура человека, его набор ценностей. Оттого в какую деятельность попадет подросток, и что в ней будет формироваться, зависит и тот человек, который войдет потом в зрелую жизнь, то, что он будет нести с собой по жизни. Поэтому это важно: по каким средам пройдет подросток или юноша (девушка) в период "теоретика". Что отложится в это время в душе.

С точки зрения игр – это время увлечения различными отыгрышами. Становится интересно играть совсем другого человека, с иной логикой жизни и, следовательно, иным поведением. Именно это увлекает – побыть в другой шкуре, взглянуть на мир иными глазами. Выигрыш отходит на задний план, становится менее значимым. О задержках в развитии, как уже упоминалось, – позже. Неудивительно, что именно концепция отыгрыша наиболее популярна в Ролевом Движении, так как основной контингент играющих как раз и колеблется вокруг 17–18 лет.

Понятно, что и в последующем цикле в 18–21 год эта тема еще продолжает быть достаточно актуальной, хоть и уступает доминирование. Данный период оптимален для формирования качеств толерантности личности, о чем стоит помнить педагогам, работающим с этой возрастной группой.

Парадокс

Протекает этот период с 18 по 21–ый год. Суть его в следующем: человек вдруг начинает осознавать, что те различные картины мира, которые он раньше себе представлял и осваивал, которыми увлекался, могут противоречить друг другу. Движение вещей может объясняться совершенно по-разному, и главное: совершенно не понятно из чего же все-таки надо исходить. А выводы из них часто являются прямо противоположными. Отсюда и парадокс.

В практике различают два типа подобных "парадоксалов": страдающий и смакующий.

Первый тип очень переживает сам факт осознания противоречия. "С одной стороны получается так, а с другой ведь... – переживает он – Что же делать?" В вариации педагогов типичен, к примеру, такой случай: "Мы не можем решать за ребенка, это будет манипуляция. Он должен решить все сам. Но когда мы его оставляем для этого, то его утаскивает "та самая" компания. Она – то им как

раз манипулирует. Это видно. Берет "на слабо" и т.д. Но ей на это плевать. А что делать нам? Так же активно вмешиваться и вытягивать из этого "болота"? Но это же выбор за него. Так нельзя. Поговорить? Так он этого не понимает. Ни чего не делать? Тоже не хорошо".

В жизни такой парадоксал становится более пассивным, склонным к рассуждениям или переживаниям. Его часто можно застать задумчивым, замкнутым. Не редко он подвержен угрызениям совести и занимается "самокопанием". Он весь внутри себя, и ведет себя подобно интроверту. У него всегда то одно, то другое. Зато если у такого человека развит вкус и навыки, то он легко создает интересные произведения искусства (стихи, песни, игры, рассказы, картины), так как противоречивость делает произведения искусства более глубокими. Советуем в это время этим и заняться. Тогда такой парадоксал из "непродуктивного" превращается в очень даже продуктивного, яркого и деятельного субъекта.

Такая деятельность оптимально ложится на его потребностное состояние.

Смакующий парадоксал вовсе не грустит. "Смотрите, как прикольно выходит!" – вот его лозунг. Он с шутками и прибаутками раскрывает осознанные противоречия, в его рассказах полно юмора и сатиры. Он смотрит на ситуации как бы извне, он подобен экстриверту,

поэтому ситуации не ранят его, а скорее забавляют. Это не значит, что он не чувствителен, он просто – другой. Такой парадоксал тоже успешно может заниматься различными видами искусства, но его произведения будут иного жанра. Иногда с такими парадоксалами легко, так как они брызжут оптимизмом, тогда как страдающие парадоксалы отдают чем-то пессимистичным. Но иногда с ними становится трудно, так как они не могут остановиться в своем порыве все поддерживать и осмеивать, и потому начинают сильно раздражать.

Бывают и такие случаи, когда человек переключается с одного типа на другой: он то смакующий, то страдающий, и снова наоборот. Иногда это даже вполне управляемо. С такими типажми обычно легче.

Если у человека развито логическое мышление, то в этот период легко увлечься логическими противоречиями, аля "Ахиллес и Черепашка". Подобные задачи легко найти в курсе математики и физики. Если развито абстрактное, но не логическое, то хорошо идет различный "сюр-реализм", и различные метафоричные произведения.

На играх этот типаж любит играть в философию, религию и т.д.. Без противоречивого метафизического плана игра кажется ему скучной. Человек ждет от игры взрыва переживаний по типу "нравственный выбор" или интересных неба-

нальных размышлений, которые она стимулирует. В более простых случаях его удовлетворяет роль менестреля или "трактирного рассказчика".

Синтез

На этом этапе человек осваивает рамки применимости прошлых теорий и картин мира. "Это употребимо здесь, но не тут". Парадоксы исчезают, так как с наложением рамок исчезает и зона "наезжания" теорий друг на друга. Появляется эдакая мудрость, зрелость. Этап начинается с 21-го года и длится по идее до 24-х, но фактически дольше. Более правильно говорить, что до этого этапа не все и "доплывают", но об этом позже. Мышление же осваивает именно это умение все "разложить по полочкам", ликвидацию противоречий.

На играх такие игроки редкость. Если у них есть еще и организаторские качества, то они превращаются в настоящих "жемчужин" для организаторов Игр. Они блестяще видят игровое пространство, какие процессы идут, в каких надо участвовать, а какие произойдут сами собой без непосредственного личного приложения сил. Это превращает их в очень сильных игроков, их удачно ставить на "королевство" или наоборот в оппозицию. Если с организаторскими качествами не очень, то это конечно хуже. Но и тут ценность игроков высока, так как

их можно ставить советниками организаторов.

СТРАННИКИ

Далее в рамках концепции утверждается, что данные этапы свойственны не только возрастному оформлению, но и вообще освоению любой деятельности как таковой.

Допустим, я занялся психологией. Сначала я осваиваю круг понятий. Какое что значит. Это аналогично предметному этапу. Потом я осваиваю просторанство использования этих понятий: где что уместно называть так, а не иначе. Это, понятно, пространственный этап. Потом я знакомлюсь с некоторыми логическими цепочками и построениями. Это – последовательность. Потом начинаю, понимать: где одни понятия завязаны, аналогичны, параллельны и т.д. другим. Это этап взаимодействия. Далее разрозненные кусочки связываются в единую картину, становится понятно, что и откуда, и что во главе всего. От куда корни растут. Это этап поступка, и на нем начинается осознанная практическая деятельность с претензией на профессионализм. Претензия это часто обладает чертами весьма сходными с подростковыми. Далее идет освоение альтернативных Школ и увлечение ими. Это этап теоретика. Потом некое замешательство и профессиональный "кризис", когда становится понятным, что все теории "так себе", это мы переползаем

через "парадоксала". И, наконец, синтез – вот это уже истинный профессионализм. При этом если к этому времени я уже освоил иную сферу деятельности, скажем педагогику, или ту же игровую деятельность, то на этапе синтеза происходит упорядочивание и интеграция не только понятий той самой деятельности, освоение которой происходило, но и понятий уже освоенных до этого. Понимание становится более широким и глубоким, увязывая явления различных сфер между собой.

"Странниками" несколько поэтично названы люди, которые раз пройдя по этой "лестнице", делают это снова и снова, осваивая различные области человеческих знаний и деятельности, и в итоге, синтезируя все это, создают новое понимание, открытия, области применений и т.д.. Отсюда и название всей теории "Лестница Странников". Подразумевается, что раз прошедший по этой цепочке ступенек, второй раз двигается уже быстрее, так как подсознательно этот опыт перехода со ступени на ступень усваивается и используется.

Сразу укажем, что, соглашаясь с фактом освоения деятельности по этой цепочке, нам не кажется убедительным первоначальный обрыв ее на 24 годах. Авторы просто не хватило на дальнейший анализ. На основе теории неплохо описываются кризисы человека на ранних стадиях жизни. Но ведь на

этом все не кончается. Хорошо известен кризис "тридцатилетних" и "сорокалетних". Наверняка они также связаны с особенностями мышления и мировосприятия соответственной возрастной группы. Но они не так гармонично ложатся в общую концепцию, вот их и предпочли проигнорировать, а зря. Тут надо продолжать работу. Уточнять характеристики кризисов и этапов, совершенствовать саму модель "лестницы".

Но как рабочая модель, даже то, что мы имеем сейчас, оказалось очень удобным в практической деятельности.

ИНФАНТИЛЬНОСТЬ

Уже не раз замечалось, что не редко наблюдаются случаи в задержке развития, когда взрослые люди демонстрируют психологические качества более ранних подростковых этапов. В Движении Рольевых Игр эти случаи весьма наглядны. Взрослые дядьки, как самые настоящие дети, увлеченно махаются мечами, а на те же размышления их вовсе даже и не тянет. С точки зрения "Лестницы Странников" это объясняется тем, что данные дяди "не доиграли в детстве", а говоря более научно – не проработали достаточно полноценно соответствующего этапа на "лестнице", в данном случае – взаимодействие и поступок. Происходит это потому, что наша Школа не нацелена учитывать данную потребностьную сферу, и те формы

работы, которые она навязывает, не соответствуют этим этапам развития мышления. Кстати, по той же причине в подростковом возрасте она часто демонстрирует провал в эффективности работы.

Если же человек "не добрал" на одном этапе, ему трудно проходить и через следующий. Например, не набрав разных теорий, трудно осваивать и стадию парадоксалов, так как просто не хватает концепций для "наезжания друг на друга", от чего собственно и возникает эти самые парадоксы. То же самое относится и к более ранним стадиям. Не пройдя этап последовательностей, трудно осваивать этап их взаимодействия. Нельзя сказать, что этапы эти не идут вообще. Идут, но как-то куце.

Ощущая эту нехватку, человек как бы проваливается на раннюю стадию и начинает жадно добирать то, что в свое время упустил. Вот и носятся мужики с мечами. В большинстве случаев это проходит. Поднабрали, остыли – пошли далее. Поэтому в Рольевом Движении и наблюдается такая огромная ротация активистов. Люди просто перерастают. Только иногда происходит заикливание, когда радость подобной жизни, соответствующей внутренней потребности человека, входит в противоречие с затхлой повседневностью, не несущей ни какой радости. Человек тогда стремится

убежать в мир этой радости как бы навсегда. Она, правда, все равно уходит, так как наполняется потребностная сфера, но у человека именно такая жизнь начинает ассоциироваться с полноценной, и он стремится вернуться к ней вновь и вновь. Если удастся создать устойчивую субкультуру подобных лиц, то может происходить заикливание в таком "детском провале", так как среда способна удерживать людей на определенной ступени лестницы. Подробней об этом позже.

КРИТИКА

Познакомившись с теорией, мы, как ребята вездливые, не отказали себе в удовольствии попробовать ее "на крепость".

Первое на что мы обратили внимание – это на не очевидность типичности для определенного возраста именно указанных, и не какого-либо иного набора характеристик, действий и деятельности. Скажем, ребенок в возрасте 3–4 лет с удовольствием моет посуду. Это же последовательность, – как она тут оказалась? В процессе обсуждения вылезли два подхода, снимающие данное возражение.

1. В психологии делают понятия деятельности и действия. Деятельность состоит из действий, но не любая цепочка действий образует деятельность. Деятельность имеет внутренний смысл иногда осознаваемый, тогда дея-

тельность осознанная, иногда нет, тогда она ведома подсознанием. Но он есть и это, то, что дает возможность выделять и переосмысливать различные уровни человеческого бытия. Так вот, "Лестница Странников" имеет отношение именно к цепочке деятельности. Уровень действий (возможно, что характеристики могут быть там подобными) осваиваются в иных временных границах. Поэтому ребенок может и мыть посуду (последовательность), и вырывать ложку, а потом смотреть что будет (взаимодействие), и устраивать истерики ("круги по воде") и даже представлять перед нами в качестве философско-теоретиков и парадоксалов. Но все это происходит на уровне действий, в очень локальных проявлениях. Деятельностные же проявления определяют менталитет возрастной группы.

2. Второй подход обращает внимание на то, что этапы не сменяются резко и дискретно. Новые мысленческие качества зарождаются еще на предыдущих этапах. Они постепенно набирают высоту и достигают максимума на середине указанной возрастной границы. После этого также постепенно начинают спадать. По форме они могут напоминать классические синусоиды, или скорее "колоколы Гауса" (уж больно много процессов в природе описывается этой си-

нусоидальной кривой). Если для каждого из указанных качеств-признаков соответствующей ступени мы нарисуем такой "колокол Гауса" (высота-амплитуда по ординате), распределив его на временной оси (абсцисса), то получим "плетенку" хорошо отражающую, происходящее в психике человека на различных временных этапах (смотри рисунок □2.) Напротив определенного интересующего нас года, мы можем нарисовать вертикальную линию, которая пересечет различные "колокола" на разных высотах. Таким образом, мы можем получить столбчатую диаграмму распределения разных типов мышления (из рассмотренных выше) для каждого возрастного периода (смотри рисунок □3.) Каждому периоду будет соответствовать не один типаж, как мы рассматривали ранее, а некая иерархия типажей, что более хорошо согласуется с практикой. Мы увидим распределение типов мышления и поведения, понимая, что в динамике человек демонстрирует, то одно, то другое, но все-таки определенное доминирование одного над другим каждый раз имеет место, если рассмотреть не конкретный момент, а некий достаточно большой промежуток времени. Надо отметить, что этот второй подход оказался очень удобным для практического применения и получил у

нас широкое распространение как в анализе характеристик конкретной личности, так и в оценки общего типажа группы при планировании, скажем, определенной игры, так как становится понятным какой процент и каких фонов и сюжетных линий необходимо закладывать для данной группы.

Второе на что мы обратили внимание – это на обрыв лестницы на рубеже 24-х лет и не логичность этого в связи с продолжающимися возрастными кризисами. Но об этом уже говорилось ранее.

Короче: модель не бесспорна. Но как "Первое приближение" оказывается куда более удобной в практическом применении для педагогики, чем многие другие, включая таблицу Эльконина, хотя в свое время и эта степень приближения была прогрессивной.

ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Есть и еще один аспект теории "Лестницы Странников", который весьма любопытен. Известно, что плод в утробе матери повторяет некоторые этапы эволюционного развития человека, как вида. Интересно рассмотреть гипотезу утверждающую, что человек в своем психологическом развитии повторяет этапы исторического развития, если отслеживать смену менталитетов от эпохи к эпохе. Проиллюстрируем это утверждение.

Древность

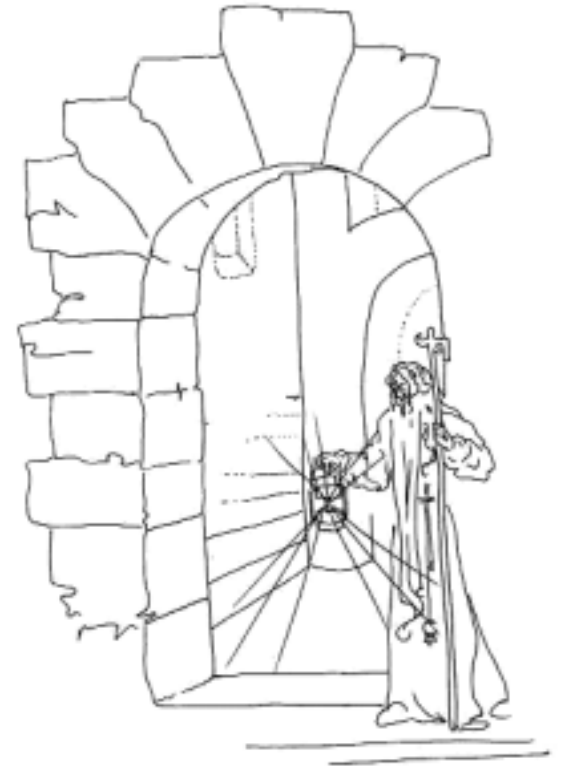
В эту эпоху человеческого развития доминирует мышление первых двух этапов "Лестницы Странников": предмет и пространство. Первобытная магия очень предметна по своему духу. Меня всегда поражало, как ребенок удовлетворяется на свой вопрос: "Что это?". Получив ответ типа: "Это троллейбус" или "это телевизор", ребенок отстает, как будто от того, что он получил название, что-то стало понятнее. Но с точки зрения "Лестницы Странников" – это нормально, так как идет предметное освоение действительности, то есть достаточно знать свойства предмета (типа: едет, показывает и т.д.) и его название. Первобытное магическое мышление очень похоже. Люди воспринимают предмет, как он есть. Меч, который рубит все и не ломается – понятно, магический меч. А вот оберег. Он спасает и все. Как он работает – не важно, это дело колдунов и кудесников; дух в нем просто сидит особый (отсюда и личное имя предмета). Кстати сами колдуны также воспринимаются предметно, как особые люди, умеющие нечто не то, что все. Такое же большое значение уделяется названиям. Понятия истинных имен, похищения имен и т.д. очень распространенный мотив древних представлений.

Также интересно рассмотреть литературу того периода.

Здесь уделяется просто гипертрофированное внимание деталям и предметам. Очень внимательно описываются оружие и одежда, окружающая природа и т.д.. С чем бы мы не столкнулись со скандинавской сагой, русским былинным эпосом, гомеровскими эпопеями, индийской Махабхаратой, или даже "Гайаватой" Лонгфелло (с учетом того, что он пытался делать стилизацию под индейские

предания) – везде одно и то же – огромное внимание детали и предмету. Все, что вылезает из первобытных отношений, демонстрирует это качество.

Язычество же, доминирующее в эту эпоху, очень пространственно. Водяной сидит в воде, леший в лесу, домовый в доме и т.д. Весь мир воспринимается как пространственное распределение. То же было очень типично и для ребенка. И



наоборот, ребенок по своей психологии очень мистичен: легко верит в духов, волшебников, магию и т.д.. Но вернемся к древности...

Постепенно возрастающая линия последовательности неходит отражение в деянии героев – более поздний мотив, кстати; и культуре магии построенной на действии, часто строго регламентированном. Понятно, что выполнять его достойно могут лишь продвинутые представители рода людского, то есть опережающие в мышлении – шаманы и жрецы. Поколдовать по мелочи можно и самому, а если что-то серьезное, к ним – кудесникам.

В принципе совпадение первобытного менталитета и менталитета ребенка было замечено уже давно, и про дикарей говорили: они как дети.

Средневековье

Эта эпоха характеризуется следующими двумя ступенями "лестницы": последовательностью и взаимодействием. Рыцарь едет выполнять строго определенную последовательность. Вообще средневековая хроника становится весьма скупой на детали в противовес предыдущей эпохе, но зато страшно дотошной, порой до скукоты, в вопросах того, что и зачем (в смысле: в каком порядке) происходило. Детальность проявляется не в описании предметов, а именно в этой дотошности изложения поряд-

ка событий. Это все проявление увлечения "последовательностью" в изложении. Кстати, уже по этому признаку можно определить, что Библия – чисто средневековое произведение.

Интересно как бы описали те же события, скажем поход Моисея на Синай, в той же древности? Нам бы описывали во что был одет герой, как он ступал на камни, какая под ним была почва, какие звуки слышал. Всему этому уделялись бы целые страницы. Забегая вперед, скажем, что и в последующие эпохи этот материал был бы оформлен совершенно иначе. Достоевский (очень "парадоксальный" писатель, потому и столь популярный нынче на Западе) описал бы как мучился Моисей, какие бы сомнения испытывал, как несколько раз поворачивал бы назад и т.д.. Но средневековых хронистов это все не интересует. Они увлеченно рассказывают, что следует за чем, опуская и те, и другие подробности. Зато мы можем долго читать о том, кто и кого породил...

Наш былинный эпос, находясь на границе древности и средневековья, демонстрирует оба набора качеств. Про детальность уже говорилось, но и последовательность сразу бросается в глаза. Все богатыри вертятся в рамках одних и тех же алгоритмов последовательности: набирают силу, потом не редко "балуют"; встречаются с "каликкой", который и наставля-

ет их "на путь истинный"; до-бывают оружие и коня; уезжают от родного очага на службу к князю, по дороге совершают подвиги; проходят "испытание" сомнением со стороны дружинников князя, защищают русскую землю от набегов поганых и т.д.. Потом детальность ("берет в белы ручки каленую стрелу, да натягивает тетиву тугого лука") пропадает, а изложение из эпоса превращается в более сухую средневековую летопись.

Сам по себе факт вытеснения языческих представлений с их пространственной доминантой так называемыми "религиями спасения" (от христианства до буддизма) указывает на доминанту последовательности. Ведь спасение подразумевает как раз определенный алгоритм действий, некую последовательность, которой должен придерживаться спасаемый. Даже биполярная картина мира, которая оформляется в ту эпоху так же "работает" все на то же: биполярность задает ось, вдоль которой и задается направление движения (в одну сторону – к Богу, в другую – к Дьяволу).

Более сложен случай с взаимодействием. Тут впереди также оказываются наиболее продвинутые и духовные, по общему признанию того времени люди – священники. Именно они раскрывают взаимосвязь понятий, что любовь, например, к Богу, и любовь к людям – это одно и то-

же. Открытие, между прочим, – для людей перелезающих от этапа последовательности к следующему.

Новое и новейшее время

Эпоха первых буржуазных революций и вообще оформление буржуазного менталитета, это очевидно время царствования "поступка". Собственно за право каждому совершать эти поступки, и разгорается борьба "за свободу и равенство". Буржуазное общество, либерализм – это культ "людей поступка", о чем нам постоянно напоминают истории дельцов того времени, а также культ отношений, гарантирующих максимальное проявление именно этих людей.

Интересно также и другое наблюдение: это распространение такой формы наказания как тюрьма. Раньше эта форма тоже была, но она была не доминирующей, по крайней мере для престолародья. Ранее приковывали к галерам, отрезали носы, пороли... Да, бывало и в яму кидали, но случалось это сильно реже, чем иные типы наказания, и то чаще всего в качестве предварительного заключения или в качестве казни. Теперь же тюрьма, как форма наказания, завоевала умы и стала фактически всеобщей. Почему? Да потому, отвечают нам, что в тюрьме человек лишен возможности совершать поступки, а именно это рассма-

тривается как основная ценность, которой и стремятся лишиться. Возможно, возможно...

Обычно эпоху характеризует пара ступеней из "Лестницы странников". За поступком следует гипотеза, то есть эпоха "теоретиков". И что мы видим? Эпоха индустриального общества (или империализма, если кому-то больше нравится так) как раз и демонстрирует доминирование менталитета "теоретиков". Коммунисты, нацисты, анархисты, фундаменталисты и т.д. – здесь есть много "всякой всячины". Все непреклонны, идейны, упрямы и не желают иной жизни. И в тоже время порою их как будто переключают с одной программы на другую. Это смотрится очень удивительно. Бывшие белые становятся яркими коммунистами, а бывшие коммунисты потом, столь же фанатичными демократами. Но если мы вспомним поведение подростков и юношества в период "теоретиков", все быстро встает на свои места. Проявление последнего "дыхания" "теоретиков" сегодня – это воинствующий либерализм или "рыночный фундаментализм", как удачно окрестил его Дж. Сорос.

Современность

Сегодняшняя постиндустриальная эпоха – это время парадоксальности. Просто до анекдота смешно как шарахаются из стороны в сторону представители сегодняшнего парадоксального

менталитета: "талибы ужасны, это террористы – бомбить их". И полетели самолеты сбрасывать бомбы. "Но ведь там гибнут дети и женщины, мирное население!" И снова полетели самолеты, но уже "сбрасывать ящики" с гуманитарной помощью. "Но помощью пользуются террористы – это не допустимо!" Снова летят самолеты сбрасывать бомбы и т.д.. И так во всем. Вот "с экологией беда" – закроем фабрики. "Но так людям нечего есть, у них нет иных рабочих мест" – фабрики снова открыли. "Но ведь загрязнения продолжают, надо что-то делать" – снова закрыли. И так, повторим, во всем. О педагогических проблемах вокруг темы "манипуляции" я уже рассказывал. Общество шарахается из стороны в сторону, менталитет же ищет рассказов о актуальном для себя и находит того же Достоевского, о чем уже упоминалось.

Эпоха парадоксальности – время непоследовательных и колеблющихся. Это время настаёт сегодня, и мы видим массу его проявлений. Люди легко скатываются то в одно, то в другое – достаточно показать яркое проявление соответствующей стороны.

Но наступающая эпоха будет рождать все больше и больше и людей следующей ступени – синтеза, так как проявление этой волны, очередного "колокола Гауса" все ближе и ближе. Это вселяет оптимизм. "Грядет эпоха странников!" (правда не

так уж и скоро в ее массовом проявлении, но ведь приближается...) Очень поэтический получился слоган, но ведь и смысл после всего прочитанного должен быть уже вполне понятен читателю.

Опережающие время и отстающие от него

Более правильно было бы описывать эпохи через диаграмму наложенных друг на друга "колоколов Гауса" и сопоставления столбчатых диаграмм, подобно тому, как мы это делали, изучая психологию отдельного человека. Такая картина была бы более точной и подробной в отражении действительности.

В обществе в одно и тоже время присутствуют представители менталитетов "разных" эпох и взаимодействуют между собой. Доминирует одна, иногда две (в момент перехода), но реальный исторический процесс образуется из взаимодействия всей палитры. Эпоху определяет доминанта, а вот потенциал для развития – опережающие эпоху, отстающие же способны навязать реакцию и также существенно влияют на траекторию всего общественного движения. Недооценивать все это нельзя.

Поскольку в истории менталитеты зарождаются и вызревают постепенно в лонах старых, то всегда находится некоторое число людей, опережающих свою эпоху. Если эти люди

сильно опережают свой век, их, как правило, не понимают, порой боятся или презирают. Если люди способны использовать свое необычное для эпохи мышление во благо себе или другим, совершить открытия и создать нечто совершенно невозможное – порой их воспринимают как святых, гениев и т.п., порой уже после смерти (иногда существенно "после"). Но все равно таким людям тяжело живется, и они чувствуют себя одиночками. Если же люди опережают время не так сильно, и уже нарастает та новая волна, которая вскоре перевернет доминанту в менталитете народа, то такие люди становятся знаменем для новых поколений. Их как раз понимают, понимают их авангардизм и чтут их за это. Таким легче, так как признание – есть энергетическая подпитка для большинства людей, способная "заряжать" и двигать вперед.

Вообще-то доминанта эпохи способна останавливать большинство на своей ступени или, вариант, возвращать назад к ней, убежавших вперед. Вся структура общества "заточена" под этот менталитет. Экономика, политика, быт, господствующая идеология поддерживают именно этот доминирующий менталитет. Поэтому среда играет активную роль в продвижении или не продвижении людей по "Лестнице Странников".

Поскольку различные народы и даже субкультуры разви-

ваются не равномерно, то это верно и для отдельных групп людей, которые, сложившись в устойчивую среду со своей традицией жизни способны подтягивать одних, но в тоже время, вполне возможно, и замедлять движение других.

Это явление лежит в основе зацикливания некоторых лиц в рамках Ролевого Движения, о чем уже говорилось ранее, причем "зацикливание" в различных группах происходит на разных уровнях "лестницы", в зависимости от соответствующей среды, то есть группы игроков и соответствующей субкультуры. Не даром хронисты ролевого движения отметили, что некоторые этапы истории и существующие ныне круги соответствуют по менталитету феодальному вассалитету (команды вокруг местных "баронов"), эпохе Возрождения ("масочный карнавал одиночек"), реформации ("катарсисные игроки") и т.д.. В нормальном случае человек меняет эти позиции и среды. Но сама по себе среда стремится удерживать свой уровень (через традиции, принятую идеологию и нормы поведения, иногда через созданные институты прямого давления) и если человек не желает уходить – начинает тормозить и зацикливать.

Есть и круги, опережающие сегодняшнее "время теоретиков и парадоксалов", группы "синтеза", поэтому к понятию "зацикливание" надо относить-

ся осторожно, хотя для внешней доминанты это смотрится именно так.

Впрочем, "Лестница Странников" не единственный фактор определяющий соотношение и менталитет отдельных групп в рамках Ролевого Движения. Столь же существенным фактором является и приверженность ценностям исторической традиции и национального характера, связанной с географией и историей страны. Но об этом мы здесь распространяться не будем, отметив только, что рассмотрели все это исключительно в качестве примеров взаимодействия среды и личности, движущейся по "Лестнице Странников" вперед. Возможно, кому-то будут ближе совсем другие примеры.

Примерно такой же процент, как и опережающих время, в силу того же "колокола Гауса", будет количество людей отстающих от эпохи. Им тоже не легко, и чем больше они отстают, тем больше. Но зато именно им легче всего понять прошлое, и как историки и реконструкторы они могут играть очень существенную роль.

Культуры

До кучи добавим, что некоторые сторонники теории утверждают, что вместе с соответствиями "ступенек лестницы" историческим эпохам проглядываются и соответствия в типах существующих культур. Так первым двум

ступеням соответствует современная массовая культура, мода и т.д.. Вторым двум ступеням соответствует классическая традиция, когда культурное произведение создается по принятым незыблемым канонам. Это классические произведения в культуре. Третьей паре соответствует модерн, андеграунд, абстракционизм, все то, что ломает и выворачивает по-новому. Ну, а культура четвертой пары только формируется. Постмодерн – это уже что-то парадоксальное, но культура оформляется парами, и пока не появилось то, что задает синтез, до полного оформления новой культурной традиции еще далеко.

Все созданные когда-то в прошлом культуры существуют в обществе, вошли в ее "плоть" на соответствующем историческом этапе. Каждая эпоха в этом смысле обогатила человечество соответствующими культурными традициями. Причем когда общество входит в новую эпоху с новым менталитетом оно, как и полагается по теории, вынуждено двигаться в этом освоении от самых нижних ступеней к верхним. И тогда общество вновь переживает эпоху массовой культуры, потом нового современного классицизма (классикой становятся уже новые типы произведений), потом новый модернизм и т.д.. Соответственно общество

странников будет регулярно "пользоваться" все эти культурные традиции.

Не знаю. Я – не культуролог. Но вот есть еще и такая вариация теории.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Под конец отметим, что концепция "Лестницы Странников" плотно утвердилась в качестве теоретической базы в рамках определенных кругов педагогического и ролевого сообщества. Такой ее успех вызван прежде всего удобностью в практическом применении. Она оказалась удачным инструментом, как для разработки отдельных игр, так и для характеристики определенных сторон поведения и деятельности подростков и юношества; как для работы с внутренними психологическими кризисами, так и для анализа различных социальных сред и "субкультур" и определения их места в сегодняшнем обществе. Модель эта кажется нам еще не завершенной, но, тем не менее, вполне рабочей. Будет приятно, если читатель, познакомившись с "Лестницей Странников" продвинулся в осмыслении тех вопросов, которыми озадачен и он сам. Рады были помочь.

Счастливо.

Михаил Кожаринов,
г. Москва

Отклик на статью "Потребительство – чума ролевого движения" или Дайте слово "зачумленному"

О, господин Потребитель, сколь часто клеймили позором тебя и брата твоего Карьериста. Сколь много перьев и авторучек было преломлено о твою грудь. Но брат твой Карьерист не только реабилитирован, но и возведен в лик если не апостольный, то преподобного точно. И лишь тебе по-прежнему – анафема и презрение. Попробуем же сломать это устоявшееся мнение о тебе, брат мой. Итак: к барьеру.

Психология потребителя – норма любой эпохи. Она была, есть и никуда не денется. С этим явлением невозможно бороться, поскольку любой вставший на эту стезю, непременно будет либо смят своим взбесившимся альтуризмом либо вынужден принять мнение масс, кои клеймя потребительство в целом сами являются потребителями в той или иной степени. Это не плохо и не хорошо. Это норма. Золотая середина, так сказать между альтуризмом и эгоизмом. Любая вещь, будь то: конечный продукт производства, время, сила или просто уделенное на что-либо внимание, будучи востребованными, порождают спрос, а следовательно – предложение. И со временем предложение неизбежно приведет к

увеличению числа лиц, предлагающих и налаживающих сбыт чего-либо. И вот тут-то в полный рост встает его величество Потребитель. С высокого своего трона под девизом: "А оно мне надо?", обозревает он раскинутые перед ним предложения. Вот что-то привлекло его внимание. Он подходит поближе. Рассматривает предложение и сторговавшись о цене с предлагающим, покупает. Смею заметить, покупает честно, а иногда и приплачивает. Ибо, если не оплатит сполна, не господин Потребитель он, а мошенник или пуще того – вор. А если заплатив обозначенную цену сполна господин Потребитель станет требовать качество, это тоже не плохо и не хорошо. Это справедливо.

Теперь попробуем рассмотреть психологию потребительства в ролевом движении. С моей точки зрения быть потребителем не зазорно, тем более, как я уже отмечал выше, эта черта присутствует в каждом из нас. И отрицание этого, при всем моем уважении к оппоненту, выглядит как крылатая фраза с одного из телемоств на заре перестройки: "В СССР секса нет!". То есть в целом общество это явление порицает, а по отдельности со вкусом за-

нимается. Я же говорю о Потребителе с большой буквы, подразумеваю не конкретных людей, а некий образ мысли и действий заведомого большинства, позвольте связать "архетип".

Как уже отмечалось, Потребитель рассматривает все (и почему ролевая игра должна быть исключением?), как сделку. Смею заметить Потребитель надеется на честную сделку, в коей он платит не только реальными рублями (что не столь уж и важно), но и своими мечтами, ожиданиями от Игры, наконец банально отдает Игре свое время. И вполне естественно, что Потребитель ожидает получить некие гарантии, что вложенное им не пропадет втуне. Господин оппонент в своей статье в журнале "Мое королевство" за номером 20, по-моему, слегка лукавит, говоря: "ни один мастер никогда не может ГАРАНТИРОВАТЬ игроку хорошую игру". Позвольте не согласиться, гарантом последней, как правило, служат известность заявленных игроков и популярность мастерской группы. Грамотно сделанные правила РИ тоже добавляют уверенности Потребителю, что особенно важно для начинающих мастеров, по-

скольким им только предстоит свое место пред строгим взглядом Потребителя. Возможно я навлеку на себя этой статьей гнев некоторых мастеров (ведь всем известно, что в СССР секса нет :), но истина требует рассмотрения и с этой грани. Теперь о заморочках. Как я заметил, эта проблема кочует из Игры в Игру независимо от мастеров, игроков и тем паче полигона. И решения этой проблемы к своему стыду

и сожалению я тоже не вижу. А проблема проста как игровой мир. Заморочек всегда на всех не хватает! И счастье ключевого персонажу, заморочек ему подкинут другие. И слава рядовому игроку, коий подкидывает их себе сам. Но беда и горе начинающим. Ключевая роль им почти не светит, а опыта "самозаморачивания" у них еще кот наплакал. Я помню тем паче полигона. И решения еще это трудное для себя время и неоднократно наблюдал

это ощущение ненужности у других начинающих игроков. Разве они не вправе требовать от мастеров хоть толики внимания?! На деле же максимум, что им предоставляют – "почетную роль пушечного мяса". А на гневные возражения и примеры, смею напомнить, что проблема рассматривается в целом, а редкие (хоть и яркие) исключения лишь подтверждают правило.

Разберем же по косточкам среднеобывательского игрока-потребителя. Подготовку к РИ он начинает, как правило, за 6–12 месяцев до предполагаемой игры. Шьет костюм, вживается в роль, вносит корректировки в легенду персонажа и многое другое. Постепенно подходит время игры. И вдруг обнаруживается, что единственный родник с приемлемой питьевой водой в полчаса ходьбы, а дорога к нему в ночное время напоминает "дорожку пыток" для тренировки спецназа. "Злобный и мерзкий потребитель", – хором закричат на него многие мастера и игротехи. Но если игрок подходит к этой ситуации по-потребительски, то мастера подошли к выбору полигона и вовсе по-свински. Даже если действительно у мастеров не было возможности провести РИ на другом полигоне, то уж уведомить игроков об ожидаемых неудобствах до приезда последних на место им ничего не мешало. Теперь другая си-



туация, так называемое "перетягивание одеяла". Но повольте, это просто глупо – раздавать собранные игроком "хиты и копыта". И обвинять игрока-потребителя в том, что последний не делится накопленным по игре просто неуместно. Ведь никто не мешает другим игрокам проследить цепочку накопления и завладеть или уговорить по игре перераспределить накопленное потребителем. В конце концов, куда смотрели мастера и игротехи и почему позволили скопиться всему этому добру одного игрока, причем его же и сделав виноватым. А задуматься о том, что человек приехал на РИ, чтобы добрать хотя бы по-игровому то, чего ему не хватает в обычной жизни; времени не хватило? Детские какие-то обвинения звучат в сторону Потребителя, заметил я. Зато в качестве самооправдания эти обвинения преобразуются в непробиваемый доспех. Мол, это не мы виноваты, это гадкая свора потребителей так испортила нашу замечательную игру. А то, что блочный мастер не знает легенд своих подопечных – это нормально? А стоит к нему подойти с какой-либо просьбой или за разъяснением, напарываешься сначала на недопонимание, а позже тебя обвинят в том, что не использовал свои игровые возможности. Ну да Игровой бог – судья таким мастерам.

Как гласит мудрость народная: каждой сестре по серьге. А потому займемся перемыванием косточек среднестатистическому мастеру РИ. Кто первым искренне скажет, что большинство мастеров подходит к созданию РИ из чистого альтруизма, пусть бросит в меня камень. Но, господа, будет честно хотя бы внутри своего РИ-сообщества. Каждый мастер надеется получить от игры личную выгоду – кто-то имя и уважение общества, кто-то самореализоваться, а кто-то все-таки лишь – срубить "капусты". Это тоже не хорошо и не плохо. Это норма. Недаром же на любую, даже средненькую игру требуются заявка и защита легенды. Так происходит отсев и мастера в итоге потребляют если не одни "сливки", то явно не осадок с отстоем. И если мой уважаемый оппонент научился обходиться без такой фильтрации, честь и хвала ему. Снимаю шляпу и расшаркиваюсь. Более того, ниц паду... Да вот только не верится мне что-то в возможность самообразования сливок. И снова к теме потребительства в мастерской среде. Если потребитель-мастер разработал интересный сюжет игры, вложив в него все средства и часть души своей, разве не вправе он требовать от игроков как минимум уважения к реалиям созданного им мира. А уж такая аксиома, как требования от игроков соблюдения

разработанных правил никого уже не удивляет. И что плохого в том, что получая от игроков (сиречь потребляя от них) внимание, уважение и деньги мастер преподносит им хорошую игру? К тому же в последнее время наблюдается тенденция к повороту на коммерческие РИ, а следовательно мастера в возможном будущем перейдут в разряд людей, предлагающих свои услуги под лозунгом: "Потребитель (т.е. Потребитель) всегда прав". Правда и то, что никто не застрахован от РИ-ширпотреба. Но до этого еще не одно поколение мастеров и игроков сменится. Моя же удача, сколь это возможно, приблизить столь далекое завтра, когда качество игры будет определять ее цену, а цена указывать на качество.

P.S. Отклик написан на специфическую тему, а потому все термины могут быть понятны. Но надеюсь общий смысл статьи ясен всем. В итоге я призываю вас, читатели, не пассивать перед трудностями и будучи истинными Потребителями ТРЕБОВАТЬ КАЧЕСТВО невзирая на лица и ситуации, тем самым приближая наше общее светлое завтра.

Балрог
(Тимохин Владимир),
г. Тула



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

Крылатые фразы

25. Просто анекдот: «Сидит мастер на полигоне и правила пишет».

26. Из правил:
"Умер, дружок, значит умер. Вперед, по дороге к Богу!"

27. Просто анекдот. Встречаются два мастера:
– О, привет! У нас с тобой игрушка завтра. Поедешь?
– Блин, хорошо что ты напомнил. Слушай, может сегодня мне правила закинешь – хоть правила в первый раз прочитаю...

28. Из полигонных советов:
"Если вам хочется кушать, а нечего – сходите в другой лагерь. Только не обижайтесь, если в другом лагере уже последовали моему совету..."

29. Из правил одной игры:
"Основная задача игроков – подать заявку и заехать на полигон. А потом все равно".

30. Из рассказов мастера:
– У меня нет компьютера, поэтому свои правила я запоминаю наизусть. Это несложно. И рассказываю слово в слово каждому... Поэтому я не пишу объемных правил.

31. Из правил:
"Благом для Короля и Народа являются стабильность, мир и порядок. Стабильность – это равновесие между честью и пороком. Мир – это убежденность народа в собственной безопасности. Порядок – это Стабильность и Мир".

32. В электричке. Вопрос шепотом одного мастера другому:
– На какую хоть игру едем?..

33. Из объяснений капитана игровой команды новоприбывшим на полигон:
– Здесь все будут говорить, что они самые крутые. Но вы им не верьте и улыбайтесь. Самые крутые – это мы!!!

34. Мастер стоит на тропинке, что-то ищет. Игрок:
– Что ищешь?
– Артефакт где-то был...
– Мощный?
– Да...
– ЭТОТ?

35. Из полигонного фольклора:
...Всемогущий дух А (виновный во всем, что творится). Великий и могучий дух И (покровитель воинов). Суций в

своем величии дух С (с-с-с-с-с...). Дух П-п-п (предвестник смерти). Болезнетворный и вечнозеленый хмельной дух Б (предвестник Бубновой Чумы).

36. Хозяин космической станции торгуется с имперцами за свою станцию:
И: Итак, вы отдаете нам 3/4 станции.
Х: Я не понимаю, почему вам 3/4!
И2: Я тоже не понимаю, почему 3/4, почему не 4/5!

37. Вопрос сталкера мастеру по зонам:
– А это, что? (Поднимает из грязи цветную тряпочку)
– А это тоже сталкер был...

38. Ситуация. С одной стороны – Рыцарь Смерти и некромант, с другой – эльф и Богины Жизни. Рыцарь Смерти, убивая эльфа:
Р: Убит.
Б: Оживлен.
Р: Убит!
Б: Оживлен!
Р: Убит!!
Б: Оживлен!!
Р: Убит!!!
Н: Скелет!!!
Б: Блин!!!

39. Толпа орков, слыша, что кто-то ломится сквозь кусты, выстраивается в боевой порядок. Из кустов вылезает сгорбленная фигура. Вождь орков – своим:
– Не бойтесь, уберите оружие. Оно все равно вам больше не поможет...

40. Вопрос:
– Сколько нужно человек, чтобы уничтожить планету?
– Хватит одного мастера.
– А три раза?!..

41. Игрок, оправдываясь:
– Иду по лесу, вижу – щит на земле лежит, на нем бутылка пива. Думаю, алтарь. Кому? Ну мне, наверное...

42. Из размышлений о смысле жизни:
...Гному – по "личине".
Магу – по башне.
Хоббиту – по репе.
Мастеру – по "чайнику".

43. Из года в год фраза в правилах:
"Эта игра, как и все игры цикла, является элитарной, т.е. это значит, что мы примем на игру любого кто не поленится подготовиться к игре – сделать костюм (более-менее похожий) оружие и прочую бутафорию, а также почитает соответствующую литературу, дабы иметь хотя бы самый минимум знаний по предмету игры".

44. Перед игрой выясняют, кто кем заявился:
– Вы кем едете?
– Я – кельтом, а он друидом...

45. Вопрос мастеру:
– А садомазохисты у вас на игре считаются за инвалидов?
– Приезжай, узнаешь...

...

Подборка: Копытов Владимир, Степин Илья, г. Тула. Материалы взяты из газеты "Поллигон" и сайта "Ролевые игры в Tyne" <http://mttula.narod.ru/>



Ежик в спальнике

Нексус 6 павильонная игра



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 методички, поскольку этот материал и был подготовлен как методическое пособие.

Введение

В основе данной игры лежит роман Филиппа Дика "Мечтают ли андроиды об электроовцах". Эта книга была экранизирована известным американским режиссером Ридли Скоттом (его последняя работа "Гладиатор" должна быть Вам известна). Фильм вышел под названием "Бегущий по лезвию бритвы". В нем приняли участие известные актеры Рутгер Хауэр и Харрисон Форд. Фильм также повлиял на создание игры и в первую очередь на формирование характеров некоторых персонажей.

Игра "Нексус 6" создана мастерами Творческого Объединения "Бриг" Верой Усаченко и Василием Кузьминым, и проведена ими впервые 21 ноября 1999 года.

Цели игры

Для начала давайте определимся с целями игры. Прежде всего – это проведение свободного времени, прекрасный вид досуга. Кроме того, игра позволит играющим:
– погрузиться в фантастиче-

ский мир произведения Филиппа Дика;

– прийти к пониманию необходимости и важности такого человеческого качества, как эмпатия (умение сопереживать, сочувствовать);

– научиться действовать в нестандартной ситуации, самостоятельно принимать решения, развивать свои коммуникативные способности.

Подготовка к игре

Для начала подберите себе одного или двух помощников, так как одному проводить игру очень сложно. Вместе с помощниками, которые тоже станут Мастерами, внимательно изучите данное пособие. Только после этого можно приступать к подготовке игры. Рекомендуем прочитать роман Ф. Дика "Мечтают ли андроиды об электроовцах" и посмотреть фильм "Бегущий по лезвию бритвы". Это даст Вам более глубокие представления об обстановке, в которой должны действовать игроки и о характерах их персонажей. Также это может во многом помочь Вам при организации игры.

Определитесь с помещением, в котором Вы будете проводить игру. Им может стать школа, клуб и даже квартира. После этого решите, какие комнаты будут составлять игровую территорию. Игровая территория – это пространство, на котором будут развиваться действия игроков. Покидать пределы игрового пространства в течении игры игроки не должны. Игровым пространством может стать вся квартира или школьный коридор с несколькими классами. Главное, чтобы в этом помещении было несколько обособленных комнат:

1. Зал;
2. Кабинет президента компании;
3. Страна Мертвых.

Главным помещением будет зал. Желательно, чтобы это была просторная комната, где игроки бы чувствовали себя достаточно свободно и не тесно. В ней необходимо устроить стойку бара, поставить несколько стульев. В баре можно подавать напитки и сладости. Организуйте чай или кофе. Попросите игроков принести что-нибудь к чаю для игры (пече-

ные и т. п.), сделайте ценники и выставите это в баре.

Другое важное помещение – кабинет президента компании. Он должен напоминать типичный деловой кабинет руководителя. В нем обязательно должны быть стол и как минимум два стула, а кроме того коммуникатор связи. Им может быть обыкновенная печатная машинка.

Страна Мертвых (СМ) – особое помещение. Игровые действия на ней не ведутся. В ней должны пребывать "мертвые", которые появляются по ходу игры. Живым вход на территорию СМ запрещен (за исключением Мастеров). В свою очередь те игроки, которые по воле судьбы угодили в СМ, не должны покидать ее пределов до окончания игры. Им следует вести себя тихо и не общаться с "живыми". Поэтому постарайтесь сделать СМ в отдаленном помещении от комнат, где будут развиваться игровые действия.

Конечно, две комнаты – маловато для действий игроков, им негде будет развернуться. Поэтому, желательно, чтобы было еще одно помещение. Предоставляем Вам полную свободу решать, что это будет. Можете сделать из него кабинет или складское помещение. Когда мы проводили игру, третьим помещением была "дамская комната" (как известно, у девушек больше проблем с переодеванием, чем у юношей). Но помните, что помещений не должно быть слишком много.

Вам тогда будет сложнее контролировать процесс игры.

Кое-что еще об оформлении помещений. Просим учесть, что события игры разворачиваются в далеком будущем. Поэтому постарайтесь, чтоб обстановка была необычной. Некоторую информацию можно почерпнуть из других произведений Филиппа Дика: "Вспомнить Филадельфию", "Солнечная лотерея" и др.. Используйте и Вашу фантазию. Пусть внутренняя обстановка помещений будет отличаться от современности.

Другой важный элемент подготовки игры – это работа с игроками. Она состоит из нескольких этапов. В первую оче-

редь необходимо провести отбор 15 человек для игры. Для начала сделайте рекламу своей игре – ведь далеко не все имеют представление о сюжетно-ролевых играх. Вы можете прийти в школу к ученикам старших классов и предложить им принять участие в игре. Для учеников младшего звена такие игры слишком сложные. Начальный возраст, с которого можно принимать участие в подобных играх – это 14 лет. Прежде всего, в этом возрасте преобладает интимно-личностное общение. Игра будет рассматриваться подростками как возможность пообщаться со своими сверстниками и други-



ми людьми. Во-вторых, этот возраст характеризуется острыми личностными кризисами, конфликтностью (в особенности с родителями), зачастую низкой самооценкой, поиском своего места в жизни. Подобные игры могут заставить подростка поверить в собственные силы, повысить его самооценку, развеять напряженность, дадут возможность попробовать себя в новых ролях. Кроме того подобные игры займут его свободное время, а это может стать прекрасной профилактикой правонарушений. Конечно, участвовать в играх могут люди и более старшего возраста, но подросткам следует уделять особое внимание. Поэтому, приглашая их на игру, постарайтесь увлечь их, заинтриговать. Объясните им, что из себя представляет сюжетно-ролевая игра. Дайте им понять, что они смогут попасть в интересный мир, на некоторое время стать тем, кем вряд ли смогут стать в обычной жизни.

После рекламы проведите отбор среди желающих. Для этого можно составить список персонажей, напротив которых участники должны вписать свои фамилии. Напротив одного персонажа может записаться несколько человек, но окончательный выбор того, кто получит эту роль – за Вами. Список может быть таким:

1. Президент компании
2. Сотрудница компании
3. Официант
4. Бармен

5. Охранник
6. Гость
7. Гость
8. Гость
9. Гость
10. Гость
11. Гость
12. Гость
13. Гость
14. Гость
15. Гость

Всего – 15 человек.

Можете самостоятельно распределить роли, обойдясь и без списка. Но тогда Вы должны хорошо знать коллектив, в котором проводите игру. Наш вариант удобен для проведения игры в коллективе, с которым Вы работаете впервые. В этом случае Вы сможете в процессе игры определить какие игроки "сильные", а какие – "слабые". "Сильные" игроки достаточно свободно включаются в процесс игры, не испытывают трудностей в игровом общении с другими участниками и выполнением своих игровых целей. "Слабые" игроки – полная их противоположность.

Очень хорошо, если Вы уже знаете людей, с которыми собираетесь проводить игру. Тогда Вы сами сможете определить, кто из участников "слабый" игрок, а кто – "сильный". В этом случае, Вам помогут некоторые наши рекомендации. В игре существуют партнеры – игроки, выполняющие одинаковые игровые задачи. Они образуют пары. Это следующие роли: Энтони Ричардс – Кэрролайн Коллинз, Генри Брэндон –

Роберт Джонс. Из них один игрок должен быть "сильным", второй – "слабым", так как, если оба игрока будут "сильными", они быстро справятся со своими задачами. Рекомендуем "сильных" игроков назначить на роли: Энтони Ричардс, Генри Брэндон (или его партнер), Сергей Козлов, Инга Бранд. Что касается остальных ролей, то здесь решение следует принимать Вам, так как каждая из них по-своему сложна и требует от игрока большой отдачи.

Если возникнет проблема с соотношением мужских и женских ролей, не беспокойтесь. Отдельные роли предусмотрены для трансформации (например, Инга Бранд – Рекс Бранд), а в крайнем случае Вы можете поменять любое имя мужской роли на женское и наоборот. При необходимости откорректируйте легенды. Если Вы хотите задействовать больше участников – это Ваше полное право. В этом случае, Вам стоит самостоятельно придумать роли для новых участников. Рекомендуем при этом воспользоваться книгой Ф. Дика. В ней Вы можете найти своих персонажей. Но не старайтесь, чтобы игроков было слишком много – это усложнит игру.

Совсем необязательно распределять роли в соответствии с характерами игроков. Напоминайте участникам, что это – игра, и они – актеры, а потому должны полностью отыграть свою роль.

После того, как Вы отберете для игры 15 игроков и определитесь, кто какую роль будет играть, Вам необходимо назначить им место и время встречи для получения легенд. Легенда – это роль игрока, которую он обязан отыграть в течении игры, и цели которой он должен выполнить. Текст легенд приведен в данном пособии.

Инга Бранд (Рекс Бранд)

Вы – андроид типа "Нексус 6" Инга Бранд (). В августе 2135 г. вместе с другим андроидом Патрицией Стелс. Вы бежали с Марса, убив своих хозяев. На Земле Вы отделились от Патриции и попытались устроиться на работу в Сан-Франциско. Вы хороший специалист по электронике, поэтому направились в южный филиал компании "Робот Ассоциэйшн". Узнав, что для трудоустройства необходимо пройти тест на эмпатию, Вы решили отказаться от этой затеи.

Из газет Вы узнали, что на 21 ноября 2135 г. назначена презентация нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Этот чип продлевает андроидам функционирование. Ваш старый чип работоспособен только до 19:00 21.11.2135 г. Вы решаете раздобыть новый чип, тем более что Вам как профессионалу ничего не стоит установить его. Вам известно, что у кого-то из присутствующих на презентации можно будет приобрести техпаспорт, подтверждающий, что Вы – соб-

ственность компании. Также Вам необходимо договориться с Ричардсом (), президентом компании, чтобы он включил Вас в список рекламных моделей, что в сочетании с техпаспортом защитит Вас от преследования полицией. Вы связались с Патрицией и рассказали ей об этом. Она тоже решает появиться на презентации.

Вы должны помнить об осторожности, ведь за Вами охотится полиция.

Итак, Ваши задачи:

- добыть чип и установить его,
- достать техпаспорт,
- договориться с Ричардсом. Получите у мастера: 200\$

Патриция Стелс

Вы – андроид типа "Нексус 6" Патриция Стелс. Вместе с другим андроидом – Ингой Бранд () Вы бежали с Марса в августе 2135 г., убив своих хозяев. На Земле Вы разделились с ней и поселились в заброшенном многоэтажном доме в Сан-Франциско. Там Вы познакомились со специалистом Джеймсом Ипкинсом (). Он работает водителем фургона в северном филиале компании "Робот Ассоциэйшн". Вы сказали ему, что прибыли с Марса, и что за Вами охотятся убийцы, причём полиция не может Вам помочь. Джеймс предложил Вам свою помощь, и Вы согласились.

Неожиданно с Вами связалась Инга. Она сообщила, что узнала из газет о назначенной

на 21 ноября 2135 г. презентации нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Этот чип продлевает андроидам функционирование. Ваш старый чип работоспособен только до 19:00 21.11.2135 г. Вы решаете раздобыть новый чип, тем более что Вам известно о способностях Инги в электронике. Ей как профессионалу ничего не стоит установить чип. Инга сказала, что у кого-нибудь из присутствующих на презентации можно будет приобрести техпаспорт собственности компании. Кроме того, Вам необходимо договориться с Ричардсом (), президентом компании, чтобы он включил Вас в список рекламных моделей, для того, чтобы прекратить преследование полицией.

Вы сказали Инге, что придете, а затем сообщили о презентации Ипкину и попросили его помочь Вам с техпаспортом. Джеймс решил пойти с Вами.

Итак, Ваши задачи:

- добыть чип и установить его с чьей-либо помощью,
- достать техпаспорт,
- договориться с Ричардсом. Получите у мастера: 150\$

Джеймс Ипкинс

Вы – Джеймс Ипкинс, специалист (то есть человек, признанный умственно отсталым, т.к. Вы не справились с тестом минимальных умственных способностей), поэтому не можете найти хорошую работу. Вы живете в многоэтажном заброшенном доме в Сан-Франциско

и водите фургон по доставке искусственных животных в мастерскую – северный филиал компании "Робот Ассоциэйшн". Недавно в Вашем доме поселилась девушка – Патриция Стелс (). Она сказала Вам, что прибыла с Марса, и что за ней охотятся убийцы, причём полиция не может ей помочь. Вы предложили ей свою помощь, и она приняла ее.

Недавно она сообщила Вам, что ей необходим техпаспорт, который можно достать у кого-нибудь на презентации нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Она собирается пойти туда. Вы решаете пойти с Патрицией, чтобы помочь ей.

Итак, Ваши задачи: – добыть техпаспорт для Патриции,

- помочь ей выполнить ее задачи, если это не будет противоречить Вашим чувствам.

Получите у мастера: 200\$

Том Скотт

Вы – Том Скотт, занимаетесь ремонтом механических животных в северном филиале компании "Робот Ассоциэйшн" в Сан-Франциско. В электронике Вы разбираетесь превосходно и для Вас не затруднительно даже устанавливать новые чипы. Жалование у Вас небольшое, а Вам хочется улететь на Венеру, чтобы начать новую жизнь. Вам предложили поработать официантом на презентации нового чипа, продлевающего функционирование андроидам, и Вы согласились.

Желая подзаработать, Вы

прихватили с собой 3 техпаспорта, надеясь продать их.

Итак, Ваши задачи:

- сбыть все техпаспорта,
 - заработать около 5000\$ для переезда на Венеру.
- Получите у мастера:
- 3 техпаспорта.
 - 300\$

Энтони Ричардс

Вы – Энтони Ричардс, глава фирмы "Робот Ассоциэйшн" в Сан-Франциско. Основное направление деятельности Вашей фирмы – создание роботов: домашних и диких животных, птиц, земноводных и, наконец, похожих на людей андроидов. Внешне их нельзя отличить от человека, но у них отсутствует эмпатия. По внутреннему строению их можно отличить, только если сделать анализ костного мозга.

Предмет Вашей гордости – андроид типа "Нексус 6", с самым совершенным мозгом. Правда, функционируют они только 4 года. Обычно их доставляли добровольным колонистам других планет. Но произошел сбой – некоторые из них убили своих хозяев и бежали с Марса на Землю. Вам хотелось бы спасти их от полиции, так как у Вас остался только один экземпляр этого типа. Это Кэролайн Коллинз (), в которой установлен Ваш новый чип. Он позволяет андроидам функционировать более 4 лет.

Чтобы привлечь андроидов, Вы объявляете о презентации

Вашего нового чипа и назначаете ее на 21.11.2135. Для аренды Вы арендуете помещение на Джексон-стрит и набираете персонал исключительно из представителей Вашей фирмы. Официант – Том Скотт (), барменша – Джейн Рид (), охранник – Джон Адамс (). Это гарантирует, что среди них не будет полицейских, хотя они и могут оказаться среди посетителей.

У Вас есть список рекламных моделей фирмы в 2 экземплярах, в который пока внесена одна Кэролайн. Чтобы спасти андроидов, Вам необходимо внести туда их имена. Но для этого необходимо узнать, кто из присутствующих является андроидом. Кроме того, андроидам нужен техпаспорт, для подтверждения своего статуса.

Вы опасаетесь, что полицейские могут вызвать подмогу, поэтому Вам необходимо проследить, чтобы никто не воспользовался коммутатором связи. Кэролайн Вы приказываете помочь Вам в этом, в особенности позаботиться о невмешательстве полиции.

Итак, Ваши задачи:

- спасти андроидов, внеся их в список моделей, и, при возможности, найти для них техпаспорта.

– никому не позволить воспользоваться коммутатором связи.

– противодействовать полиции в разумных пределах, чтобы не повредить свою репутацию.

Получите у мастера:

– 2 списка рекламных моделей.
– 20000\$

Кэролайн Коллинз

Вы – андроид типа "Нексус 6" Кэролайн Коллинз, собственность компании "Робот Ассоциэйшн" в Сан-Франциско. Вы – единственный андроид, у которого установлен чип, позволяющий работать более 4 лет. Ваш хозяин – Энтони Ричардс () – узнал о побеге с Марса нескольких андроидов. Он заинтересован в их спасении и приказал Вам помочь ему защитить их от полиции. Вам известно, что полиция пользуется прибором с тестом Байт-Кампфа на эмпатию, чтобы отличить андроидов от людей. Вам не известно, какова его результативность по отношению к "Нексус 6". Вам хочется проверить это, ведь если прибор хорошо функционирует, то необходимо, чтобы полиция не смогла воспользоваться им.

Вам известно, что в сентябре был ранен охотник. Когда его доставили в больницу, при нем не обнаружили прибора с тестом Байт-Кампфа. Вы подозреваете, что этот прибор может "всплыть" на презентации.

Вы узнали, что сейчас в городе два охотника за андроидами, которые не знают друг друга. Вы решаете спровоцировать между ними конфликт. Чтобы не вызвать подозрений, Вы выдаёте себя за человека. Но и в случае разоблачения Вам мало что грозит – уничто-

жение собственности компании штрафуются, поэтому полиция действует очень осторожно.

Энтони Ричардс устраивает презентацию чипа, подобного встроенному в Вас. Вам становится известно, что среди присутствующих будет Роберт Джонс () – человек, который заходил в Ваш офис за информацией о "Нексусе 6", предъявив полицейское удостоверение. Но Вы не знаете точно, является ли он охотником.

Итак, Ваши задачи:

- найти и проверить работу прибора с тестом Байт-Кампфа,
- спрятать прибор от полиции,
- спровоцировать конфликт между охотниками.
- выполнить поручения Ричардса

Получите у мастера:

- техпаспорт.
- 4000\$

Джейн Рид

Вы – Джейн Рид, сотрудница отдела кадров южного филиала компании "Робот Ассоциэйшн" в Сан-Франциско. 20 сентября 2135 г. Вы стали свидетелем преступления: в проулке один человек (), которого Вы успели хорошо рассмотреть, выстрелил в другого и бежал с места происшествия. При падении раненый выронил небольшой ящичек. Вы подобрали его и скрылись, не желая сталкиваться с полицией. Дома Вы внимательно рассмотрели находку. В ящичке оказался прибор для проведе-

ния теста на эмпатию по шкале Байт-Кампфа. Вы в свое время при устройстве на работу проходили его, и сами в силу своей должности умеете им пользоваться. Как Вы узнали из утренних новостей следующего дня, раненый оказался охотником за андроидами Хейвом Холденом.

Администрация фирмы предложила Вам поработать барменшей на предстоящей презентации нового чипа, который способен продлить функционирование андроидов. Вы согласились, ведь Вам нужны деньги и лишний заработок не помешает. Но Вы хотите улететь на Венеру, а этих денег явно будет недостаточно. Поэтому Вы решаете захватить с собой найденный прибор, чтобы выгодно сбывать его.

Случайно Вам становится известно, что на презентации появится Инга Бранд (). Она пыталась две недели назад устроиться на работу в южный филиал компании "Робот Ассоциэйшн", где Вы работаете. Но, узнав, что для трудоустройства необходимо пройти тест на эмпатию, она ушла и больше не приходила.

Итак, Ваши задачи:

- сбывать прибор,
- заработать около 5000\$ для переезда на Венеру.

Получите у мастера:

- тест Байт-Кампфа.
- 500\$

Миранда Харди

Вы – андроид типа "Нексус

6" Миранда Харди. Вместе с андроидом Гордоном Старром () Вы в сентябре 2135 г. бежали с Марса, убив своих хозяев. На Земле Вы отделались от него и устроились певицей в театре в Сан-Франциско. Вы узнали, что Гордон стал старшим полицейским инспектором в Зале Правосудия на Мэдисон-стрит. Эта структура создана андроидами и действует параллельно настоящей полиции. Правда, в ней работают и люди, не знающие истинного положения дел.

Из газет Вы узнали о презентации нового чипа фирмы "Робот Ассоциэйшн". Он продлевать андроидам функционирование. Ваш старый чип работоспособен только до 19:00 21.11.2135 г. Вы решаете пойти на презентацию и раздобыть там новый чип, но Вам необходим специалист в области электроники, чтобы установить его. Вам известно, что у кого-то из присутствующих можно будет приобрести техпаспорт собственности компании. Еще Вам необходимо договориться с Ричардсом (), чтобы он включил Вас в список рекламных моделей. Это поможет Вам избежать стычки с полицией, которая может кончиться для Вас плачевно. Среди персонала возможно присутствие специалиста, способного установить чип.

Вы должны помнить об осторожности – ведь за Вами охотится настоящая полиция и ее охотник за андроидами. Вы

связались с Гордоном и узнали, что он тоже будет на презентации.

Итак, Ваши задачи:

- добыть чип и установить его с чьей-либо помощью,
- достать техпаспорт,
- договориться с Ричардсом.

Получите у мастера: 1000\$

Гордон Старр

Вы – андроид типа "Нексус 6" Гордон Старр. Вместе с другим андроидом Мирандой Харди () Вы бежали с Марса в сентябре 2135 г., убив своих хозяев. На Земле Вы отделались от нее и устроились старшим полицейским инспектором в Зале Правосудия на Мэдисон-стрит. Эта структура создана андроидами и действует параллельно настоящей полиции. Правда, в ней работают и люди, которые не знают истинного положения дел. Таковым является Нед Бирроу () – охотник за андроидами, который находится в Вашем подчинении. Он крайне подозрителен и хладнокровен.

Из газет Вы узнали о презентации нового чипа фирмы "Робот Ассоциэйшн". Он продлевать андроидам функционирование. Ваш старый чип работоспособен только до 19:00 21.11.2135 г. Вы решаете раздобыть новый чип, но Вам необходим специалист в области электроники, чтобы установить его. Возможно, на презентации будет кто-нибудь, разбирающийся в электронике.

Вам давно хочется изба-

виться от Бирроу, и Вы решаете воспользоваться случаем. Вы даёте ему информацию о побеге пяти андроидов с Марса и предлагаете пойти на презентацию.

14.11.2135 г. к Вам прибыл представитель российского отдела Сергей Козлов (). Он интересовался моделью "Нексус 6" и решил пойти с Вами на презентацию под именем Майкла Престона. Так как Бирроу является охотником, находящимся на службе, то он взял пистолет. Вы подозреваете, что Престон тоже взял оружие. Вы же не имеете права появляться в подобных местах с оружием.

Вас беспокоит возможное присутствие на презентации настоящей полиции. Вы решили подстраховаться – предупредили Ваш отдел, что им следует прибыть в 19:00 на аэрокаре в здание на Джексон-Стрит, где пройдет презентация, если они получат Ваше сообщение. Для этого Вам необходимо на коммутаторе связи, находящемся в здании, набрать 578. Вы собираетесь объявить себя настоящей полицией, но для этого надо вначале определить и избавиться от конкурентов.

Итак, Ваши задачи:

- добыть чип и установить его с чьей-либо помощью,
- избавиться от Рида, ставив его с другим охотником,
- набрать на коммутаторе связи 578,
- выдать свой департамент за настоящий,

– избавиться от представителей настоящей полиции.

Получите у мастера:

– полицейское удостоверение.

– 900\$

Нед Бирроу

Вы – профессиональный охотник за андроидами Нед Бирроу. Вы три года работаете в Зале Правосудия на Медисон-стрит. В сентябре 2135 г. над Вами поставили нового начальника – Гордона Старра (). Недавно он дал Вам информацию о побеге пяти андроидов с Марса и предложил пойти 21 ноября на презентацию нового чипа, продлевающего функционирование андроидов, компании "Робот Ассоциэйшн". Ведь андроиды, скорее всего, появятся там. Вы давно на мели, а лишние премии за "усыпленных" андроидов помогут Вам улететь на Венеру. Вы соглашаетесь.

14.11.2135 г. в Ваш департамент прибыл представитель российского отдела Сергей Козлов (). Он интересовался моделью "Нексус 6" и решил пойти с Вами на презентацию под именем Майкла Престона. Так как Гордон Старр не является охотником, ему, в отличие от Вас, нельзя брать с собой оружие. Но Вы не уверены, что Козлов тоже без оружия. Козлов Вам не нравится. Он произвел на Вас впечатление человека очень хладнокровного, расчленившего, отстраненного. Вам хотелось бы

проверить его тестом Бонелли, основанном на реакции по рефлекторной дуге, расположенной в верхних отделах спинного мозга. У андроидов реакция на несколько секунд дольше. К сожалению, работа в Вашем департаменте дает привилегию не проходить подобные тесты. Взять прибор с собой на прием Вы не можете – он может вызвать подозрения.

Итак, Ваши задачи:

– "усыпить" андроидов,
– заработать около 5000\$

для переезда на Венеру.

Получите у мастера:

– пистолет,
– удостоверение охотника,
– 400\$.

Майкл Престон

Вы – андроид типа "Нексус 6" Сергей Козлов. В октябре 2135 г. Вы бежали с Марса, убив своих хозяев вместе с андроидами Гаскинсом и Андерсом. На Земле Вы разделились. Вы устроились на работу в Сан-Франциско в компании по уборке мусора в районе залива. В целях безопасности Вы поддерживали связь с бывшими попутчиками. Несколько дней назад они не ответили на Ваши звонки, что заставило Вас насторожиться.

Пару дней спустя Вас оставил мужчина, когда Вы возвращались с работы. Проремонтировав полицейский значок, он предложил Вам следовать за ним для проведения теста на эмпатию. Проулок был пустынным, поэтому Вы выст-

релили в него из пистолета, похищенного на Марсе, и сбегали, выкинув пистолет.

Из газет Вы узнали, что на 21 ноября 2135 г. назначена презентация нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Этот чип продлевает андроидам функционирование. Ваш старый чип работоспособен только до 19:00 21.11.2135 г. Вы решаете добыть новый чип, но Вам нужен специалист, чтобы установить его. Возможно, среди присутствующих на презентации будут профессионалы в области электроники, с которыми можно будет договориться.

Еще на Марсе Вы узнали о существовании на Земле параллельного полицейского управления на Мэдисон-стрит, которое контролируется андроидами. Правда, работают там и люди, не знающие этого. 14.11.2135 г. Вы прибыли туда, представившись представителем российского отдела. Там Вы интересовались моделью "Нексус 6". На презентацию Вы решили пойти под именем Майкл Престон вместе со старшим инспектором Гордоном Старром () и охотником за андроидами Недом Бирроу (). Вы предполагаете, что Бирроу или Старр по долгу службы вооружены. Возможно, кто-то из них является андроидом. Если это так, то Вам необходимо установить с ним связь и устроится на работу в их отдел.

Итак, Ваши задачи:

– добыть чип и установить его с чьей-либо помощью,

– договориться с андроидом из полиции,

– избавиться от представителей настоящей полиции.

Получите у мастера: 500\$.

Диана Эшли

Вы – Диана Эшли. Вы получили высшее медицинское образование и занимаетесь врачебной практикой в Сан-Франциско. Иногда Вы подрабатываете в качестве судебного медицинского эксперта – проводите анализ костного мозга, чтобы отличить людей от андроидов. Вы – явный противник создания этих механизмов, понимаете, что отсутствие у них эмпатии делает их опасными для людей. Вы недовольны деятельностью "Робот Ассоциэйшн" и ее президента Энтони Ричардса (), который пытается спасти андроидов, бежавших с Марса.

Из газет Вы узнали, что на 21 ноября 2135 г. назначена презентация нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Этот чип продлевает андроидам функционирование. Вам известно, что у Ричардса есть два экземпляра каталога моделей. Если Вы добудете один до того, как он внесет туда имена андроидов, бежавших с Марса, то это будет веской уликой против него и его детищ. Вам случайно стало известно, что у кого-то из obsługi есть прибор с тестом Байт-Кампфа, пропавший при покушении на охотника за андроидами Хейва Холдена.

Возможно, на презентации будет присутствовать Ваш старый знакомый – Генри Брэндон (Денис) – инспектор полиции из департамента с Ломбард-стрит.

Итак, Ваши задачи:

– добыть копию списка моделей,

– достать прибор с тестом Байт-Кампфа и передать его полиции.

Получите у мастера: 3500\$

Генри Брэндон

Вы – старший инспектор департамента полиции Сан-Франциско Генри Брэндон. Ваш кабинет находится в Доме Правосудия на Ломбард-стрит.

Вам известно, что в августе – сентябре этого года с Марса сбежало 7 андроидов. Ваш старший охотник за андроидами Хейв Холден ликвидировал двоих, но третий подстрелил его, и теперь Холден в больнице. Вы вызвали к себе охотника Роберта Джонса () и изложили суть проблемы. Из газет Вы узнали, что на 21 ноября 2135 г. назначена презентация нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Этот чип продлевает андроидам функционирование. Вы подозреваете, что андроиды появятся на презентации. Роберт разделяет Ваши подозрения. Вместе с ним Вы решили появиться там. Роберт взял с собой пистолет.

От информаторов Вы узнали, что в городе появилось параллельное полицейское управление, подчиненное андроидам. Но охотников они обычно наби-

рают из людей. Вам хотелось бы привлечь их охотника на свою сторону и попутно "усыпить" полицейских-андроидов.

Вы решили подстраховаться и предупредили Ваш отдел, что им следует прибыть в 19:00 на аэрокаре в здание презентации, если они получат Ваше сообщение. Для этого Вам необходимо на коммутаторе связи в здании набрать 842.

Вам стало известно, что на презентации будет присутствовать Ваш знакомый врач – Диана Эшли (). Она в состоянии сделать анализ костного мозга, для того, чтобы отличить человека от андроида. Вы знаете, что Диана не любит андроидов, поэтому, вероятнее всего, можете рассчитывать на ее помощь.

Итак, Ваши задачи:

– арестовать или ликвидировать андроидов,

– привлечь на свою сторону охотника из полиции андроидов,

– набрать на коммутаторе 842.

Получите у мастера:

– полицейское удостоверение,
– 1200\$.

Роберт Джонс

Вы – Роберт Джонс, профессиональный охотник за андроидами в департаменте полиции на Ломбард-стрит.

Однажды Ваш шеф Генри Брэндон (Денис) сообщил Вам, что с Марса сбежало 7 андроидов. Старший охотник за андроидами Хейв Холден ликви-

дировал двоих, но третий подстрелил его, и теперь Хейв в больнице. Из газет шеф узнал, что на 21 ноября 2135 г. назначена презентация нового чипа компании "Робот Ассоциэйшн". Этот чип продлевает андроидам функционирование. Он подзревает, что андроиды появятся на презентации, и Вы полностью с ним согласны. Вместе Вы решили появиться на этой презентации.

Вы на мели, а премии за "усыпленных" андроидов могут Вам улететь на Венеру.

Для определения андроидов Вы обычно используете прибор с тестом Байт-Камфа. Но полицейский прибор был у Хейва, а когда того обнаружили раненым, прибора у него не оказалось. Вы предполагаете, что прибор попытаются сбить на презентации.

Вам известно, что на презентации будет присутствовать Кэралайн Коллинз () – девушка из офиса "Робот Ассоциэйшн", где Вы получали информацию по андроидам типа "Нексус 6", а также глава этой фирмы – Энтони Ричардс ().

Итак, Ваши задачи:

- "усыпить" андроидов,
- заработать около 5000\$ для переезда на Венеру.

Получите у мастера:

- пистолет,
- удостоверение охотника,
- 600\$.

Джон Кид

Вы – Джон Кид, охранник в

офисе "Робот Ассоциэйшн". Администрация этой фирмы предложила Вам поработать охранником на презентации нового чипа, продлевающего функционирование андроидам, и Вы согласились. В то же время Совет фирмы, опасаясь, что Ричардс () – президент компании – сможет незаконно договориться с беглыми андроидами, просил Вас проследить за сохранностью чипов. Ведь антроиды могут их похитить или заключить с Ричардсом сделку. Компания не хочет иметь проблем с полицией. Вам показывают фото одного андроида – девушки, остальные фотографии остались на Марсе и их ставка задержится.

Итак, Ваши задачи:

- сохранить чипы, отдав их Ричардсу только в конце вечерней демонстрации.

Получите у мастера:

- пистолет,
- 400\$.

После того, как Вы распределили роли, Вам необходимо раздать легенды участникам и с каждым провести отдельную беседу. Это лучше всего сделать на общей доигровой беседе. Огласите список тех, кто будет участвовать в игре и назначьте им день для проведения беседы. Ее следует разделить на две части. Первая – это загрузка, в которой Вы пытаетесь погрузить участников в мир игры, и оглашение правил.

Вторая – индивидуальные беседы с игроками.

В загрузке Вы должны обрисовать участникам общую картину мира, жителями которого они станут. Предлагаем примерный текст загрузки:

2135 г., ноябрь, США, Сан-Франциско. Завершилась последняя Мировая Война. В результате массового применения ядерного оружия ухудшилась экологическая обстановка. Под действием радиоактивной пыли вымерли насекомые, птицы, большинство животных. Сохранившиеся экземпляры ценятся на вес золота. Многие люди сошли с ума. Появились спецы – люди с низким IQ, которые не могут справиться даже с элементарной работой.

Единственной возможностью для спасения стала колонизация ближайших планет – Марса и Венеры. Но самим людям в одиночку было слишком сложно справиться с этой задачей. На помощь пришли технологии. Компания "Робот Ассоциэйшн", сколотившая капитал на выпуске механических животных, приступила к выпуску искусственных людей – андроидов. Каждый добровольный колонист получал андроида. Началась новая эра. Быстро были освоены Марс и Венера.

А технология продвигалась вперед. Был изобретен новый тип андроидов – "Нексус 6". По интеллектуальным способностям он не отличался от человека. По внутреннему строению тоже – использовались синте-

тические ткани. Только анализ костного мозга позволял определить – человек это, или андроид. Функционировали они только 4 года.

Неожиданно пошел сбой – андроиды стали убивать своих хозяев и скрываться на Земле. При полиции был создан институт охотников – специалисты, разыскивающие и ликвидирующие андроидов за вознаграждение. Был разработан тест Байт-Камфа и прибор для его проведения. Он позволял отличать андроидов от людей. Он основывался на эмпатии (умение сопереживать), которая отсутствует у андроидов. Поэтому реакция зрочков у андроидов идет медленнее чем у людей.

С новой технологией охотники встали на защиту общества – естественный интеллект выступил против искусственного. Кто победит?

Затем следует огласить правила:

1. Мастер всегда прав. Слово Мастера – закон. Его решению должны подчиняться беспрекословно.

2. Действовать можно только на игровой территории.

3. Если в Вас выстрелили из пистолета и присоска попала в Вас – значит, Вас убили. Изобразите труп, пока вас не обнаружат, а после идите в Страну Мертвых, соблюдая тишину.

4. Если вас взяли за руку и начали считать до десяти вслух, значит Вас душат. Вы не

имеете право оказывать сопротивление. После того, как игрок, душивший Вас сосчитает до десяти, Вы должны упасть и изобразить труп. После того, как Вас обнаружат, молча идите в Страну Мертвых.

5. Все игроки обязаны есть и пить в баре, хотя бы один раз за всю игру. Угощение за счет заведения.

Кроме этих общих правил есть специальные правила – законы г. Сан-Франциско, которыми должны руководствоваться в своей деятельности жители этого города, то есть участники игры:

1. Убийство человека карается законом. Представители правосудия обязаны провести следствие и арестовать виновных.

2. Убийство андроида, являющегося чьей-либо собственностью незаконно. Виновный обязан уплатить штраф 1000 \$ его владельцу. Если у него нет данной суммы, то он будет арестован.

3. Убивать андроидов, belonging с Марса, имеет право только представители полиции.

После проведения загрузки и оглашения правил объявите день и время проведения игры. Скажите участникам, во сколько они должны приехать. Учтите, что до начала игры Вам потребуется время для контрольной беседы с игроками и выдачи игрового реквизита (о реквизите Вы прочтете далее). Поэтому точно распределите вре-

мя прибытия участников и доведите его до их сведения. Выдайте игрокам их легенды. Дайте им некоторое время, чтобы ознакомиться с ними. Предупредите их, что свои легенды они не должны показывать другим людям, даже если те не участвуют в игре. Ведь их друг в игре может оказаться их противником.

После того, как игроки ознакомились со своими легендами, приглашайте их по одному для индивидуальной беседы. В беседе с игроками не называйте произведения, по которому будет проводиться игра. Имена в легендах, конечно, изменены. Тем не менее, у читавших появится возможность сопоставить информацию из своей легенды с книгой, и он может найти аналоги. В индивидуальных беседах обращайте внимание на усвоение игроками игровой информации. Спросите их, хорошо ли они представляют, кого они будут играть. Уточните, что они знают о других персонажах по своей легенде и как они усвоили свои игровые цели. Если у них появятся какие-либо вопросы – ответьте на них, но не давайте им информации больше, чем им положено знать по легенде. Обратите внимание, как они представляют себе время, в котором им предстоит жить. Если необходимо, обрисуйте им еще раз обстановку. Объясните им, что такое эмпатия, и чем человек отличается от андроида.

Вы можете сообщить им следующее. Эмпатия – это человеческое качество, умение сопереживать, сочувствовать другим, искренне помогать им. Андроиды могут имитировать все человеческие реакции: смех, слезы. Их внешнее поведение не отличается от людей. Но у них отсутствует эмпатия. Их не заботит, что происходит с другими. Они заботятся только о себе. Их волнует лишь собственное спасение. Помогать другим они будут только тогда, когда от этого зависит их собственная безопасность. Поэтому они не могут полностью доверять никому, даже друг другу.

Эту информацию должны хорошо усвоить все игроки, в особенности те, кому досталась роль андроида. Это поможет им определиться со своим поведением.

Есть еще одна важная информация для всех игроков. Это обстановка на планете. В результате использования ядерного оружия на планете погибли почти все животные. Те, которые остались очень дорого ценятся. Люди заботятся о них. Конечно, не все могут позволить иметь себе настоящее животное, поэтому большинство людей покупают себе искусственных животных (роботы, которые выглядят как настоящие животные) и ухаживают за ними. Андроиды не могут держать животных, потому что им безразлична их судьба.

Чтобы все игроки лучше прочувствовали ситуацию,

предложите им несколько вопросов и объясните, как нужно отвечать на них:

1. По Вашей руке ползет оса. Что Вы сделаете? – Осу согнут, стараясь не причинить ей вред.

2. Ваш ребенок показывает Вам свою коллекцию мертвых бабочек. Ваши действия? – Ребенка покажут психиатру.

3. Вы смотрите старый фильм, где на обед подают жареную собаку. – Телевизор переключат на другую программу.

Объясните, что и люди, и андроиды ответят на вопросы одинаково, т. к. роботы имитируют человеческие реакции. Но при этом андроиды не будут испытывать никаких чувств, тогда как людей эти вопросы будут очень волновать.

Если игрок не знает всех тех, с кем он знаком по легенде – покажите ему этих игроков.

Несколько слов о беседе с одним персонажем – президентом компании "Робот Ассоциэйшен" Энтони Ричардсом. Сообщите игроку, исполняющему эту роль, что он должен своими словами открыть презентацию (фактически начать игру). Поэтому пусть подготовит небольшую речь, скажет о значении роботов в жизни людей, о новых достижениях компании. Пусть также представит своих сотрудников, которые помогают ему в организации презентации (секретарша, охранник, официант, барменша).

Последнее, что следует сказать в индивидуальных доигровых беседах – это еще раз

сообщить время начала игры и время прибытия на игру. Помните, что до начала самой игры Вам потребуется проверить, как игроки усвоили легенды и выдать им средства достижения целей – игровой реквизит.

Изучая легенды игроков, Вы должны были обратить внимание на список, озаглавленный "Получите у мастера". Это – список вещей, которые Вы должны выдать игрокам перед игрой. Они и составляют игровой реквизит. Для игроков – это то, с помощью чего они будут пытаться достичь свои игровые цели.

Список игрового реквизита:

1. "Пистолеты" (3 шт.) – игрушечные пистолеты, стреляющие присосками или пульками. К каждому пистолету выдайте по две присоски. Объясните игрокам, что за всю игру они могут сделать только два выстрела.

2. "Деньги" – ксероксы долларовых банкнот или деньги из настольных игр ("Менеджер", "Монополия"). Суммы, которые Вы должны выдать игрокам, указаны у них в легендах.

3. "Удостоверения полицейских и охотников" (4 шт.) – важные документы, дизайн которых можете продумать сами. Помните, что удостоверения настоящих полицейского и охотника должны отличаться от тех удостоверений, которыми пользуются представители полиции андроидов.

4. "Технический паспорт" (3 шт.) – тоже документы, изго-

товленные из бумаги.

5. "Чипы" (3 шт.) – картонный квадрат с надписью "Чип".

6. "Коммуникатор связи" – печатная машинка.

7. "Визитки" – карточки с игровыми именами участников.

8. "Прибор для теста" – динамометр. При проведении теста обязательно должен присутствовать Мастер. Проведение теста имитируется следующим образом: испытуемому на руку одевается лента прибора, а игрок, который по легенде умеет пользоваться прибором задает вопросы из теста. Испытуемый должен ответить на них. Мастер должен подсказать игроку, проводящему тест: кивок головой – это человек, отрицательное покачивание головой – андроид.

9. "Тест" – список вопросов: а. По Вашей руке ползет оса. Что Вы сделаете?

б. Ваш ребенок показывает Вам свою коллекцию мертвых бабочек.

в. Вы смотрите старый фильм, где на обед подают жареную собаку.

В назначенный день по мере прибывания игроков проводите с ними поодиночке контрольные беседы. В этих беседах попросите игроков пересказать легенду своего героя, спросите, что он знает о других игроках по легенде. Проверьте, как игроки усвоили свои цели и выделите им игровой реквизит, прописанный в легендах. При этом Вы забираете у игроков их

легенды. И только после этого начнется игра.

Действия Мастера во время игры

В назначенное время соберите всех игроков в зале. Еще раз введите их в игровую обстановку – прочитайте им текст загрузки и правила игры. Сделайте упор на то, что игра ведется на честность, поэтому игроки обязаны строго следовать правилам игры и слушаться Мастера. После этого переходите непосредственно к сюжету игры. Сообщите игрокам следующее: "Дамы и господа! Вы находитесь на презентации нового чипа компании "Робот Ассоциэйшен" в специально арендованном для этого помещении. Сейчас президент компании Энтони Ричардс выступит перед Вами с кратким обращением". После этого с небольшой речью (которую Вы должны обсудить заранее) выступает президент компании. После его речи начинается неофициальная часть презентации, рассчитанная на 4 часа (продолжительность всей игры). Во время неофициальной части работает бар – угощение за счет заведения. Неофициальная часть должна завершиться демонстрацией моделей андроидов с новым чипом.

Неофициальная часть презентации – это сама игра. Начинается она сразу после выступления президента компании. Не ждите, что события будут развиваться быстро. Игрокам нужно время, чтобы освоиться с новой ролью и обстановкой. Особенно это важно для тех, кто играет в первый раз. В первый час игры может не произойти никаких активных действий. Зато игроки уже успевают пообщаться друг с другом в своих новых ролях. Они начинают ходить по комнатам, группироваться для бесед. Чтобы контролировать ситуацию и ничего не выпускать из виду, Мастера не должны толпиться в одной комнате. Лучше всего, чтобы в каждом игровом помещении было по Мастеру.

На самой игре Мастер выполняет несколько функций. Прежде всего, Мастер является основным источником информации на игре. Игрок может забыть кое-что в своей легенде, и тогда Мастер должен дать ему еще раз прочитать текст. Так же на игре Мастер является арбитром. В случае возникновения спора между игроками он единственный, кто должен принять решение по конфликтному вопросу. Лучше всего выслушать спорящие стороны, прежде чем принимать решение, кто прав. Но если ситуация сложная, лучше решать вопрос жребием. Помните, Ваше решение должно исполняться беспрекословно.

Приготовьтесь к тому, что игроки будут обращаться к Вам за советами. Не подсказывайте им решения, а заставляйте их

самих думать, как решить свою проблему.

Будьте в курсе всех событий игры. В особенности контроль нужен за активными действиями ("убийствами"). Следите, чтобы не было нарушений правил. Если игрок регулярно нарушает правила, выведите его из игры, объявив, что с ним случился несчастный случай, или он покончил самоубийством.

Мастер также должен организовать эффективную концовку игры по истечении четырех часов. Возможно три варианта:

1. На коммуникаторе связи набрали 578. Вы называетесь полицейским из Зала Правосудия на Мэдисон-стрит, объявляете, что здание оцеплено полицейскими и спрашиваете у Гордона Старра о дальнейших действиях.

2. На коммуникаторе связи набрали 842. Вы называетесь полицейским из Дома Правосудия на Ломбард-стрит, объявляете, что здание оцеплено полицейскими и спрашиваете у Генри Брайанта о дальнейших действиях.

3. На коммуникаторе не было набрано сообщений. В этом случае президент компании проводит демонстрацию своих моделей и объявляет презентацию закрытой.

И, наконец, после окончания игры Мастер должен провести рефлексию. Ведь игроки в процессе игровой деятельности накопили множество эмоций и переживаний. Одни рады, потому что до-

стигли своих целей, другие напротив, потерпели поражение и испытывают дискомфорт. Им необходимо высказаться, поделиться впечатлениями. Вам необходимо организовать подобный выброс эмоций. Посадите игроков в круг, создайте непринужденную обстановку: зажгите свечи и выключите свет, включите спокойную музыку.

Предложите игрокам по очереди рассказать о том, какую роль они исполняли, какие у них были задачи, как они с ними справились, какие отношения у них были с другими игроками. Постарайтесь, чтобы у игроков не осталось негатива. Пусть выскажут все свои впечатления об игре: понравилась ли она им, что было хорошего, а что плохого. После этого подведите итоги: выскажите свое мнение об игре, дайте оценку игрокам и поблагодарите их за участие. После этого можно устроить прощальное чаепитие. Игра закончилась.

Заключение

Не воспринимайте все написанное здесь как "Отче наш". Конечно, основным правилам нужно следовать, но нет острой необходимости сохранять все в нетронутом виде. Везде есть место фантазии, только разумной. Если игроков больше, можно придумать своих персонажей и написать для них новые легенды. Но в этом случае, Вам

необходимо будет откорректировать тексты старых легенд, если появляется новая информация.

Когда мы проводили игру, было введено еще одно средство достижения целей – "яд" (лимонная кислота, которую надо было подсыпать в питье жертве). Помните, если Вы вносите что-то новое, необходимо предупреждать об этом игроков. Конечно, введение в игру "яда" было элементом неожиданности. Ведь, если игроки знают о его существовании, они будут осторожны в употреблении напитков, и применение "яда" сводится на нет. Если Вы решитесь на этот шаг, то подумайте о дополнительной мере – противоядии. И объясните игрокам, как они должны вести себя, если в напиток почувствовали вкус лимонной кислоты (внесите дополнения в правила).

Обратите внимание на рефлексию. Она должна показать, достигли ли Вы своих целей. В нашем случае, игроки, исполнявшие роли андроидов, обратили внимание на эмпатию, осознав необходимость человеческих качеств – дружба, понимания, доверия. Таким образом, главная цель игры была достигнута. Желаем и Вам того же.

**Вот и всё.
Успехов Вам!**

Максимум антуража

Прелюдия:

Я думаю все мастера (от настолок до полигонок) рано или поздно задаются вопросом "как вогнать игрока в роль?" Личные загрузки – это хорошо, но что делать, когда недостает фантазии у игроков для полного представления мастерского мира? Приходится прибегать к антуражности, хорошей и разной. Не стесняйтесь свою фантазию! Но для этого прежде всего сам мастер должен прекрасно представлять свой мир, что не всегда факт.

Ну ладно, допустим прекрасный мир рожден в голове мастера, как донести его с минимум потерь? Не всегда помогает словесное описание мира, как бы ни был красноречив мастер.

Собственно статья:

При наличии богатой фантазии у мастера (ее отсутствие в расчет не беру) можно использовать практически все подручные средства или соорудить из них что-нибудь, более отвечающее духу игры. Пожизненные травмы и недостатки (не надо их стесняться!) можно использовать в создании персонажа. То же касается и самих игроков, если им не лень будет читать данные строки (к сожалению это обычно так и есть): используйте внешние данные в своих заявках.



Дорожный мешок

Пример: (квартирник)

– перебинтованую руку (материал – бинт, 1 шт.) можно использовать для (красивая история, 1 шт.) истории типа "сбежавший из тюрьмы, раненый при побеге", "чудом уцелевший в битве" и т.д., на сколько хватит фантазии и нужд игрового мира;

– туман использовался для создания антуража игры по С.Кингу "Туман", так же были написаны трэки (сэмплы взяты из каких-то игрушек), штуки 3–4, в каждом резком звуке которого слышался скрежет когтей или рык монстров;

– переговорное устройство (по схеме, которую спаяет любой радиолобитель), использовалось для переговоров в игре по захвату самолета;

– чем ближе к оригиналу ан-

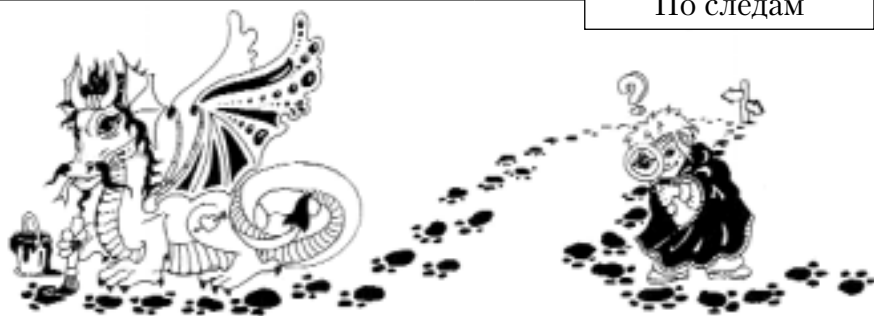
туражная вещь – тем более она помогает вжиться в мир игроку. Даже когда на последнего "постебунника" пьяный по игре персонаж кидается с реальным ножом (занятие опасное, но оно себя оправдывает!) – ощущение игры просто захлестнет адреналином! На полигонках такой шаг неприемлим по причине малознакомости игроков между собой и их реакции;

– моделирование неизвестности, т.е. нечто в бутылке со странным запахом, очень по-может для "фэнтезюшки".

Антуражность нужна не только на квартирнике, но не помешает и на словеске со статическим миром или на определенной тематике. А уж на полигонке...

Вообще я придерживаюсь мнения, что надо или моделировать максимально приближенно, или не пытаться вовсе. Это касается всех игровых аспектов, ведь даже "перекус" можно представить в игровой форме. Туалет сделать игровой территорией, отключить телефон и дверной звонок, и можно сказать, что пол дела уже сделано. Останется только выгнать неиграющих "тусовщиков" – и можно играть!

Франки,
г. Рыбинск



игрового сезона

Слово о сезоне 2004

Сезон 2004 года закончился. Я вот так задумываюсь чем же он мне запомнился... Вспоминать мне не очень сложно, ибо каждый божий день на моем компьютере крутятся всякие гоблины с викингами – идет монтаж кассет с игр прошедшего лета... Но если не растекаться мыслью по древу, как это свойственно энтам...

1. ХИ2004 запомнилась организацией, на мой взгляд близкой к идеальной. Не знаю как в плане игротехники – этот вопрос более сложный, неоднозначный и всегда вызывает массу дискуссий – но в плане именно организации мне практически не удастся найти камня, который (по многолетней традиции отношения к организаторам крупных игр, и особенно – ХИ) можно было бы в них бросить. Да и не тянет их кидать, камни – ибо было видно,

как серьезно люди работали. Ну а то, что самой игре, на мой взгляд, сложно (увы...) поставить оценку выше тройки (с плююнюсиком) – ИМХО по большей части уже не вина мастеров, они сделали (почти) все что могли.

А еще в процессе подготовки мастерской группой этих ХИ: Серж Запорожский, главный мастер, и помощники – А.Яцына (Коровка) и В.Рожков (д.Слава) – были рождены на свет некоторые новации, которые – на что я надеюсь – займут прочное место в организации будущих игр. Об этом собственно они сами повествуют в нижеследующих статьях.

2. Еще этот сезон запомнился тем, что две из пяти игр, на которых нам удалось побывать ("Сердце льва-2", май, Новосибирск; "Осада Монсегиора – 10 лет спустя", "Апокриф", Хоббитские-2004 и Волки Одина-

3: "Волчьи Тропы"), а именно – Монсегиор и ХИ – проходили на частных землях... Тенденция? Как в Прибалтике, где найти полигон стало проблемой именно по этой причине...

Причем в случае с ХИ скажем мне показалось, что этот момент очень облегчил жизнь и мастерам, и игрокам – "хозяин тайги" обеспечивал жизнедеятельность начиная от подвоза людей, снабжения продуктами столовой и магазина у границы полигона и кончая безопасностью (элементарно... босс сказал чтобы местные к нам не совались. Они и не совались – его слово там закон, и намного действеннее чем взвод милиции возьмись он нас охранять. И думаю дешевле :).

3. А еще "по мотивам"... мне показалось, что в Сети все реже и реже встречаются мемуары и воспоминания участников игр. Но зато фотографий стало ну про-

сто завались, и мне показалось, что их количество растет прямо лавинообразно – в обратной пропорции к ценам на цифровые фотоаппараты и расшире-

нием доступа в Сеть всей нашей большой страны... Правда выискивать шедевры среди всего этого... потока стало все сложнее и сложнее...

Максим Семкин (Фангорн), г. Казань

Отчет с ХИ-2004

помощника главмастера Алексея Яцыны (Коровки)

Внимание! Этот отчет включает в себя как исторические экскурсии и эмоциональные повествования, так и статистику, и материалы, предназначенные в основном для мастеров. Материалы, предназначенные вниманию мастеров, выделены курсивом, так что желающие могут их просто пропускать.

Просьба дебилам и дегенератам, тщавшимся в скудоумии своем, не создавая ничего своего, охаять все сделанное другими, стоя исключительно на пошлых позициях тупого обывателя и потребителя, не беспокоиться и сразу отложить этот отчет в сторону.

Игра началась для меня очень давно. Как-то очень хорошо врезался в память момент, когда лично для меня возникла мысль делать ХИ-2004. Это было в поезде □182 Москва-Челябинск, мы ехали на ХИ-2001, и в тамбуре, как-то между прочим Серж (Запо-

рожский) произнес и подвесил в воздухе мысль о будущих ХИ. И мысль эта не осталась бесплотно летать в клубах сигаретного дыма, а зацепилась за мои (как минимум) мозги, свидышко, и стала с тех пор периодически напоминать о себе.

Потом, еще два года, было очень многое: и вдруг во время обсуждений и дискуссий всплывавшее: "А вот это будет в наших правилах", – и слова самых разных людей об их готовности сотрудничать с Сержом (некоторые, немногие слово сдержали), и мастерение на других играх, и обобщение, о-теоретизирование опыта... Но где-то подспудно для меня ХИ виделись как большой и главный итог всех частных усилий, как мечта и цель, к которой тянуться, стремятся, бегут, ползут изо всех сил...

Зафиксировался в памяти четко и момент, когда было

принято окончательное решение (а поверьте, сомнений было много и в своих силах, и в возможностях, и в людях...). Начало апреля 2003. Я был тогда на работе в Ефремове, что в Тульской области и как-то подряд, в один вечер, с интервалом в несколько минут, мне позвонило сразу несколько друзей и знакомых из разных городов страны, с одним собственно вопросом: да или нет. (К слову сказать, к этому времени было уже написаны первые документы, где фиксировалось, то, о чем говорилось предыдущие два года, опыт игры своих и чужих...). И тогда я перезвонил Сержу и услышал в ответ на свой рассказ об этих звонках твердое "ДА".

Уже в мае был опубликован на общеролевых сайтах (неофициальный) Меморандум мастерской группы, хотя мастерской группы в тот момент были Серж, да я... да некото-

рое количество данных ранее обещаний.

Лето 2003 можно назвать предпредподготовительным этапом, когда собирался народ, отчаянно искался сюжет (и чуть его было не поменяли его в августе–сентябре на третью эпоху, княжеские войны), приходили и уходили желавшие мастерить, формировался костяк МГ, формировались принципы организации работы, принципы мастерения, закладывались фундаменты правил....

Немного статистики – с сентября 2003 года по июль 2004 мастерская группа провела около 40 еженедельных собраний (как правило, по четвергам), посетила с презентацией проекта 6 крупнейших конвенгов страны (ЗилантКон, ВолК, СибКон, ВерКон, МастерЗилант, МосКон), отдельно ездила порядка в десяток городов России для встречи с игроками, провела шесть больших (до суток) мозговых штурмов (в том числе с обыгрываем сюжетных вариаций), провела два больших семинара для посредников. Сразу отмечу, что изначально было принято решение о фиксировании всех изменений в электронной форме, поэтому на любой документ, который выходил из-под пера (клавиатуры) того или иного мастера, сохранились комментарии, замечания, правки дру-

гих мастеров, что помогло быстро и четко верстать правила, не возвращаясь по десять раз к уже обсужденным вопросам. Компьютер на заседании МГ был обязательным условием работы. Общий объем материалов XI2004 на моем компьютере превышает 1,6 Гигабайт.

Немного об организации работы МГ. Изначально было принято решение о жесткой централизации и "последнем слове" Главмастера¹. Считаю, что это помогло во многом и избавило от лишних споров, выбора компромиссных (а потому худших) альтернатив. В процессе работы само собой сложилось следующее разделение труда:

– Серж отвечал за принятие последнего решения (и не всегда это был выбор одной из предложенных нами альтернатив);

– ДСлава отвечал в основном за привлечение мастеров в МГ (на его счету заманивание Хэлл, с ее бойцами, тех и медслужб, мастеров мертвых, привлечение оФедора, Стрелы и Славы Салина – да без малого 80% нашего состава), обеспечивал функционирование устойчивой связи между мастерами (это почтовая рассылка, его рук раздел демография в правилах игры, и самое главное он играл роль "доброго следователя";

– Далее при подготовке игровых к игре мастера распределены по расовому признаку (оФедор взялся за Нуменор, Слава Салину поручили темных, Стрела проделала колоссальную работу по эльфам и с честью передала ее Кудряшке, которая работала с ними уже на полигоне, Хэлл взяла на себя самое большое число заявок – люди, ну а Натаха Малченко прибрала под себя гномов²);

– Отдельно скажу о Елене Злобиной (Хэлл) приведшей в мастерскую группу два десятка дисциплинированных и подготовленных молодых "бойцов", тем самым почти полностью закрыв нашу потребность в посредниках. Остается пожелать этим людям более тесно интегрироваться в мастерские группы, где им доведется работать, а также чуть больше самостоятельности и инициативы.

– Вначале Алексей Иванцов (Ставр), а потом Глеб Булгаков отвечали за техническое обеспечение игры, и здесь нам оставалось ограничиться только составлением технического задания³

– Алексей Иванцов (Ставр) взял на себя все заботы по мертвятинику – его же руки раздели в правилах по мертвятинику и анкеты мертвых

– Андрей Тихмянов (Юрич) составил руководство по медицине, обеспечил большим объ-

емом справочной литературы (состав аптекчек, что и как брать в рюкзак и т.п.)

– Антон Трубников взял на себя все заботы и договоренности по полигону...

Обычная неделя работы МГ выглядела приблизительно так: на заседании рассматривались готовые документы (именно документы, не мысли, не обрывки вслух, а тексты написанные), вносились замечания и правки по ходу (сразу в компьютер). До понедельника результаты обрабатывались и шли в общую мастерскую рассылку на повторное прочтение и согласование. Параллельно с пятницы по вторник писались новые тексты (разделы игровых или технических правил, куски моделей), в среду составлялась программа заседания, рассылались тексты, и в четверг снова шло их обсуждение. И так по кругу.

Приблизительно раз в три недели МГ обсуждала заявки. (Для справки. Всего поступило командных заявок 110 из них было отозвано игроками 11, отправлено на перезаявку и не вернулось 4, прошло согласование/утверждение 62, было зарегистрировано и не получило дальнейшего ответа от игроков 28⁴, поступило после окончания приема заявок 5. Всего поступило одиночных заявок 163⁵ из них было

отозвано игроками 0, отправлено на перезаявку и не вернулось 8, прошло согласование/утверждение 29, отправлено на связь с капитанами (в команду) 40, было зарегистрировано и не получило дальнейшего ответа от игроков 67, поступило после окончания приема заявок 19⁶.) Результаты через день-два после обработки появлялись на сайте. (см. файл Шаблон обработки заявок)

Единственные тексты, которые не проходили многократного согласования и утверждения МГ были различные справочные материалы. Все, что касается правил, многожды пересматривалось и обсуждалось. Что впрочем, не снимает ответственности с каждого конкретного из нас, кто создавал тот или иной раздел правил игры. Необходимо заметить, что трижды составлялся полный свод замечаний и предложений игроков по поводу правил (в январе – в январской публикации, в феврале и в марте – перед окончательной версией), поступивших как на форум, так и на телефоны или почту мастеров.

Еще отмечу пункты, которые считаю обязательными для качественной работы мастерской группы:

– Обязательно регулярное

(не реже раз в две недели) обновление сайта

– Обязательно постоянное нахождение одного из мастеров на форуме

– Обязательно дублирование заявок на резервного мастера (у нас все заявки поступали мне и ДСлаве, а также оставались копией на сайте, что позволяло в случае выбытия одного из нас, подхватить работу и не потерять ни одной заявки)

– Желательна первичная обработка заявок с одного центра и уже потом распределение их в работу по профильным мастерам

– Очень желательно разделить между кем-то из мастеров ответственность за общение с игроками (заявки, регистрация и т.п.) и ведение финансовых игры (бюджеты, взносы, доходы, расходы). Ни на кого более из МГ так не валился гнев, злоба, упреки и тычки игроков, как на тех, кто занимается этими вопросами. Своих посредников и региональщиков помнят и любят, и вспоминают добрым словом... но только не того, кто брал (а не дай бог еще не возвращал взносов), только не того, кто выставлял с полигона или отказывал в заявке на роль....

Несколько рекомендации по техническому оснащению (конечно тут лучше спрашивать

Глеба Булгакова и его специалистов, но так сказать взгляд пользователя):

– Три машины на полигоне, причем желательно, чтобы проходимость сочеталась с возможностью уложить на заднее сидение больного

– Электропитание около 1 кВт (у нас было 400 Ватт – работали медпалатка, радиопалатка и один/два компа, но в пике нагрузки на связь или медицину приходилось отключать все лишнее: компы, свет на мастерском лагере и т.д.)

– При принятой нами схеме управления игрой (система посредников) от 20 до 40 раций

– Компьютер не роскошь, а средство грамотного управления игрой – Жаль не удалось полностью реализовать его возможности, в т.ч. из-за большой моей загруженности другими обязанностями

Наверное самое место рассказать о сюжете игры. Как задумывали. Изначально для нас стояло несколько условий, которые очень хотелось соблюсти. Это наличие в игре элемента сказки, чуда какого-то (не путать с катарсисами, прорывами сознания и чисткой чакр). Это избежать линейности, двух сил столкнувшихся лоб в лоб. И это возможность каждому (группе людей) вписать свою игру в одну большую общую...

Вот так и выплыл сюжет эпохи отковки колец, как наиболее нам подходящий. В результате появилась система внутреннего и внешнего сюжета, а также центрального и самостоятельных сюжетных линий. Внутренний сюжет был связан с действиями узкого круга правителей и концентрировался вокруг колец. Внешний сюжет касался общих социально-политических и социально-экономических процессов, идущих в Средиземье⁷. Внешний и внутренний сюжет влияли друг на друга, через экономику, демографию, магию⁸. Кольценосцы приносили в свои страны не только материальное процветание, но и раздоры за власть, и вражду с соседями. Но и сами люди (гномы, эльфы) предпринимая те или иные усилия привлекали к себе кольценосцев. Трудно поверить, но на игре это работало, пусть и не совсем так активно как нам бы хотелось, но тут есть много и побочных причин, о чем ниже.

Центровой сюжет описывал макросоциальные сдвиги и здесь главной была тема формирования прото(государств) и развития государств уже существующих (Нуменор, Эльфийские королевства, Мория), а также выбор ими способа и направления развития (союзы, обособление, экспансия, мир-

ное расширение, выбор формы и метода правления, формирование права). Малые сюжеты касались уже отдельных племен, их целей, задач, взаимодействия с соседями⁹.

Нуменор должен был выбрать между экспансией, уходом с Средиземья или мирным проникновением, должен был выбрать себе союзника;

Гномы стояли перед необходимостью ответа на давление орков и вступления в союз (то ли объединения всех гномов, то ли с эльфами, а может быть и с людьми), ну и конечно же вариант экспансии тоже рассматривался.

Люди... тут сложнее всего – Для вастаков вопрос заключался в переходе от племенного к феодальному строю и либо выступлению как местная сила противостоящая нуменорской (эльфийской, орочьей) экспансии, либо подпадение (союз) под одну из этих сил;

– Для людей центрального побережья вопрос стоял наиболее остро – вялотекущие межплеменные разборки, которые должны были усилиться из-за нарастающего влияния в этом регионе Нуменора и Мордора (аналогично и для народов северо-востока, только там рядом были эльфы, вастаки и Мордор)

– Для харада вопрос стоял

либо в попадании между молотом и наковальней (орки/Нуменор) и союз с ними, либо поиск третьего пути

Мордор – тут вопрос стоял или сбор под стягом Саурана и экспансия или продолжение вялотекущего безвластия с возможным выдвиганием новых вождей; Для Гундабада же была необходимость в обязательном порядке разрешить конфликт с гномами из-за захваченного поселения либо через консолидацию местных сил, либо через союз с людскими племенами

Таким образом, для каждой из групп племен (народов), фактически для каждого поселения была возможность выбора направления развития, с кем и в какой конфигурации вступать в союзы¹⁰.

Да, задача для темных и Саурана ставилась наиболее жестко в изначальных условиях. Они должны были начинать в меньшинстве, но именно это и должно было их подстегнуть искать союзников, толкать ближайшие племена на обращение к государству¹¹.

Что получилось? В основном сюжет развивался в рамках обыгранных¹² мастерами границ, хотя некоторые события увидели даже нас:

Вастаки – увы, так и не раскочавшиеся ни на внутренние подвижки, ни на

внешние активные действия. Причины этого видимо надо искать в самих ребятах, впрочем они признавались, что многие их задумки реализовать они не смогли (в частности свои модели социального развития). В результате линия развития на вастаках умерла на третий день игры, и заключавшиеся там всеми с вастаками союзы ничего же не могли исправить. Наши игротехнические усилия тоже не помогли, но вмешиваться более грубо мы не считали возможным.

Центральные народы – и Нуменор, и Мордор, и по большому гномы, оставили их без своего внимания. Все наиболее значимые события проходили вне их территории (союзы племен, большие советы, внутренняя резня и подвижки границ в данном случае не в счет). Давления на свои земли они не испытывали, а потому движение в сторону протогосударственности шло крайне медленно и фактически спонсировалось драконами, насадившими в этих племенах единый культ. Впрочем, если бы игра продолжалась вполне вероятно, что драконы и Саурон нашли бы в этих племенах значительную поддержку и недостающую военную силу.

Гномы – наиболее полно реализовавшие свои устремле-

ния, отбившие Гундабад (хотя тут и завязался небольшой конфликт с Нуменором по поводу аренды), открывшие Одинокую гору (хотя и тут возник потенциальный конфликт с местными людскими племенами), вступившие в тесный союз с Лориеном

Эльфы – фактически установившие тесные внутренние связи с гномами (через Лориен), нашедшие опору в нуменорцах, но при этом не сделавшие шагов в развитии вперед (что тоже свойственно для эльфов, стремящихся к поддержанию статуса кво) и отодвинувшие темную угрозу своими и союзными силами за мглистый хребет

Нуменор – в результате всех военных и прочих конфликтов, столкнувшийся с Саураном и Мордором (а также драконами) лоб в лоб, вынужденный в конце игры начать экспансию на земли Средиземья (собственно на высадке экспедиционного корпуса и самое Ее Величество игра и была остановлена)

Темные – утратившие Гундабад, но под конец выбравшие себе вождей, которые построили бандитствующую массу (результат большой рейд по городам противника), но так и не дождавшиеся серьезной поддержки от Саурана, что не позволило им закрепить успех, расширить границы, перейти к

систематическим действиям, но настроили против себя многих, вплоть до высадки уже упомянутого экспедиционного корпуса.

– К сожалению, не полностью сыграл кусок северных людей, просто по факту отсутствия двух племен, что могло бы разнообразить жизнь и халладанам и Гундабаду¹⁸.

– Эрегион после смерти Келебримбора фактически утратил свое значение, как центр эльфийской государственности и растворился где-то в лесах.

– Харад выбрал свою, особую стезю...

Теперь же кратко, как выглядел мир из Валинора по дням игры:

Ночь, Гномы Синих гор тут же начали обряд отковки артефактного меча, в Серебристой гавани зреет план штурма Гундабада (но пока остро не хватает ресурсов). Дневной штурм – и неудачно, Гундабад устоял. Весь день шло активное общение людей, с ними все стремились заключить политические союзы. У вастаков все спокойно. К вечеру наконец-то откованы эльфийские кольца. Люди центрального Средиземья начинают строить капища драконам. Над Харадом безоблачное небо

Второй день. Утром хитростью взят Умбар (орки влопыха

уничтожили резидентуру Саурона). Днем он отбит и вечером, наконец, пал Гундобад. Еще одним отрицательным моментом для черных стало разоблачение Аннатара, как Саурона. Своими действиями он многих заставил задуматься о его сущности. Однако черные приспешники Саурона так раскинули свои сети по охоте за кольцами власти. Над Харадом безоблачное небо

Третий день (для нас, мастеров, он оказался самым сложным – это был день поиска путей развития сюжета игры, ведь становилось очевидным, что черные утратили свои позиции). Днем, в результате активных действий эльфы Линдона концентрируют в своих руках большую часть колец власти (другая половина оседает в деревушке под Тарбадом и в Виньялондэ). Растет число подчиненных Саурону, но и в этот день происходит первое его развоплощение, многие планы сорваны. Драконы лишают гномов большинства их святых (особенно имеющих боевое значение). У людей центрального Средиземья идет активная межплеменная резня. Вастаки так и не смогли преодолеть свои родоплеменные обычаи, и становится ясно, что никаких социальных подвижек там не предвидеться. К вечеру диверсионные отряды находят

и наступают Келебримбора и на сторону Саурона переходят эльфийские кольца, гномьи сокровища и множество иных ценностей (к счастью незадолго до этого часть колец власти Келебримбор успел скрыть в Линдоне, а одно из эльфийских мудрые владыки доверили хранить телохранителю Элронда). Над Харадом безоблачное небо.

Четвертый день. Гномы открывают Одинокую гору, но права на разработку получают люди. Вастаки заключают союзы и соглашения со всеми подряд. Второй раз развоплощают Саурона, и вновь сорваны планы темных сил. Люди центрального средиземья под влиянием культа драконов и воздействием нуменорцев и гномов начинают движение в сторону образования межплеменного союза. Поздно ночью вспыхнул и вновь воскурился Ородруин. Над Харадом безоблачное небо

Пятый день. Ночью, после явления Саурона, воспряли наиболее сильные и смелые орки и в кровавой битве выявился вождь (из темных людей Эред Нимрайса), который построил массы в боевые порядки повел их рейдом на мирные земли – пали Умбар, Виньялондэ, Зеленолесье, отбит Гундабад. Однако от Линдона и Синих гор навстречу начинает двигаться

объединенная армия светлых сил. В Нуменоре на совете принимается решение о высадке армии, мощнее которой не видели ранее земли Средиземья. Сама королева возглавляет поход, знаменуя тем самым решительный поворот в политике Нуменора от самоизоляции к активной экспансии на континент. Над Харадом безоблачное небо.

Мы закончили игру "на вздохе"¹⁴. Закончили намеренно, потому что нам кажется, что увезать с игры чуть-чуть не доиграв лучше, чем когда игра уже "умерла", а ее все тянут и тянут... и поводов и причин для игровых действий уже давно нет, а просто остался тупой махач... Да и мы уже видели, как плавно выходят с самого утра команды, как некоторые начинают сворачивать лагерь...

Игра закончилась. Всем спасибо за игру, а в особенности всем тем, кто был с нами плечом к плечу все это время:

Слово о сервисе и о мастерах

В последнее время в головах очень многих возникла определенная каша из понятий организация игры, обязанности мастеров, обеспечение игры и предоставление сервиса. Может быть в силу того, что фи-

зически все это валится на плечи одной мастерской группы. Однако разделять эти понятия необходимо:

Обязанности мастеров – ровно и только то, что было ими заявлено в публичных документах (сайт игры, правила игры, меморандум игры и т.п.) или обещано устно. Не больше и не меньше. Обещали мастера организовать доставку – организуйте. Не обещали – нечего на мастеров пенять. Обещали медицину на полигоне – делайте. Не обещали – игроки, лечите себя сами.

Обеспечение игры – делится на техническое и игротехническое. Техническое связано с процедурами управления игрой, здесь может быть и связь, и электричество, и радиовещание и все что угодно (та же медицина, если она входит в круг обещаний мастеров). Игротехническое обеспечение необходимо для организации полноценного отыгрыша и здесь может быть все от масок животных до строяка на крепости, от чипов и монет до аммуниции.

И организация игры связана в первую очередь с определением мастерской группой что именно и как именно она готова обеспечивать технически и игротехнически, и как она предоставляет сервис. ВСЁ. ТОЧКА. Ничего более тут нет.

Однако в последнее время мастера берут на себя и решение многих вопросов по предоставлению услуг игрокам. Т.е. фактически выступают как агенты, посредники по решению бытовых проблем людей.

Диапазон услуг, которые запрашивают игроки уже очень широк. Многие уже предпочитают закупать продукты питания и хозяйственный инвентарь на месте – значит требуется организация магазина. Другие хотят оставить на охрану ценные вещи – значит требуется охрана, которая занимается исключительно этим. Есть спрос на детские садики, чтобы родители могли поиграть, оставив чадо под присмотром. Есть спрос на услуги по пошиву костюмов, изготовлению символики, изготовлению доспехов. Есть даже спрос на "живые" музыкальные коллективы на играх.

Ранее игроки решали все эти проблемы сами. Сегодня у мастеров появляются возможности организовать более удобный доступ к этим услугам. Но это абсолютно не значит, что мастера превращаются в халдеев, эдаких "чала-е-еков". Хотите сервис, не хотите сами что-то предпринимать – отлично, за вас сделают и вам принесут на блюдечке. Но все имеет свою цену.

Более всего "радует" чисто

советский подход части игроков – ах, он (хозяин полигона) кулак мироед, нажился на нас. Только забывают, что никогда еще никто не строил магазин и столовую специально под игроков. И никому не пришлось тащиться за N километров, чтобы купить буханку хлеба.

О полигоне. Итак, требования к полигону не изменились. Они все те же: отсутствие линейности местности, отсутствие "пробок", где сойдутся боевые машины в бессмысленной и беспощадной рубке, наличие воды и доступа к ней, наличие дров и стройка, удобство проезда, минимум проблем с местным населением и лояльность с местной властью. Я точно знаю, что идеальных полигонов (особенно больших) в стране нет. И задача мастера состоит лишь в том, чтобы, зная о конкретном недостатке полигона, это недостаток устранить. Наш полигон имеет (хотя, на мой взгляд, проблема надуманна, но раз о ней кричат, то пусть будет) только один значительный недостаток – вода. Признаю, что мы начали решать проблему чуть более поздно, чем необходимо. Мы занялись этим вопросом третьего, а надо было бы первого августа... Но и не надо делать такую истерику из того, что было. А то типичной фразой стала: "Да я, да я, знаете из какой

говеной речки пил, это озеро рядом не стояло... но вода плохая", – даже не смешно.

Теперь же о главном – о том, что изменилось в требованиях к полигону. Уже довольно давно, я пришел к убеждению о необходимости делать игры исключительно на полигонах, полученных в пользование на законных основаниях. Мир меняется и нам надо меняться вместе с ним. Если еще не так давно хватало ящика (бутылки) водки выданной леснику и обещания "типа мы ничего не подожжем", то теперь необходимым минимумом является лесной и порубочный билеты. Крайне желательно согласие местной администрации и (не побоюсь этого слова) уведомление местного УВД (желательно с выделенным постом на полигоне).

И идеальным случаем считаю проведение игр на частной территории, благо таких земель становится все больше. Наша практика показала, что это на порядок снижает количество проблем: с местной властью, просто "местными", позволяет организовывать те самые желанные услуги и т.д.

О страховке. Полагаю, что очень скоро страховка игроков станет самым обычным делом. (Заметим в скобках, что один раз нам пришлось ею воспользоваться). Вариантов страховки

существует множество, для желающих могу рассказать об этом подробнее, пока же замечу, что из всех возможных вариантов мы выбрали страхование от несчастного случая, как наиболее дешевое и с удовлетворительным покрытием. Поскольку от ста человек начинают серьезные скидки, и страхуется каждый день отдельно, можно рекомендовать даже мастерам региональных и местных игр выходного дня делать страховку на игроков¹⁵.

Некоторые организационные недоработки были. И мы о них знаем лучше, чем кто либо. В частности ситуация с водой и недозагруженностью продуктами кабаков была вызвана недостатком мастерских машин. В результате практически ежедневных эвакуаций до Екатеринбурга, одна машина почти всегда отсутствовала, а вторую мы не могли задействовать на хозяйственные нужды. Поэтому подвоз воды и продуктов удавалось сделать только раз в сутки. Отсюда делаем вывод о крайней необходимости на полигоне трех машин и не менее 5-ти человек, которым может быть доверено сесть за их руль.

1. Естественно предварительно анализировался и другие подходы к организации работы МГ, но все они были отвергнуты, так как не позволяли

а) сделать единую картину единого мира, б) содержали потенциальную угрозу разнотолкования правил в разных частях полигона или разными мастерами. Опять же мы тем самым избежали классической "разводки", которую столь любят многие игроки: "а мне вон тот мастер зачиповал (разрешил, пропустил)"

2. По гномам начинал работать Артем Чугуевский (Айвенго), но в силу загруженности по работе и частых командировок с начала весны он отдалился от работы, а потом был вынужден и покинуть МГ. Артем – тебе огромное спасибо за твой вклад и жаль, что тебя с нами не было.

3. Мы вообще многое, что не могли сделать сами, мы отдавали внешним подрядчикам, выставляя при этом достаточно жесткие технические задания. Так были сделаны сайт

игры (выбран по тендеру из четырех предложений), полиграфия игры и медобеспечение, полигон, большая часть антуража игры (маски, клинки, кольца). Мы выставляли требования, согласовывали бюджет, корректировали требования и в результате получили отличную организацию игры.

4. Либо вообще от игроков не было никакого ответа на письма мастеров, либо обмен письмами был столь редок,

что не позволял согласовать заявку

5. Включая случаи, когда капитан команды (член команды) посылал отдельную заявку на персональную роль – таких было около 30 (короли, князя, персонифицированные эльфы и т.п.)

6. Здесь не учтены заявки, поступившие после отъезда мастерской группы на полигон. Последняя заявка поступила в среду 11 августа 2004 года. Это даже не смешно.

7. Если честно, то убрав кольца и различия рас, сюжет этот во многом напоминал феодалку... Ну тут уж далеко от Толкина не убежишь...

8. См. таблицу влияния блоков игры друг на друга. (Приложение 1)

9. см. таблицу взаимоотношений стран и народов (Приложение 2)

10. см. таблицу планового распределения народов Средиземья и таблицу фактического распределения народов (Приложение 3,4)

11. да, изначально мы постановили считать орков вполне разумной и деятельной силой, преследующей свои цели и выбирающей свои методы, со своей моралью и правом.

12. Имеется виду, что при подготовке игры мы рассматривали множество вариантов вероятного развития ситуации

на игре, писали дерево сюжетных линий. Кроме того, были установлены "границы", т.е. такие действия, какие в Средиземье принципиально невозможны и должны повлечь за собой либо свертку сюжета, либо достаточно серьезное мастерское вмешательство. Пример 1 – поход Нуменора на Валинор привел бы к затоплению первого (специально для этого были предусмотрены такие артефакты, как скипетры, как шанс на восстановление нунеморских государств). Пример 2. – Попытка (и удачная) товарищей орков и Саурана вызвать Мелькора привела бы к ответному появлению на землях Средиземья конницы закатного запада во главе с Тулкасом. Пример 3. – Любая попытка технического прогресса на основе знаний 20-ого века (а вот это было на игре) привела бы к неудачам, вплоть до смерти изобретателя во время опытов, т.е. танки бы не дали изобрести.

13. Однако ребята, вините друг друга – за заявкой на игру должна все таки стоять готовность на нее приехать, ведь на вас рассчитывают не только и не столько мастера.

14. Прости Марина, я надеюсь, ты меня поймешь... хотя бы потом. Простите и вы блистающий Нуменор...

15. Замечу, что это условие

(равно как и условие проведение игры на частном или официально арендованном полигоне) будет одним из основных моих требований при выборе игры в следующем сезоне.

Приложение 1. Единая схема воздействия на жизненные процессы

Приложение 2. Таблица взаимоотношений стран и народов

Приложение 3. Плановая разбивка игроков

Приложение 4. Фактическая разбивка игроков

Приложение 5. Приблизительный график подготовки МГ к игре

Приложение 6. Список мастерской группы

Приложение 7. Финансовый отчет МГ

Приложение 8. Программа

обучения мастеров

Приложение 9. Перечень на-гражденных

Желающие ознакомиться с приложениями в полном объеме могут пройти по ссылке <http://www.alexander6.ru/files/157497/korova.rtf>

Алексей Яцына (Коровка), г. Москва

По следам ХИ-2004

Как я администрил ХИ взгляд из мастерской палатки

Хоббитские игры кончились. Жаль, честно говоря. 7-го и 8-го августа я ходил и прощался с игроками, провожал посредников. Большую часть игроков я видел впервые в жизни. И все равно, с полигона они уезжали уже своими. Завершен годовой труд, есть результат, пора предаваться воспоминаниям в кругу семьи и друзей. Постараюсь рассказать все интересное, что вспомню.

Начало

Для меня ХИ-2004 начались больше чем два года назад. Уже тогда Сергей Запорожский собирал людей под этот проект. Как оказалось, Антона Трубни-

кова он подписал на ХИ еще в 2001.

Но первый мастерский сбор состоялся летом 2003 года. На нем присутствовали три человека – Запорожский, Алексей Яцына (Коровка) и я. Это был последний момент, когда можно было остановиться. Хорошо, что голос разума иногда спит. Так образовалась мастерская тройка.

А дальше проект начал втягивать людей как пылесос. Нам очень повезло, что игра "Юность Кольца" не состоялась в 2003 году. В ней предполагалось играть момент отковки колец, что совпало с нашими пожеланиями на Хоббитские. Нерастроченная мастерская сила требовала выхо-

да и мы получили сразу двух квалифицированных региональных мастеров – Игоря Федорова (Отче Федора) и Александру Хохлову (Стрелу). Вопроса о том, кто будет мастером по Нуменору, не стояло. Всем старожилам игрового мира известен цикл игр Отче Федора по Нуменору. Стрела взялась за эльфов. Она вела этот блок практически до игры, но серьезные проблемы пожизненного плана не позволили ей поехать на полигон. Региональным мастером по эльфам на полигоне стала Елена Кудрявцева (Кудряшка).

В городе Воронеже, на улице Лизюкова живет майор российской армии Алексей Иван-

цов. В ролевых кругах он более известен как Ставр. А за ним стоит команда мастеров Великой Степи. Так на Хоббитских появился Мандос и его команда. Попросите его поделиться секретом, почему народ не хотел уходить из мертвятника? И за что его со товарищи качали на руках после игры. Рекорд добровольной непрерывной отсидки – 23 часа. Еще один игрок был в Мандосе 7 раз – рекорд за игру.

А через Ставра мы вышли на Хелку (Елену Злобину). Хелка много занимается с молодежью – ведет мастер-класс по ролевым играм. И с ней пришлось 16 молодых посредников. У людей не-Нуменора появился региональный мастер. Кстати, Елена Злобина один из старейших игроков ХИ и еще в 1991 году играла с Сергеем Запорожским в команде Гондора.

Бедный Отче Федор. Волевым решением Главмастера у него был конфискован Слава Салин. Ладно бы на что-то доброе и светлое. Слава был поставлен на темный блок.

Натаха Малченко – главный гном Средиземья. За этот участок можно было не волноваться.

Медиками на полигоне командовал еще один майор российской армии – Тихмянов, известный всем под именем

Юрич. Про медицину мы поговорим в отдельной главе.

Старые проверенные кадры решают все. Радиосвязь нам обеспечивали Глеб Булгаков и его команда. В этом году оборудование было полностью заменено и мастерам были выданы станции Motorola. Приятно работать с хорошим оборудованием. Есть еще одна полезная функция, которую взяли на себя радисты. Они прочитали мастерские правила и фильтровали вопросы, адресуя посредников к соответствующей странице правил. Надо бы их за это поругать, не дело радистам в игровой процесс вмешиваться. Но рука не поднимается, поскольку эта помощь приносила реальную пользу.

Комендант полигона Антон Трубников. Я впервые видел его за работой. Впечатляет. Достаточно сказать, что все вопросы отношений с внешним миром – ввоз и вывоз игроков, отношения с местными властями, организация закупок а также масса пожизненных вопросов – лежали на его плечах.

Раз уж я сбился на благодарности, нужно упомянуть Морану и ее команду за вкусную еду и чистую посуду в мастерятнике, а воронежских бойар за наличие дров.

А еще специальная спасибо Томмиган за ее полиграфическую поддержку. Индивидуаль-

ная очипковка оружия и подписи мастеров – ее работа.

О тех, кто творил для нас виртуальную реальность. Это мастера нашего Web-сайта. За оперативную работу и высокое качество хостинга им отдельное спасибо.

И здесь надо сказать об обратной связи с игроками. Современные коммуникации очень помогли нам в подготовке правил и разработке сюжета игры. Наконец проектирование игры тоже становится совместным процессом.

Неформальный устав мастерской группы

Желающие прочитать формальный устав мастерской группы да сделают это. На самом деле выглядело это следующим образом: у Главмастера Сергея Запорожского были два помощника – Коровка и я. На мастерятниках присутствовали региональщики и приглашенные лица. Решения мы принимали по преимуществу консенсусом. Один принцип соблюдался неукоснительно – слово Запорожского – последнее. Мы могли спорить долго и упорно, Серж спокойно это слушал. Если консенсус не находился – он принимал решение. Он брал на себя и урегулирование конфликтных ситуаций. А они были, поверьте мне.

Вернемся, однако, к управлению игрой. Это был достаточно сложный вопрос. Изначально планировалось, что наши региональные мастера будут готовить игру по расам (эльфы, гномы, орки, Нуменор, не-Нуменор), а на игре курировать команды по географическому признаку. Однако в некоторый момент региональщики решили оставить кураторство по расовому признаку, поскольку все вводные прорабатывались лично ими и передавать коллеге достаточно большой объем данных было сложно. Результат – увеличение пробега региональчиков на полигоне. Больше всех досталось отче Федору. Между его крайними точками на полигоне (Тарбад – Нуменор) было около 5 километров. Тем, кто будет делать следующие ХИ завещают – региональчиков лучше сразу распределять по географическому принципу.

Региональные мастера преимущественно и определяли сюжет игры. На них лежала подготовка командных и индивидуальных легенд. В их ведении находились и мастера-посредники. На долю Главмастера и его помощников оставалось разруливание спорных ситуаций и координация между блоками.

Важный принцип был записан и в игрокские правила: не су-

ществует прецедентов. То есть если мастер истолковал правила одним образом, то другой мастер не обязан давать то же толкование в аналогичных ситуациях. Толкование спорных ситуаций было отдано на откуп посредникам, что давало им немалую свободу, хотя и в жестких рамках инструкций.

Во время игры каждые два часа мы проводили радиопереключку – у кого и что происходит. Обмен информацией шел в открытом эфире, так что все посредники получали картинку с данными по полигону. Два раза в сутки передавалась сводка погоды – экономические коэффициенты для раздачи чипов.

В мастерской группе не отдавались приказы и не было жесткого подчинения. Просто существовало большое "Надо" на которое все работали. Вокруг этого слова и складывалась команда ХИ-2004.

Здесь я хочу проговорить один важный для меня тезис. Слышал от игроков фразу "Мы наняли мастерскую группу за наши взносы". Я категорически против такой точки зрения. Нет, игроки нас не нанимали. Мы делали игру не за деньги, а за Идею. Мы пригласили мастеров тех, кому эта Идея близка. И мы пригласили игроков, чтобы разделить с ними радость от ее воплощения в жизнь.

А взносы – увы – печальная

необходимость. У нас нет своих 10 000 долларов на проведение ХИ.

Кстати о безденежных донах и доньях. Несмотря на страшную угрозу выкинуть халявщиков, мы осуществили это всего дважды. Те, кто честно приходил на мастерятник и каялся – попадали на игру. Тех, кто просачивался мимо нас мы ловили и карали.

Корова в канале

Эта фраза звучала в радиоэфире практически постоянно. Коровка – позывной Алексея Яцына – помощника Главмастера. Он достоин отдельной главы.

"К сожалению, в семье не без урода. Жаль, что этот урод занимал достаточно высокий пост в нашей мастерской иерархии, а принцип добровольности участия не позволял его отсюда убрать. В результате его пьянок на Волке и ВерКоне мы потеряли до 100 игроков, а также сильно затормозили работу МГ – 4 раза приходилось тратить время на разбор его личного дела и делать выговоры. Стоило больших усилий всем нам притормозить разгулявшуюся корову..."

Однако на игре, из-за экстренных эвакуаций, пришлось доверить ему управление иг-

рой в процессе. К счастью, мастера были настолько подготовлены, что больших косяков его крики не вызвали..." (с) Алексей Яцына.

А если серьезно, мы признаем, что не всегда были корректны и вежливы с игроками. Приносим извинения тем, кого обидели неосторожным словом.

На Алексея легла и основная тяжесть управления игрой в процессе. Мы планировали поделить время дежурства пом.главмастера поровну. Однако две экстренные эвакуации в Екатеринбург наши планы порушили. В результате я ночами летал по дорогам Урала, а Яцына сидел на дежурстве у рации.

Лучшим результатом его работы я считаю то, что на третий день игры радиотрафик с главным мастерятником превратился в тоненький ручеек. Это значит, что игра вышла на самоуправление. Мы не ошиблись и дали посредникам достаточно прав и знаний для решения проблем прямо на месте.

А мне был подарок судьбы. На пятый день игры, когда мне удалось наконец сесть на утреннее дежурство, был совершен поход темных сил – взятие Гундабада, Умбара, Зеленолесья и Виньялонде. Так что утренний выпуск новостей Маневе был полон сенсаций.

Сюжетный замысел

Большой пакет сюжетной документации опубликован на сайте ХИ. Здесь я расскажу о тех основах расстановки сил, которые считал для себя приоритетными и отстаивал на мастерятниках.

Итак, Вторая эпоха. Нуменор находится в расцвете сил и культуры. Он оказывает влияние на континент, основывая там свои форпосты. Людские племена на континенте находятся в состоянии раздробленности и дикости. Основной сюжет игры мы планировали как процесс зарождения континентальных империй, которые противостояли бы Нуменорской экспансии. То есть основная игра планировалась между людьми. И с этим связано малое количество эльфов и орков. Плановая численность по расам была:

- эльфов и орков – по 100
- Нуменор – 150 на острове и 100 в форпостах
- люди – около 250
- гномы около 100

Увы, на игре все-таки возобладали стереотипы и пока не размножились орочьи массы, игра протекала достаточно вяло. Да и недозаезд в Мордор и Мглистые тоже сыграл печальную роль в начале игры.

Хоббитские – игра начального уровня. На нее приезжает

много молодежи, неопитов. Поэтому я, предпочитающий мирную игру, ратовал за возможность повоевать. На этой игре не нужна суперзаковыристая интрига. Нужны противоречия, которые можно разрешать политикой или военной силой. Поэтому в правилах появились разделы про оккупацию и территориальные захваты. И поэтому основной упор при разработке сюжета был сделан на командные вводные, а не на индивидуальные загрузки.

Сюжет вокруг колец – важная, но не основная линия сюжета. Достаточно сказать, что Великое кольцо не было отковано и это не сильно повлияло на игру. Кстати, и магия на игре была минимальна. Единственный, кто был достаточно силен в колдовстве – Саурон. У остальных боевых заклинаний не было вообще.

Медицина и страховка

Настало время поговорить о пожизненной медицине. Врачей на полигоне было четверо. Кроме того, некоторые посредники были медиками и им тоже хватало работы. И работы у них было выше крыши. Одних поврежденных в области глаза – четыре, два с эвакуацией. Если я когда-нибудь буду делать большие игры, то вброшу больше ресурсов на эвакуацию. Здесь у нас

было узкое место и мне, вместо управления игрой, приходилось летать в Екатеринбург.

Кроме того, наличие поликлиники на игре несколько выбивало народ из игрового процесса. Туда помимо реальных больных шли страдальцы, которых требовалось пожалеть. Впредь попрошу медиков быть менее любезными и гостеприимными.

Как вы понимаете, если я критикую медиков за излишнюю любезность, медслужба на полигоне получилась.

Страховка

Страховка – самый спорный момент на начало игры. Нас жестко критиковали. Я был в числе сомневающихся. Но тем не менее решение было принято. Теперь я могу смело рекомендовать его внедрение по всей стране.

Итак: мы выбрали страхование путешественников по России в компании Ингосстрах. Что это давало:

- оплату медицинских расходов при страховом случае
- доставку пострадавшего домой после выписки из больницы

Стоимость полиса – 30 центов в день на человека, то есть около 50 рублей на игру.

Нам безумно повезло, что первый пострадавший с эвакуа-

цией оказался застрахованным. Особое спасибо Нагашу из Нуменорской армии за вовремя поданные командные сведения. Итак, ранение в глаз в Нуменоре. Пока мы везли бойца в мастерятник, Коровка подготовил справку с паспортными данными, номером полиса обязательного медицинского страхования и полис добровольного страхования. Мы с Юричем отправились в Екатеринбург. Как только появилась сотовая связь, я позвонил в ТимАссистанс (структура, которая оказывает помощь) и сообщил о наступлении страхового случая. В течение часа мне перезвонили и сообщили адрес больницы, в которой нас будет ждать дежурный офтальмолог. ТимАссистанс велел не платить никаких денег – все расходы возьмет на себя Ингосстрах. Кстати, в ТимАссистанс есть дежурный врач, который дает оперативные консультации – что делать.

Вниманию тех, кто будет обращаться в Екатеринбургскую службу спасения. Мы, москвичи, избалованы сервисом. К нам по звонку 112 выезжают сразу скорая, милиция и эвакуатор. На Урале все не так. Там сидят два унылых диспетчера пожарной команды, которые вряд ли окажут какую-то серьезную помощь.

Итак, мы прибыли в больни-

цу. С нас хотели денег, но Юрий отмахивался от них полисом Ингосстраха и клялся, что утром с главврачом свяжутся и все оплатят. Кстати, это оказалось правдой. ТимАссистанс отзвонился в больницу, гарантировал оплату расходов и предложил услуги по вывозу пациента до места жительства. Но так как капитан команды был не какой-то там разгильдяй, доставку бойца домой обеспечила командная машина.

Итак, чем мы могли воспользоваться, но не воспользовались по страховке:

- лечение в специализированном медцентре с доставкой туда пациента

- доставка пациента после выписки из больницы на родину. Внимание, это важно. Представьте себе, что парень без денег и документов (а наш пострадавший был именно таким) пролежал бы в больнице на неделю дольше. Его выкидывают из больницы и что ему, без жизненного опыта и знакомых, делать в чужом городе? Ради одного этого стоило затевать страховку.

Есть еще одна опция страхования, которая тоже может быть рассмотрена мастерскими группами: это выплата компенсаций за травмы. Стоит это еще 15 центов в день. Выплата пострадавшему до 2000 долларов США. Желающие найдут еще

больше вариантов. Мы начали, давайте развивать это полезное дело.

Мы проложили тропинку. Может быть, в дальнейшем более эффективным будет требовать у команд страховые полисы при въезде на полигон. Может быть, надо организовать страхование прямо на месте. Те, кто придет следом, решат.

Однако самым важным эффектом страховки стало то, что о нас узнали в Екатеринбурге. Помощь при следующей эвакуации с глазом нам оказали без полиса.

А вот вторая эвакуация, в которой я принимал участие в качестве водителя. Парень без денег, спасибо что с документами, приехал на полигон без всякой заявки. На локте – огромная флегмона, откачали около стакана гноя. Пытаюсь вникнуть в игру и тут по рации "Дядя Слава приготовиться к эвакуации больного в Екатеринбург". Доктор сказал – в морг, значит в морг.

Коровка со свойственным ему прямодушием посоветовал выкинуть незастрахованного страдальца под ближайший куст за границей полигона, но Юрий не согласился.

Погрузили бойца, полетели в Артемовский. Там отказ. Обе операционные заняты, два ножевых ранения. Поехали в Ека-

теринбург. Решили ломиться в 23-ю скорпомощную. Там нас отфутболили – дескать нет гнойного отделения. Нашли 14-ю городскую. Плутали долго, сначала обнаружили 14-й роддом. В больнице нас встретили вопросом "ну и зачем вы приехали". Три часа ночи, у врачей идет пьянка. Написали нам какую-то отписку и нули на улицу.

Я съел допинг, который мне дал доктор чтобы не спать за рулем. И вдруг пробудилась во мне такая ярость, что выбежал я из машины и бегал по ночной улице с матерными криками. Бедный Юрий спрятался под машинное сиденье. Всю обратную дорогу я пугал больного тем, как у него отвалится рука и начнется гангрена. Я изо всех сил нажимал на газ, мечтал, как ворвусь в медицинскую палатку и ногой опрокину ящик с медикаментами, а потом с дубиной буду гоняться за докторами. Но за тридцать километров до полигона действие допинга кончилось. Я съехал в кювет и уснул. А после сна ярость страдальца под ближайший куст за границей полигона, но Юрий не согласился.

На следующий день Юрий опять помчался в Екатеринбург с поврежденным глазом, но об этом он пусть расскажет сам.

Так что резюме этого раздела – да страховке и больше сил на эвакуацию.

Водное покаяние

Немало было говорено о печальной ситуации с водой на полигоне. Я расскажу о том, почему и как это сложилось и что было сделано.

Мы принимали решение о выборе полигона в мае. Я отправился в экспедицию и два дня лазил по полигону с GPS и видеокамерой. На Урале в то время еще не до конца стаял снег, а в прудах еще плавали остатки льда.

Из дамбы Инвалидского пруда вырывался бурный водный поток. Мы даже хотели использовать его для экзаменов на капитана корабля. Речка, текущая в сторону Красногвардейского пруда была полноводной и имела немало подходов к воде. Кочки у Шайтанского пруда прекрасно держали пешеходов, а для доступа к воде нужно было сделать лишь небольшие мостки.

Полигон используется впервые и для нас было большой неожиданностью обнаружить результаты засушливого лета – непроходимую трясиину на берегу Шайтанского, заболоченную и обмелевшую речку Шайтанку.

Мы не принимаем претензии по качеству воды в прудах. Мастерская группа пила эту воду (после кипячения) всю игру и никаких проблем с пищеварением не возникало. Наши медики провели экспресс-анализ воды и признали ее годной. Мы приносим извинения тем командам, для которых поход за водой представлял из себя длительное путешествие. Мы выражаем уважение и уважение командам Тарбада и Гундабада, отрывшим колодцы и решившим проблему до игры.

Мастерская группа для решения проблемы воды действовала в рамках игры:

- мы доставляли в игровые кабаки чистую питьевую воду. Наливалась вся наличная посуда. Воду мы покупали по 3 рубля литр и продавали ее за игровые деньги.

- кроме того, из мертвятника выпускались водоносы, которые доставляли воду из озера в удаленные команды по цене 1 игровая монета за баллон. Правда, после того как водоносы начали возвращаться с непроданной водой, мы стали посылать их только по заявкам от посредников.

Тем не менее проблема воды является мастерским косяком и при следующем использовании данного полигона нужны другие решения.

Полигон

Нам часто задавали вопрос, почему московская мастерская группа выбрала полигон на Урале. Мы сделали это совершенно сознательно. Дело в том, что Хоббитские игры являются общероссийской игрой, на которой встречаются Восток и Запад ролевого сообщества. Европа может встречаться в Казани, Нижнем Новгороде и Москве, на конах. Азия общается на Сибконе в Томске. Хоббитские игры должны стать, по нашему мнению, объединяющим событием. Добираться сюда должно быть одинаково удобно (неудобно) и Европе, и Сибири.

Мы играли на частной земле. Владелец полигона Виноградов Г.А. выставил нам достаточно жесткие, но приемлемые условия использования его территории. Так как пруды предназначены для разведения рыбы, купание в пруду было ограничено, а мытье запрещено. А поскольку он является коммерсантом, то не брать денег за купание в своем пруду оказался не в силах. Если вы посмотрите на карту полигона, то увидите, что прудов там три: Шайтанский (на котором шла основная игра), Инвалидский (по его берегу стояли харадримы) и Красногвардейский. На Красногвар-

дейском пруду не было никаких ограничений по купанию. Но недостатком его является прямая видимость на поселок. Лодки у местных жителей имеются и во избежание эксцессов мы предпочли повернуть полигон вдоль Шайтанского пруда, используя от Красногвардейского лишь скрытую от поселка часть.

Кстати о местных жителях. Всем известно, в какую проблему превратились они на полигоне Михайловский завод. Поэтому мы воспользовались топологией полигона и максимально ограничивали передвижение игроков по поселку. Г-н Виноградов в свою очередь применил свое влияние, чтобы ограничить на полигоне появление местных. Так что в нашей зоне ответственности появлялись только пастухи и косари.

Мы удовлетворены сотрудничеством с Виноградовым, так как он выполнил все взятые на себя обязательства в полном объеме. Магазин и столовая (кроме той, которая под синей крышей), лесопилка с горбылем и его доставкой на место. Доставка людей на станцию и со станции на бычке и УАЗике. Конечно, это принесло ему немало денег. Но дело он вел честно и соблюдал достигнутые договоренности.

Город-герой Брыль

Наш самый откровенный косяк – расположение команды Брыля. Он должен был стоять на перекрестке торговых путей между Тарбадом и Серебрянкой. Установили мы его немного в стороне от дороги, через болотце метров в триста шириной, на островке. Туда, конечно, было бы идеально поставить хорошо спрятанную команду – банду орков, например. Но что случилось, то случилось. Результат – эмиграция из Брыля началась задолго до игры. Мы встречали выходцев оттуда и в Нуменоре, и в Гундабаде, и в Тарбаде... И только Ксар со товарищи сумел повернуть ситуацию, поставить кабака на дороге и сделать игру. Кстати, этот кабак был самым оборотистым и бойким.

Засранцы Средиземья

Речь здесь пойдет об экологическом взносе и о том, почему он не сработал.

Идея экологического взноса не нова, не мы ее придумали. С каждого входящего на полигон взимался взнос в 100 рублей, который должен был быть возвращен после игры при условии чистой стоянки. Шуму эта мера вызвала немало. Стон стоял, что это последние деньги и на обратную дорогу не хватит.

Тем, кто придет следом! НЕ ВОЗВРАЩАЙТЕ ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ВЗНОС ДО ПОЛНОЙ ПРИЕМКИ ПОЛИГОНА. Нехай скандалят, вам не стоит идти на компромисс.

Самый простой способ уйти от оплаты ущерба экологии – уйти по частям. Сборная команда состоит из мелких групп, которые уезжают по отдельности. Каждая группа собирает мусор под своими палатками. Вроде нет оснований не вернуть экологический взнос. Но общая мусорная куча и сортир остаются в бардачном состоянии.

Еще один вариант ухода – сдача лагеря темной ночью. Несколько посредников попались на том, что принимали стоянки в темноте. Ведь людям завтра рано уезжать! Результат – посредники славно потрудились на уборке своих стоянок.

Для тех, кто не в курсе. Между Серебрянкой и Синими горами сгорел стог. Это обошлось нам в 10000 рублей. Я был сторонником равномерного снятия денег со всех, так как вокруг стога наблюдалась массовая шатания. Но победила более мягкая точка зрения.

Юноша с ярко-голубыми глазами заявил, когда мы попросили убрать палатки с косяка, что за полигон уплачено. Старая как мир точка зрения "после нас хоть потоп". Даже

проблеска мысли не возникло, что с этого покоса люди живут.

Рамене экологический взнос не был возвращен. Было за что.

Серебрянка оставила трех бойцов во главе с Колобаевым для разборки крепости, которую строили 20 человек. Пришлось усиливать их мастерами-посредниками.

Серебрянка отличилась еще своим автобусным разгильдяйством. Во-первых, заказали автобус до Екатеринбург, а сами убежали раньше. У группы оказались билеты на более ранний поезд, чем они рассчитывали. Дорогой сорокаместный автобус уехал практически пустой – 17 человек за 5000 рублей. На следующий день Газель, заказанная к девяти, уехала в 12. В результате, остальные рейсы этой машины тоже выполнялись с опозданием.

О том, сколько мешков мусора было собрано на дорогах полигона, я умолчу – не считал. После парадов мы собирали мешка по полтора.

В довершение всех бед. Около мастерятника был заповедный уголок, над которым мы тряслись. Это место, где любят отдыхать всякие депутаты и прочие влиятельные лица. Виноградов особо просил сохранить его нетронутым. И мы поубивали немало тех, кто туда заходил. Но две задницы в по-

следний день там элементарно насрали.

Вот такой неигровой фарш. Резюме – с экологическим взносом надо поступать как-то иначе. Я бы не вернул минимум половину.

Средиземское мяу

Жила была девушка, которая любила своего кота. И так она его любила, что взяла на Хоббитские игры в самой что ни на есть кошачьей роли. Кот Снежжис был красавец хоть куда – ярко-белый с разноцветными глазами. Но изнеженный и мышатиной в обыденной жизни брезговавший.

Ночью мышинная возня так подействовала на его нервы, что кошак сиганул через костер и скрылся в темном лесу. Безутешная хозяйка воззвала к темным силам и орки кинулись в лес на поиски. Да только безуспешно. Девушка зашла на мастерскую стоянку и написала завещание, что ежели любимая животинка найдется, тушку ее отправить бандеролью к ней домой, в Екатеринбург.

Прошло три дня с ее отъезда и на полигоне раздавалось громкое и печальное мяу. Это Снежжис пытался найти людей, которые умеют доставать еду из ярких упаковок. Кот покорился судьбе и не сопротивлялся, когда его

принесли к нам на мастерскую стоянку.

Бросить кошачью душу на съедение мышам мы не могли и взяли бедолагу с собой в Екатеринбург. Владелица кота дома не ночевала и днем ее тоже не было. Так что пришлось срочно искать коту приют. Спасибо, что наши местные знакомые нашли кошачью гостиницу.

В нашу историю о наличии хозяйки в отеле не поверили. Но обещали продержат кота три оплаченных дня, прежде чем утопить его в ближайшей канаве. Мы в свою очередь обещали погугать хозяйку призраком кошачьей души, который будет являться ей по ночам. К счастью, все кончилось благополучно. Кот и хозяйка воссоединились.

А как игра?

Я написал здесь уже изрядно, но почти ничего об игре. А игры – то я как раз и не видел. Не до того было. Но было несколько эпизодов, которые не прошли мимо меня.

В первую ночь, уже после старта игры, мы отправились на очиповку крепостей. Мы уже знали, что Серебрянка попытается утром взять Гундабад. Поэтому было важно до наступления штурмового времени выдать сертификаты на укрепление. Больше всего запомнился

Тарбад. На одной из штурмовых башен спали часовые. Мы залезли наверх и попытались их разбудить. Мычание было нам ответом. Только под конец осмотра появилась тень от палаток, которой мы и передали сертификаты.

В первую же ночь эльфы пошли штурмовать орков Гундабада. В результате спецоперации погибли четыре гнома.

И еще одна доигровая байка. Решили гномы купить себе куб горбыля. А тут и эльфы подоспели. Эльфам немного надо было – досок десять. Начали грузить трактор. Дело не шибко спорилось. Погрузили мы трактор и поехали до гномов. Вывалил трактор у Мории самосвалом доски, решили эльфийскую долю руками закидать. И где у эльфа такая энергия крылась. Не успели оглянуться, он половину горбыля в одиночку в кузов закидал. Так что, гномы, не верьте эльфам.

Представители одной из команд, которую замучили враги, пришли просить разрешения переселиться на другое место в белых хайратниках, не по игре. Пришлось объяснять, что в игре есть победители и побежденные. Играть побежденных сложно, но это лучше, чем сдаваться и убежать из игры в безопасное место.

Кстати, в мастерятник за спа-

сением от игровых напастей прибегали нередко. Пытались аргументировать вмешательство мастеров в игру, например, тем, что они все повально простудятся и мы будем за это отвечать.

Финал игры – спорный момент. Решение о прекращении процесса было принято болезненно. Седьмого августа днем начался массовый отъезд игроков. Орки штурмом взяли Умбар и частично вышли из игры. В это время армия Нуменора высадилась на берег. Но встречать ее было некому. Оставались только три дракона – танки, война с

которыми кровава и не слышком красива. Это было несправедливо. Поэтому мы и прекратили игру. На нас есть за что обижаться – ругайте нас. Но мы завершили игру в тот момент, когда большинство команд было на подъеме. Нуменор совершил десантную высадку. Темные отбили много крепостей. Эльфы и гномы были в силе и готовы дать темным достойный ответ. В общем, финальный исход игры не был ясен и все могут считать себя победителями.

Кода

Чтож, Хоббитские игры завершились. Я попытался честно рассказать о наших бедах и косяках. Искренне прошу извинения у тех, кому они доставили проблемы и неудобства. Мы сделали что могли. Теперь все возможности в ваших руках. И пусть следующие ХИ будут лучше, чем наши. Мы обрадуемся этому вместе с вами.

Вячеслав Рожков
(Дядя Слава),
г. Москва

По следам ХИ-2004

СТРАХОВАНИЕ НА РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Пока гром не грянет, мужик не застрахуется.

На "Хоббитских играх 2004" впервые в истории ролевых игр было введено добровольное страхование игроков при несчастных случаях и связанных с ними экстренных медицинских и транспортных расходов. Как показала практика, данное нововведение помогло застрахованным игрокам и мастерской группе получить ночью, в незнакомом городе квалифицированную медицинскую помощь в краткий

срок и в полном объеме. В статье курсивом выделены цитаты из "Правил страхования экстренных медицинских и транспортных расходов во время поездки по России".

Выбор компании

Из 6 компаний, предложивших свои услуги, был выбран Ингосстрах. При одинаковом пакете предлагаемых услуг данная компания отличалась надежностью, не требовала присутствия игроков (позволяла застраховывать их третьим

лицом), и выписывала полис сразу на всю команду. Также не требовались полные паспортные данные.

Порядок заключения договора

Страховаться надо от внешнего заболевания ("...болезнь, возникшая неожиданно и требующая неотложного медицинского вмешательства"), несчастного случая ("...внезапное, кратковременное, внешнее событие, повлекшее за собой травму, иное расст-

ройство здоровья") или смерти. Все это обычно входит в один страховой пакет.

Но здесь есть "подводные камни". Вы не получите страховку в следующих случаях:

Если застрахованный находился в состоянии алкогольного, наркотического или токсического опьянения; при покушении на самоубийство; (обратить внимание на данный пункт дурным эльфийкам) умышленными действиями Застрахованного и/или заинтересованных третьих лиц, направленных на наступление страхового случая.

Отдельно стоит пункт "...занятием Застрахованным любимыми видами спорта, связанными с тренировками и участием в соревнованиях спортсменов." Но при заключении договора по соглашению сторон данный пункт может быть внесен в страховой договор. При этом увеличится размер страхового взноса в два раза, но это того стоит.

Для заключения договора страхования командир команды или мастер должен представить страховому агенту письменное заявление в установленной форме о намерении заключить договор страхования следующих данных: фамилии, имени, отчества, пола, даты рождения, адреса постоянного места жительства телефона Застра-

хованного. (полные паспортные данные не нужны), планируемых дат начала и окончания поездки (дата выезда команды из города и приезда обратно), цель поездки (советую указать цель "туристический поход". Данное заявление будет недалеко от истины и позволит вам не использовать дополнительные риски)

После заключения договора страхования командиру, как ответственному страхователю, выдается страховой полис с приложением "Правил Страхования"

Стоимость полиса – 30 центов в день на человека, то есть около 50 рублей на игру.

Что получаем

В случае наступления травмы или заболевания застрахованному оплачиваются

– расходы по лечению (...скорой и неотложной помощи; по амбулаторному лечению, включая врачебные услуги), диагностические исследования, лекарства и перевязка, по пребыванию в стационаре, проведение операций.

– расходы по медицинской помощи: (доплата транспортом с места заболевания медицинское учреждение, даты рождения, а также при переводе в другое медицинское учреждение)

– расходы на транспортные

услуги (возвращение Застрахованного к Месту жительства экономическим классом, в случае если отъезд Застрахованного не состоялся вовремя)

– расходы на репатриацию трупа до места жительства

Что нужно делать в случае наступления страхового случая

Незамедлительно обратиться в сервисный Центр по телефону, указанному в страховом полисе и проинформировать координатора о случившемся сообщив при этом данные страховых документов. На "ХИ 2004" в результате ночного спарринга произошло ранение глаза. Как обычно, все произошло по разгильдяйству обоих фехтующих. На наше счастье игрок оказался застрахованным. После оказания первой помощи его погрузили в машину и я с д. Славой поехал в Екатеринбург. Жутко матеряся, потому что квест "найди офтальмологическое отделение в незнакомом городе ночью" казался невыполнимым. Как только появилась сотовая связь, д. Слава позвонил в ТимАссистанс (структура, которая оказывает помощь) и сообщил о наступлении страхового случая (расходы на переговоры с сервисным Центром возмещаются Застрахованному при

предъявлении подтверждающих документов). Приятный женский голос попросил оставить номер телефона и обещал перезвонить. Через пять минут нам назвали адрес больницы и как туда доехать. В офтальмологическом отделении нас уже встречали. На вопрос об обстоятельствах травмы больной заучено ответил: "Ночью шел по лесу и веткой хлестнуло по глазу". Врач с улыбкой оглядел игрока, который был одет в реконструкторские рубашу, штаны и обувь. Утром с главным врачом больницы, как и обещали, связались представители страховой компании, который гарантировал оплату расходов и предложил услуги по вывозу пациента до места жительства. Последнее было особенно важно (возвращение Застрахованного к Месту жительства экономическим классом, в

случае если отъезд Застрахованного не состоялся вовремя ... по причине наступления страхового случая, повлекшего необходимость пребывания Застрахованного на стационарном лечении). Человек в незнакомом городе с просроченными билетами без денег находится в положении намного худшем, чем привокзальные бомжи. Если учесть, что из одежды у игрока был только реконструкторский прикид (цивильную одежду собрали и привезли только на 6 день), то выписка его из больницы после окончания игры – прямой путь в ментовский обезьянник. К счастью все обошлось. Игрок выписали из больницы в день отъезда с полигона его команды, которая, проезжая через Екатеринбург, забрала выздоровевшего игрока домой. Ингосстрах оплатил лекар-

ственные препараты, и время пребывания в стационаре. Но на всякий случай в договоре есть пункт: *Медицинские расходы, оплаченные застрахованным самостоятельно, возмещаются Ингосстрахом. Для получения возмещения необходимо представить в Ингосстрах документы в течение 30 дней после возвращения из поездки, во время которой произошел страховой случай.*

Все хорошо, что хорошо кончается. Из 470 человек, застрахованных на "ХИ 2004" экстренная медицинская помощь потребовалась лишь одному. Но разве не стоит душевное спокойствие 50 рублей?

Тихмянов Андрей (Юрич), г. Юбилейный

"Заброшенный замок"
<http://zabzamonk.org.ru>

Заброшенный замок



Сайт, посвященный организации и обеспечению ролевых игр

<http://zabzamonk.org.ru>



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

Сводный кодекс мастеров и уроков

Прежде, чем что-то сказать дочитай до конца и подумай. Данная статья отражает мое мнение и как мастера и как игрока

Глава 1. Права и обязанности мастера

Статья 1

Мастер не обязан делать игры!
Мастер не обязан объяснять свои решения!
Мастер вообще НИЧЕГО не обязан!

Статья 2

Мастер не обязан издавать правила!
Мастер не обязан делать правила гуманными!
Мастер не обязан делать правила понятными!
Мастер не обязан учитывать в правилах какие-либо пожелания игроков!
Мастер не обязан доводить правила до игроков!
Мастер имеет право требовать от игроков знания правил!
Мастер имеет право требовать от игроков исполнения правил!
Мастер имеет право требовать от игроков соответствия требованиям правил!

Статья 3

Мастер не обязан принимать заявки!
Мастер не обязан объяснять, как писать заявки!

Мастер не обязан исполнять требования указанные в заявке!

Мастер не обязан возвращать игрокам их заявки в случае непринятия!

Мастер не обязан читать заявки!

Мастер не обязан понимать заявки!

Мастер не обязан разбирать подчерк!

Мастер имеет право требовать от игроков заявки в той форме, которой сочтет нужным!

Мастер имеет право требовать от игроков заявки в тот срок, который сочтет нужным!

Мастер имеет право требовать от игроков заявки лишь на те роли, которые сочтет нужным!

Статья 4

Мастер не обязан делать игры!
Мастер не обязан придумывать сюжет!
Мастер не обязан разрабатывать правила!
Мастер не обязан предоставлять к играм что-либо из собственных запасов!
Мастер не обязан доставлять на игры что-либо!
Мастер не обязан покупать что-либо к играм!
Мастер имеет право требовать от игроков сдать оргвзнос такой, который сочтет нужным!
Мастер имеет право требовать от игроков сдать оргвзнос тогда, когда сочтет нужным!
Мастер имеет право требовать от игроков наличие того антуража, который сочтет нужным!

Статья 5

Мастер не обязан проводить очиповку!



Мастер не обязан объяснять игрокам их цели на игру!

Мастер не обязан напоминать игрокам их легенды!

Мастер не обязан выдавать что-либо игрокам!

Мастер не обязан допускать игроков не соответствующих какому-либо из его требований!

Мастер имеет право требовать от игроков пройти очиповку так, как сочтет нужным!

Мастер имеет право требовать от игроков пройти очиповку тогда, когда сочтет нужным!

Мастер имеет право требовать от игроков знание того, что сочтет нужным!

Статья 6

Мастер не обязан следить за соблюдением правил!

Мастер не обязан соблюдать правила!

Мастер не обязан пояснять правила!

Мастер не обязан разбирать конфликты игроков!

Мастер не обязан помогать игрокам!

Мастер не обязан общаться с игроками!

Мастер не обязан что-либо делать!

Мастер не обязан соответствовать каким-либо требованиям!

Мастер имеет право требовать от игроков соблюдать правила!

Мастер имеет право

требовать от игроков игры такой, которую сочтет нужной!

Мастер имеет право требовать от игроков делать то, что сочтет нужным!

Глава 2. Права и обязанности игрока

Статья 7

Игроки не имеют право требовать что-либо от мастера!

Игроки не имеют право не исполнять какие-либо требования мастера!

Игроки не имеют право не соответствовать каким-либо параметрам указанным мастером!

Игроки не имеют право делать что-либо не одобренное мастером!

Игроки не имеют право ни на что!

Игроки не обязаны заявляться на какую-либо игру!

Игроки не обязаны приезжать на игру какого-либо мастера!

Игроки не обязаны оставаться на какой-либо игре дольше, чем сочтут нужным!

Копытов Владимир,
г. Тула

Материалы взяты из газеты "Полигон" и сайта "Ролевые игры в Туле" <http://mittula.narod.ru/>





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

РАБОТНИКИ НОЖА И ТОПОРА РАЗБОЙНИКИ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

Угасла молодость моя,
Краса в лице завяла.
И удалы уж прежней нет,
И силы – не бывало.

Бывало, пятерых сшибал,
Я с ног своей дубиной.
Теперь же хил и стар я стал
И плачуся судьбиной.

Разбойники на большинстве игр – совершенно отдельный класс игроков. Часто – это небольшая, не зависящая ни от кого команда игроков; реже – идейные одиночки. Так получается, что разбойников считают маньяками и отморожками (а как иначе им грабить и убивать? – дело такое...) – роль тупая. И быть разбойником – проще простого... Наоборот. Разбойником быть настолько сложно, что очень немногие способны вжиться в эту роль.

Начнем с того, что маленькая команда в три-четыре человека (а пять – это уже перебор) идеальна для построения внутрикомандной игры. Причём, идеальной внутрикомандной игры, со всеми взаимоотношениями, поступками, условностями. И эта внутрикомандная игра может продолжаться по stop'ом сколько угодно долго: главное, не за-

быть игровые имена; и при этом остается ощущение полноты игры, погружения в реальность мира.

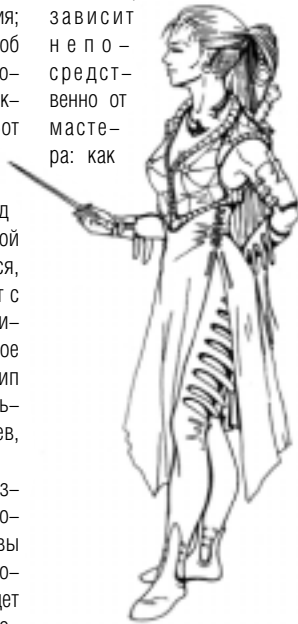
Для начала следует понять, что практически в любой игровой модели специализация "разбойник" не является профессией (ну, например, профессия, это когда если ты кого-то не ограбил и не убил, то сам в короткий срок умер от острой желудочной недостаточности). Это именно образ жизни; способ времяпровождения; способ познания жизни; способ самореализации; способ познания себя и наслаждения окружающей природой. Вот представьте, что вы в большом лагере, где постоянно галдят, ругаются под ухом из-за неприготовленной еды, мельтешат, копошатся, что-то ищут, кого-то поучают с умным и независимым видом... А то – тишина, тихое шелестение листьев, скрип раскачивающихся на несильном ветру стволов деревьев, звуки леса.

Чтобы быть хорошим разбойником, нужно иметь подготовку. Например, вы готовы питаться один раз в сутки, потому что все время у вас уйдет на сидение в засаде? Вы гото-

вы в одиночку (или с одним-двумя товарищами) весь день сидеть в засаде? А два дня? А напасть на десятерых?.. И нужно обладать особым характером; инертные люди не подойдут, чересчур импульсивные люди не подойдут.

То, насколько эффективно смогут выполнять разбойники свою первоначальную задачу (как там было сказано: грабить, убивать, ну и...

подобное) зависит не от средств, а от мастерства: как



он расположит игровые объекты и какие установит между ними коммуникационные связи. Лучшее место для разбойников – коммуникационная линия (тропинка, просека, овраг), которой пользуются не так часто, но и не так редко. Просто на слишком оживленной трассе, где встречаешь человека – двух в минуту, разбой и грабеж невозможно осуществлять из-за недостатка времени, из-за излишнего желания жертв позвать на помощь, из-за достаточного шума во время нападения, что привлекает к себе внимание. А на малоиспользуемой дороге просто некого ловить. Остается путь, где ходят не так часто и не редко. Именно поэтому ожидание в засаде может продлиться несколько часов.

Представьте, что разбойник просидел в засаде несколько часов, и тут появляются его жертва, разбойник захватывает его, а жертва просит ее отпустить. Представили? Согласен, есть пленники, с которыми не скучно можно будет общаться хоть целый день и которые не доставят хлопот. Но лучшая цена за ожидание – смерть. И совсем не важно, что с этого человека нечего взять – потому что мы ведь прекрасно помним, что разбойник – это даже не профессия, это образ жизни.

И здесь настало время перейти к этике этих персонажей. Этика своеобразная. Особая и непредсказуемая. Не бывает

благородных разбойников! За всеми подобными делами кроется обычно корысть, простое вложение денег – иногда под рекламу, иногда под будущие проценты; а мы все еще помним: разбойник – это даже не профессия, это образ жизни! И если разбойник корыстен, он не разбойник, а обыкновеннейший бандит. Не бывает честных или бесчестных разбойников – разбойник честен только перед самим собой (и, если так заведено, перед товарищами); все остальное не имеет значения. Не бывает одержимых до боя маниакальных разбойников: тогда зачем весь день сидеть в засаде, если можно пойти в другое место, где людей много, и убивать сколько вздумается. Не бывает ленивых разбойников – такие долго не выдержат. Не бывает трусливых разбойников – таких убивают сразу; разбойник не побоятся выйти в одиночку против толпы врагов – не умереть, но победить. Из всего этого и складывается то, что можно назвать особой этикой. Любое нарушение этих правил – и ты вне класса, ты не разбойник.

Кто сказал, что разбойники сплошь обчищают до нитки и убивают каждого встречного? Я сказал? Перечитайте абзацем выше: этика своеобразная, особая и непредсказуемая. Если вас убили и ограбили до нитки, это были совершенно

другие люди. Во-во, точно сказано: убудюдки-отморозки.

Бывало, песни распевал
С утра до темной ночи.
Теперь тоска меня сосет
И грусть мне сердце точит.

Когда-то я ведь был удал,
Разбойничал и грабил,
Теперь же хил и стар я стал,
Все прежнее оставил.

P.S.

С точки зрения игрока, в разбойники имеет смысл идти, когда точно знаешь, чем заниматься. Поговорить о чём-то интересном, помечтать, посмотреть на облака, выстругать древко копыя или посоха, вышить кисет, сплести кольца для кольчуги, набивать стеганку.

Знай тех людей, с кем будешь в команде. Кому-то не доверяешь – откажись, здесь один человек сможет испортить всю игру.

Чётко представляй командную иерархию: есть ли у вас командир, или решения принимаются всеми членами команды.

В качестве эпиграфов использовано стихотворение Сергея Есенина "Песня старика разбойника"

Степин Илья,
г. Тула

Материалы взяты из газеты "Полигон" и сайта "Ролевые игры в Туле" <http://mittula.narod.ru/>

Моделирование ловушек

Необходимое вступление

Итак, вы решили использовать на играх модели ловушек и готовы серьезно заняться их созданием, выделить часть бюджета игры на приобретение необходимых материалов и задуматься над методом их расстановки. Тем не менее, не спешите тратить деньги и закупать, вероятно, ненужные, а быть может, и травмоопасные материалы в ближайшем лотке китайской пиротехники. Прежде всего, я советую вам сесть и задуматься о некоторых вещах, которые, по-моему, серьезно упростят вашу задачу и систематизируют подход к этому аспекту вашей игры.

Перво-наперво четко сформулируйте для себя цель ловушек и их место в планируемом вами геймплее. Вариантов тут много, остановимся подробнее на некоторых из них.

1. Задача ловушек — затруднять коммуникацию между персонажами и, тем самым, заставлять внимательно продумывать и взвешивать все за и против при планировании взаимодействий с другими действующими лицами. Если вы задумали именно это, то ваша игра, скорее всего, очень быстро выродится в зарницу (и это в лучшем случае!), или же игрокам просто надоест ходить в

мертвяк без боевых взаимодействий и они на нее забьют. Такой мотив, безусловно, может присутствовать, но он никак не должен быть первоочередным. Старайтесь делать свои методы принуждения игроков к определенному образу действий более тонкими и незаметными.

2. С помощью ловушек вы хотите сбалансировать силы противоборствующих сторон. К примеру, вы выдаете одной стороне относительно высокие ТТХ, а другую «экипируете» для ведения партизанской войны (я утрирую, конечно). Если вы задумали именно это, то главное — не переборщить. При разработке игровых и информационных связей строго следите, чтобы у сторон хватало мотивов для конфронтации или хотя бы для какой-то коммуникации. Иначе вы рискуете столкнуться с ситуацией, когда боевики с навороченными ТТХ просто не захотят искать противника и к середине игры благополучно забудут о нем, а «партизаны», успокоившись в безопасности, заставят ваши труды по созданию ловушек пропасть втуне. Итак, все время помните, что ловушки — это всего лишь средство и они не отменяют необходимости тщательной проработки игровых связей.

3. Этот вариант вытекает из второго, но отличается большей тонкостью и игровой завязанностью. А именно: вы вводите в игру ловушки, чтобы... вооружить отдельных персонажей по ходу игры! Такой подход подразумевает возможность обучения на игре использованию активных элементов ловушек в своих целях, а также установке их в любом другом месте. Безусловно, в этом случае все ловушки изначально в игре выставляются мастерами/игротехниками, причем сама их конструкция должна быть более или менее «терпимой» к разминированию. Тогда, строго контролируя возможности таких «специалистов» простым введением новых ловушек или удалением уже установленных, вы, тем не менее, делаете свое влияние на игру неявным, скрытым от глаз большинства игроков и таким образом существенно снижаете риск быть обвиненным в «мастерском произволе» или принуждении игроков. Однако такой, мягкий, вариант может быть чреват снижением психологического воздействия факта наличия ловушек на игроков/персонажей и, в итоге, полной потерей роли ловушек в игре. Отчасти проблема решается эффективностью моделей и их своевременной демонстрацией (например, на

параде, чтоб все видели). Но, тем не менее, не перестарайтесь с ослаблением ловушек.

4. Ловушки — это ходовое средство игровых ассасинов.

Этот вариант подразумевает огромный спектр возможностей. Охватить их все, естественно, попросту нереально. Однако в данном случае общим моментом является необходимость информирования игроков о ТТХ ловушек. При этом наиболее предпочтительным было бы заставить будущих ассасинов еще до игры предложить конструкции ловушек самим, утвердить их и затем просто подтвердить соответствующими сертификатами. А в остальном ваша фантазия ограничивается только здравым смыслом и необходимостью соблюдать баланс.

Вне всякого сомнения, ваши мотивы могут в той или иной степени совмещать вышеперечисленные или вообще отличаться от них. Но мы уже использовали (на игре «Рождение Чуда», 2003 г.) в качестве основного подход номер 3, в сочетании с 2 и, отчасти, 1. Такой подход дал, по факту, фэнтезийную игру информационного типа с оригинальной структурой и сюжетными переплетениями.

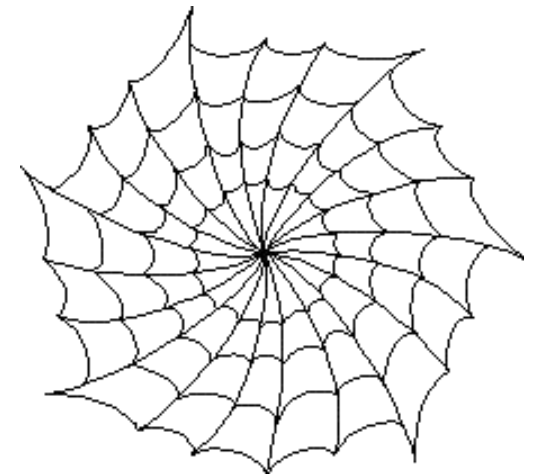
По способу введения ловушек в игру можно различить: установку мастерами и игротехниками и установку полноценными игровыми персонажами.

Каждый из этих способов имеет свои плюсы и минусы.

Если вы планируете мастерский вариант, то за счет увеличения и так уже не маленькой мастерской нагрузки вы получаете очень удобный и при этом крайне сложно отслеживаемый игроками способ влиять на ход игры. Хорошим примером при оценке будущей мастерской нагрузки будет... умножение ваших ожиданий в полтора-два раза. Не переоценивайте себя, иначе ловушки так и останутся не распакованными, а ваши труды пропадут напрасно.

Если же вы доверяете установку ловушек игрокам, то очень четко определите, кому конкретно вы их поручаете. Не жалейте времени на дополнительную работу с такими игроками. Убедитесь, что они четко представляют себе ТБ при ра-

боте с сверенными им материалами, а также следите, чтобы этих материалов у них было ровно столько, сколько нужно для планируемых вами для них ролей. Высшим пилотажем в этом вопросе является введение в игру не самих ловушек, а их компонентов или использование в качестве таковых имеющихся на полигоне природных ингредиентов. Это, помимо прямого стимула игровой активности непосредственно для этих игроков, может дать еще и дополнительный толчок вашей экономике — торгово-денежными отношениями, а также круговороту информации в игре! Однако при относительно высокой доступности материалов для создания ловушек на игре вам необходимо будет задуматься о безопасности конечной конструкции либо об искусственном ограничении лиц, спо-



собных такие ловушки собирать (сертификационная система).

Ну что, вы все еще хотите использовать ловушки на своей игре? Тогда приступим собственно к сути вопроса.

Пиротехнические ловушки с механическим запалом

Самый простой и, как показала практика «РЧ», наиболее эффективный для задач, сформулированных в пункте 3, способ — это использовать растяжки с активным элементом в виде обычной сдергиваемой хлопушки с конфетти или серпантинном. При этом нужно помнить, что:

1. Натягиваемый элемент должен быть прочным, малоэластичным и незаметным на фоне окружающей обстановки. Мы использовали толстую капроновую нить, окрашенную гуашином в черный цвет. И хотя она достаточно сильно растягивалась, все же не слишком внимательного прохожего такая ловушка останавливала надежно.

2. Активный элемент — хлопушка, также не должен сильно выделяться по цвету. Очень важно, чтобы хлопушка в закрепленном состоянии находилась соплем вверх (иначе звук гасится раз в 5, да и пожароопасность увеличивается!). Шнур подвязывается к выдерживаемому запалу хлопушки, и активный элемент крепится так, чтобы горизонтальное усилие,

поданное на шнур, вызывало срабатывание. Желательно также, чтобы конструкция активировалась при натяжении шнура в обоих направлениях. Наиболее оптимальным в этих условиях нам показалось крепление хлопушки к достаточно толстому дереву или пню под углом в 45° соплем вверх. При этом противоположный конец шнура закрепляется за этой стойкой как показано на рисунке:

При таком размещении ловушка срабатывает как при прямом воздействии (1) — шнур просто вырвет запал, так



и при обратном (2), трансформируя усилие на стойке с подрывом подобно блоку.

Для информирования «пострадавшего» ловушку можно снабдить соответствующим сертификатом с мастерской подписью. Хотя этот пункт и необязателен при соответствующей предварительной работе среди игроков в случае общеизвестности разновидностей ловушек в игровом мире, мы все же выполняли его, дабы избежать огрехов недоинформированности. И, конечно, этот пункт становится обязательным, если не все персонажи к началу игры знают, как какая ловушка воздей-

ствует на свою жертву (случай ассасинов).

Такая нехитрая ловушка может как создавать эффект опасности на тропах, так и вооружать персонажей, имеющих способность/умение снимать ловушки. При этом она снимается полностью вместе с сертификатом и может быть установлена заново, или, например, «сапер» может эффективно уйти из жизни вместе с парой тройкой врагов, сдернув запал хлопушки у себя в руках. Возможны и другие применения снятых элементов, однако я оставляю это на откуп мастерам, которым в любом случае необходимо будет изобрести, что на игре моделирует эта ловушка.

Шумовые ловушки

Некоторое разнообразие в игротехнику, а также снижение и без того невысокой пожароопасности могут внести ловушки, производящие громкий звук без воспламенения. Тут вариантов масса: от химического (использование иодида калия), электронного (мульти-вibrator с замыкателем) до самого незатейливого — замаскированного воздушного шарика. Подозревая, что вам, как и нам при подготовке «РЧ», делать что-то сложное в больших количествах будет лениво, опишу последний вариант.

Для установки ловушки необходимо:

1. Естественное или специ-

ально вырытое углубление (по старайтесь не рыть волчьих ям, в которых игроки переломают ноги по жизни, и не ставьте таких ловушек на крутых уклонах — это чревато).

2. Не слишком прочный воздушный шарик средних размеров (как правило, подходят самые дешевые из имеющихся, они самые непрочные).

3. Часть окружающей обстановки для маскировки ловушки. Например, пучок травы, вырванный неподалеку.

4. При установке ловушек постарайтесь надуть шарик как можно туже, так он лопнет от гораздо меньшего усилия и звук будет заметно громче, чем если вы, например, подложите в ямку под шар предмет с острыми выступами (шишка). Ловушку можно снабдить конфетти (сунуть внутрь перед надуванием), это придаст ей эффективности. Ну и про сертификат не забудьте. Вариант хорош для массового применения. Шарик легко «разминируется». А если допустить, что это резервуар с ядовитым содержимым, его можно использовать после этого для отравления противника, оставаясь в сравнительной безопасности (выпустить на врага содержимое, те же конфетти).

Еще раз напомним: **не ставьте ловушки такого типа в местах повышенной травмоопасности!**

Сложные варианты вполне годятся для случаев частной

(немастерской) расстановки ловушек. В таком случае игрой ассасин от подготовки и использования сложной ловушки даже может получить дополнительное удовольствие! Да и транспортировать тот же иодид калия — задача нелегкая и совсем не безопасная.

Ловушки, срабатывающие при контакте с действующим элементом

Разнообразие возможных ловушек такого типа так огромно, что даже перечислять варианты я не возьмусь. Навскидку несколько: замаскированные паутины из магнитной ленты (использовалась на «РЧ»), конфетти, брошенное в лицо из кулака (планируется на «Дюну»), переломившаяся очипованная палочка (мастерский контроль обязателен) и т.д. Советов по созданию давать не буду, призываю лишь к благоразумию мастеров. Делайте свою модель безопасной, не слишком маркой и хоть чуть-чуть соответствующей по виду и механизму срабатывания тому, что вы собираетесь ею моделировать.

Другие ловушки

Как правило, это более сложные, чем приведенные выше, ловушки, требующие к тому же больших затрат (круг, очерченный на земле и срабатывающий по пересечению, я

полагаю исключением).

Например, можно соорудить весьма эффективную ловушку, подвесив нечто вроде парашюта над тропой и перерезав крепж в нужный момент. Или, например, лабиринт с блокирующими выходами, как при реальной охоте на слонов. Однако создание таких ловушек я полагаю чем-то вроде искусства, и поэтому не отношу их к простой, рутинной игротехнике. А посему выскажу лишь основные требования, которые, впрочем, применимы ко всем моделям ловушек и которые я уже упоминал выше.

Модель должна быть:

1. Безопасной для здоровья и костюма «жертвы».
2. Достаточно эффективной.
3. Соответствующей целям, для которых делают ее мастера.
4. Напоминающей по виду и механизму срабатывания то, что она, собственно, моделирует.

Засим желаю вам удачи в ваших начинаниях.

Дмитрий Корабельщиков (Ящер), г. Новосибирск

Статья написана в рамках проекта «Советы опытных игроков» <http://rpg.nsk.ru/soi/>

Опубликована в журнале по ролевым играм «Орк-клуб» http://www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml

Ножи, кинжалы и прочие

I. Определения

Ножи, кинжалы и прочее оружие подобного типа, как правило, служило запасным или вспомогательным оружием. Хотя функции его бывали достаточно разнообразны. Они могли также использоваться для еды, для прорубания дорожки в лесу, для добывания добычи на охоте и т. п. Разница между видами бывала, иногда очень размыта, но мы попробуем выделить основные группы.

1) **Нож** – предмет режущего и колюще-режущего принципа действия, состоящий из клинка с рукояткой. В соответствии с назначением ножи имеют различные, конструктивные особенности, определяющие их конкретные подвиды и разновидности.

2) **Кинжал** (от араб. ханджар; dagger) – боевое или охотничье коротко или среднеклинковое холодное оружие с рукояткой и прямым или изогнутым клинком. Отличительная черта – наличие двух лезвий. В зависимости от длины клинка и степени остроты лезвий может быть колющим, колюще-режущим или колюще-режущим-рубящим. Среднеклиновые кинжалы обычно имеют длину клинка 40–50 см, короткоклиновые 10–40 см.

3) **Кортик** – вид кинжала с

прямым коротким граненым клинком, колющее коротко-клинковое холодное оружие с рукояткой. Появился в 16 в. и первоначально применялся в абсордажном бою, но впоследствии утратил чисто боевое значение и стал принадлежностью парадной формы.

4) **Стилет** (итал. Stiletto; stylet) – колющее, короткоклинковое холодное оружие с прямым клинком, имеющим острый конец. Сечение кличка может быть круглое, овальное, двух-, трех- или четырехгранное с долами и ребрами жесткости или плоскими гранями, лезвия отсутствуют. Длина 30–35 см, длина клинков боевых 16–20 см, охотничьих более 20 см.

5) **Дага** (dague) – короткоклинковое колющее холодное оружие со сложной гардой, являющееся дополнительным к основному длинноклинковому (шпаге, палашу и т. п.), обычно удерживалось в левой руке. Клинок аналогичен клинку стилета, эфес с широкой дужкой и крестовиной, концы которой направлены вперед. Часто снабжалось захватами, зубьями и ловушками для захвата и обламывания клинка противника.

6) **Валлет** – нож, замаскированный в пряжке поясного ремня. Его черен, имеет вид пряжки или декоративного ук-

рашения пряжки.

7) **Тесак** – рубящее и колющее холодное оружие с коротким (60–75 см) широким (прямым или искривленным) обоюдоострым клинком на крестовиной рукоятки. Со 2-й пол. XVIII в. до 2-й пол. XIX в. состоял на вооружении пехоты, артиллерии и инженерных войск русской армии.

8) **Мачете** (исп. machete) – длинный (свыше 50 см) нож для прорубания троп в густых зарослях и т. п. Мачете были практически во всех странах тропического пояса. Они могут по-разному называться и иметь весьма большие конструктивные отличия, но суть везде одна – это большой нож, выполняющий функции сельскохозяйственного орудия и оружия одновременно. Наиболее длинными являются латиноамериканские мачете, скорее всего их прототипом были абсордажные сабли. Кроме Латинской Америки, где мачете весьма разнообразны по своей форме и размерам, они используются в Африке и Юго-Восточной Азии. В этих регионах мачете или их национальные разновидности катана (не путать с японским мечом), паранг, галок и хукри, используются и как универсальный инструмент, и состоят на снабже-

нии армейских подразделений. В джунглях они играют роль своеобразного шанцевого инструмента, типа той, что в европейских армиях занимает саперная лопата. В России ножи типа мачете использовались весьма ограниченно, к ним весьма условно можно отнести кинжалы типа бевут и саперные тесаки. Причем армейские бевуты с длиной клинка до 43 см это фактически стилизованное кавказское оружие, которое появилось в русской армии при покорении Кавказа, когда пришлось столкнуться со специфическими природными условиями, будь то кубанские плавни или непроходимые кустарниковые заросли предгорий. В этих стесненных условиях, когда не слишком-то помахаешь шашкой и мог пригодиться такой тесак, который играл роль инструмента и весьма эффективного холодного оружия.

II. История и страны

1) Каменный век.

А) Ножи, набранные из кремневых пластин – в деревянную форму, клеем крепились в ряд пластины, образуя одну режущую линию. При достаточном навыке подбора пластин, режущая кромка получалась сплошной и весьма острой.

Б) **Кремневые ножи** – при достижении определенного

уровня обработки кремня, ножи стали делаться из единого куска. Выделялись характерные лезвие и рукоять. Размеры могли быть от 7 до 15 см. Рукоять, скорее всего, обматывалась кожей.

2) Ацтеки.

Основной материал, используемый в оружейном деле, ацтеками был, обсидиан (они вообще не использовали металл для оружия), поэтому их ножи были идентичны ножам каменного века.

А) Ножи, набранные из *обсидиановых пластин*.

Б) Обсидиановые ножи.

3) Рим.

А) **Паразоний** (лат. parazonium) – широкий поясной кинжал или очень короткий меч, служивший отличительным знаком военачальников высокого ранга в римской армии республиканского и раннеимперского периодов.

Б) **Пулио** – солдатский кинжал с коротким широким клинком.

4) Скандинавия, Русь.

А) **Пуукко** (пууко) – классический финский нож, использовавшийся жителями лесистой местности. Финские ножи имеют очень много общего с норвежскими, якутскими, чукотскими, коряжскими и ненецкими, хотя сами народы разделены тысячами километров. Пууко подвержен большой изменчивости формы и материала рукояток и ножен в зависи-

мости от местности, пристрастий мастера, изготовившего нож и т. д. Однако для всех пууко характерен простой клинок технологичной формы, более узкий, чем у лапландского ножа; подъем лезвия относительно пологий, иногда с небольшим скосом обуха или слегка поднятым кончиком лезвия (острия). У пууко заточку выполняют, начиная прямо от рукоятки, то есть пята клинка полностью отсутствует или бывает очень короткой, по ширине всегда соответствует ширине клинка; довольно значительная толщина обуха у рукоятки постепенно уменьшается к острию, доли на клинке отсутствуют. Заточка, всегда двусторонняя, начиналась от обуха, а позднее ее стали делать приблизительно от середины клинка, тем самым, образуя четкое ребро заточки. Длина лезвия обычно не превышает 15 см. Клинок ножа для разделки рыбы, как правило, более узкий, отогнут вверх и при этом несколько длиннее. Рукоятки всех финских ножей монтировали на клинок только всадным способом. Финские ножи не имеют ограничителей. Рукоятка заметно шире клинка, что связано с необычным для Европы способом размещения ножа в ножнах. Рукоятки пууко делают обычно без оковок (колец, втулок) из твердых пород дерева (карельская береза, ко-

рень ивы) или рога оленя, лося. Ножны финских ножей бывают нескольких типов, однако все они легко узнаваемы по характерным признакам. Главное достоинство ножен – надежное удержание ножа за счет плотного охвата рукоятки материалом ножен при помещении ее в устье на 3/4–4/5 всей длины. Ремешки или цепочка с карабинчиком, предназначенным для подвешивания ножа к поясу, прикреплены к верхней части ножен таким образом, что центр тяжести сильно смещен вниз и нож никогда не окажется в положении ручки вниз, а значит и не выпадет.

Б) *Лапландский* (саамский) (сами финны иногда называют этот нож – русским) – финский нож оленеводов, обитавших в тундре. Клинок ножа достаточно широкий, с прямым обухом, подъем лезвия всегда крутой. Рукоятка прямая, овальная в сечении, с характерным грибовидным утолщением на конце, иногда с пальцевой выемкой около нижней оковки. Оковки узкие. Размеры лезвия – самые различные, однако у оковки рукоятка всегда равна или чуть шире клинка, поэтому при широком клинке она может быть весьма массивной. Рукоятка обычно деревянная, изредка может быть наборной из роговых и деревянных элементов, используют также и бересту. Орнамент на лапландских

ножах выполняли методом заливки расплавленного олова в вырезанные канавки. Изредка на рукоятку устанавливали наверх, например, в виде головы лошади (часто стилизованной), рыбы или собаки. Рукоятки всех ножей монтировали на клинок только всадным способом. Не имеет ограничений. Ножны большого лапландского ножа, бывает, содержат дополнительное отделение для малого ножа, сходного по форме с большим. Для изготовления ножен чаще всего используют кожу, в старых ножнах это была сыромятная кожа со вставками из бересты или дерева, чтобы лезвие ножа не повредило кожу. Применяется также дерево, рог северного оленя, при этом сверху на ножны прикрепляется кожаный манжет для рукоятки.

В) *"Финка"*

А) Финские охотничьи ножи разных размеров.

Б) "Блатная" "финка" – ее отличительными особенностями являются рукоятка, почти всегда наборная. Упоры – "усики" и клинок, более заостренной формы со "щучкой" и долами. В целом "криминальная финка" очень отличается от универсального ножа северных народов. Эта "финка" в войну трансформировалась в армейский "нож разведчика и десантника".

Г) *Скрамасакс* (scramasax) – большой прямой однолезвий-

ный нож с полтороручным черенком. Этот боевой нож являлся оружием вспомогательным. В погребениях их чаще всего находят в паре с мечами. Вспомогательная функция определялась их относительно малой длиной клинкового оружия длиной – от 35 до 55 см (из них на рукоять приходилось от 10 до 17 см). При такой длине ширина клинка была от 3,5 до 6,5 см, толщина его у рукояти – от 0,6 до 0,9 см., а вес 660–720 г. Большая толщина клинка позволяла не только наносить мощные колющие удары, способные пробить кольчугу, но и использовать для парирования ударов противника. Ножны изготавливали из шкур. При помощи ремешка (или, возможно, нескольких ремешков), продетого через три кольца, скрамасакс подвешивался к поясу, причем расположение орнамента на ножнах подразумевает, что висел он на левом боку. Нет сомнений, что скрамасаксы попадали на Русь из Скандинавии, хотя боевые ножны были широко распространены и у финских, и особенно балтских народов. Почти все ножны скрамасаксов, найденных на территории Руси, имеют орнамент, характерный для скрамасаксов, происходящих из Средней Швеции.

Д) *Шлик* – засапожный нож с кривым клинком, носился за голенищем правого сапога.

5) Япония.

А) *Дзютте* – клинковое холодное оружие, с клинком в виде цилиндрического или многогранного стержня без лезвия. Черен с круглым навершием и половинчатой крестовиной, загнутой в сторону клинка, что представляет собой ловушку для оружия противника. Общая длина 30 – 60 см.

Б) *Кансаси* – женский, боевой стилет в виде заколки для волос с клинком длиной около 20 см. Служил тайным оружием.

В) *Когай* – нож в виде стержня. Когай применялся при еде, а также для выцарапывания иероглифов, подтягивания конской упряжи и был полезен даже как шпилька для волос. Употреблялся при доведении раненных. Его же втыкали в голову убитого врага, чтобы после боя можно было определить, от чьей руки он пал, или укрепляли им эту голову на поясе победителя. Носился в ножнах меча.

Г) *Коцука* (кодзука, когатана) – небольшого размера нож, вставлялся в ножны меча или эфес, использовался в походной жизни как обычный хозяйственный нож или, в крайнем случае, как метательное оружие. Иногда одна катана, сопровождавшаяся двумя коцуками.

Д) *Кусунгобу* – нож для сапогу (харакири).

Е) *Сай* – колющее клинковое холодное оружие. Изначально

сай был сельскохозяйственное орудие и использовался, как трезубец для рыхления земли, и лишь впоследствии стал применяться как оружие. Цельнокованый сай имел круглый или многогранный клинок с острым, реже затупленным острием. Концы крестовины загнуты параллельно клинку и могли быть тоже заточены, также они выполняли роль гарды. Черен, с навершием в виде шара, покрывался насечкой или обертывался шершавой кожей. Общая длина сай достигала 60 см, вес от 500 до 1200 г. Использовались попарно, а третий сай носился за поясом в качестве запасного или метательного.

Ж) *Танто*.

А) Прямой клинок однолезвийного ножа с прямым сколом от острия к лезвию под углом 45°.

Б) Тип японского кинжала йорой – доши с полной гардой и клинком длиной 15 см со скошенным лезвием.

В) Короткий японский кинжал длиной до 30 см.

З) *Шакен* – боевой нож в виде гвоздя с прорезью в черене. Использовался как холодное и метательное оружие.

И) *Ядзири* – метательный нож.

6) Китай.

А) *Бишоу* – парные кинжалы с прямым клинком и навершием в виде кольца, к которому

привязан платок. Общая длина 30 см.

Б) *Тао* (Бабочка) – разновидность тесака с широким клинком, с выраженным острием и гардой. Длина клинка 50 см, ширина клинка 7 см, толщина клинка 0,3 см, вес может достигать 1 кг. Бабочка является парным оружием.

В) *Фейдао* – метательный нож.

Г) *Фейча* – метательный нож в виде вилки.

7) Африка.

А) *Катана* – мозамбикский нож с тяжелым, широким клинком.

Б) *Трумбаш* – метательный нож с многочисленными ответвлениями на клинке.

В) *Ятаган* – оружие с изогнутым однолезвийным клинком внутренней заточки и раздвоенным в головке череном. Использовался в Древнем Египте, как большой метательный нож.

8) Индия.

А) *Бичва* – кривой кинжал, лезвие было обратной заточки (как на ятаганах).

Б) *Катар* (кутар, куттар) – кинжал с толчковой поперечной рукояткой наподобие буквы "Н". Клинки у катаров бывают широкие прямые, клиновидные широкие и узкие: двойные и тройные, иногда с пламевидной заточкой клинка. Характерной особенностью многих индийских кинжалов, и в частности катаров, является

то, что их рукоятки целиком изготавливаются из того же металла, что и клинки (нередко из булата). Весьма оригинально устроена рукоять кинжала-катара, она состоит из двух тонких параллельных брусков металла (составляющих хорошую боковую защиту руки), прикованных по сторонам пяти клинка и соединенных между собой в средней части двумя параллельными брусками, которые и образуют основную опору для кисти левой руки. У некоторых разновидностей этих кинжалов к пятке клинка сверху приваривается дополнительный фигурный, выпуклый защитный щиток. Преимущество складного катара в том, что в сложенном состоянии он занимает мало места и может быть легко спрятан в карман или замаскирован в другом месте одежды. При необходимости он приводится в боевую готовность одним движением руки, сходным с открыванием бали-сонга.

В) *Куйтс* – серпообразный нож без ограничителя.

Г) *Маду*

А) Кинжал из двух рогов антилопы, соединенных торцами (это двухконечное оружие держат рукой посередине).

Б) Двухклиновый кинжал с череном, расположенным между клинками.

Д) *Шалья* – шипообразный нож.

9) **Непал.**

А) *Кора* – широкий непальский нож.

Б) *Кхукри (кукри)* – национальный, большой нож гуркхов (горный Непал). Имеет изогнутый клинок с внутренней заточкой. Носится в широких ножнах с карманами для двух небольших хозяйственных ножей.

В) *Кухилон* – нож с широким, изогнутым клинком, лезвие имело обратную заточку (как на ятаганах).

10) **Азия.**

А) *Бали-сонг, балисонг* (Филиппины) – складной нож с прямым однолезвийным клинком. Клинок спрятан в черен и раскрывается путем соединения, половинок черена позади клинка. Бали-сонг часто употребляется попарно.

Б) *Бебут* (тюрк.) – кинжал иранского происхождения, получивший распространение на Ближнем Востоке и Кавказе. Лезвие изогнутое, обоюдоострое, два дола с каждой стороны. Длина лезвия – от 30 до 40 см, длина рукоятки – около 15 см. В русской армии в нач. XX в. был на вооружении унтер-офицеров пулеметных команд, оружейных номеров легкой и горной артиллерии, и солдат артиллерийских парков.

В) *Вали* (Малайзия) – нож, распространенный на Малайском архипелаге, рукоять без ограничителя, длиной 45 см.

Г) *Галок* (голок) – этот нож распространен на Западной Яве. Имеет широкий тяжелый прямой клинок длиной от 30 до 60 см.

Д) *Джамбия* – арабский кривой нож без гарды (не имеет четко выраженного ограничителя), с грушевидным череном и изогнутым в верхней трети клинком (кривизна может достигать до 90°). Широко распространен в мусульманских странах.

Е) *Зира-бук* – персидский однолезвийный, прямой кинжал.

Ж) *Кама* – адыгейское название обоюдоострого кинжала с прямым клинком.

З) *Керамбит* – индонезийский кинжал в виде тигриного когтя.

И) *Клыч* – национальные таджикские и афганские ножи. Клинок с толстым прямым обухом, узкий, длиной 20–40 см; рукоятка из дерева, кости, рога, имеет раздвоенный конец как у ятагана. Ножны деревянные или металлические. Нож погружается в ножны до раздвоения конца рукоятки.

К) *Крис* – индонезийский кинжал с прямым, чаще всего волнистым клинком.

Л) *Мандау* – вид ножа на Южном Борнео. Использовался даяками, как оружие для охоты за скальпами и как средство для прорубания дороги в джунглях.

М) *Паранг* – малайское название ножа с широким изогнутым лезвием и со смещенным к концу клинка центром тяжести. Длина лезвия обычно составляет 30 см при ширине 5 см в самой широкой части. Вес не превышает 750 граммов. Хвостовик лезвия должен проходить через деревянную рукоятку и фиксироваться на торце.

Н) *Сок* – папуасский бамбуковый нож в виде острой лучины.

О) *Тьябанг* – филиппинский аналог японского "сай".

11) **Европа.**

А) *Альбацета* (Испания) – складной нож с длинным череном, загнутым на конце, и прямым клинком.

Б) *Баделер* (badelaire) – нож с изогнутым лезвием, расширяющимся к острию. Был известен с XIV в.

В) *Басселард* – кинжал, широко распространенный в Европе в XIV – XV вв. До XV в. являлся рыцарским оружием, позже солдатским, а также оружием горожан. Клинок вытянутый, копьевидный, обоюдоострый со слабо выраженной гранью на каждой стороне. Черен цилиндрический с Т-образной головкой и прямой крестовиной.

Г) *Батардо* – маленький нож, носимый с боку ножен европейских кинжалов.

Д) *Дагасса* – боевой нож, служащий для пробивания до-

спеха, с прямым обоюдоострым, сужающимся к острию клинком, имеющим грань на каждой стороне.

Е) *Дирк* (Шотландия) – кинжал с клинком треугольной формы. Использовался, как в бою, так и на охоте.

Ж) *Квилон* – рыцарский кинжал, возник в XIII в. По форме похож на укороченный меч с прямым обоюдоострым клинком, имеющим грань на каждой стороне и с прямой крестовиной на цилиндрическом черене. С XV по XVIII в. использовался как кинжал для левой руки

З) *Корд* – кинжал XIV – XV вв. с прямым, сужающимся к концу, ромбовидным в сечении клинком. Длина до 60 см.

И) *Лангсакс* (langсах) – большой боевой нож древних германцев, предшествовавший появлению меча. Общая длина 40 – 60 см, ширина клинка 3,5 – 4 см. Увеличенная копия сакса.

К) *Мизерикордия* ("кинжал милосердия") – европейский стилет, служащий для добывания поверженного противника, трехгранный, длиной 36 см.

Л) *Минипэл* – короткий широкий обоюдоострый нож с Т-образным череном, предназначенным для упора в ладонь.

М) *Наваха* (исп. – navaja) – складной нож с длинным клинком (до 40 см и более); иногда в сложенном состоянии часть клинка выступает из черена, в

результате чего, кажется обыкновенным коротким ножом, но клинок неожиданно для противника может стать вдвое длиннее. Кроме того, это позволяет регулировать дистанцию боя. Известен с XVI века.

Н) *Поингард* – кинжал с сужающимся к острию треугольным клинком. Использовался в качестве даги.

О) *Пронси* – кинжал без перекрестья с широким, сужающимся к острию клинком.

П) *Рондел* (рондель) – кинжал XIV – XVI вв. Клинок длинный гладкий, режет трех- и четырехгранный, двухлезвийный, копьевидный, черен цилиндрический с круглой головкой и круглой гардой дисков-рондо.

Р) *Сакс* (сах, seax) – германский нож с клинком прямой или слегка изогнутой формы.

С) *Сандедея* – венецианский кинжал с широким, сужающимся к острию клинком. Общая длина 60 см.

Т) *Скрамасакс* – (см. "Русь, Скандинавия").

У) *Чинкузда* (чинкузда) – итальянский кинжал с клинком длиной 45 – 55 см и шириной в пять пальцев у основания.

Ф) *Шабер* – стилет с трехгранным клинком и круглым деревянным череном.

Х) *Шпринг-клинге* – саксонская дага с раскрывающимися клинком на два или три клинка (ловушка для клинков).

III. Метательные ножи

Во-первых, это нож с хорошо сбалансированными клинком и рукоятью. Иногда клинок делают немного тяжелее, чем рукоять. Во-вторых, в рукояти метательных ножей зачастую делали отверстия, предназначенные для крепления веревки, чтобы в случае промаха при метании, нож можно было подтянуть назад, а в случае попадания в жертву – последнюю подтащить к себе. В-третьих, на метательном ноже, как правило, отсутствует гарда и ограничитель (упор), так как они создают дисбаланс и ухудшают аэродинамические характеристики метаемого ножа. В-четвертых, такие ножи используют, как правило, в комплекте по несколько штук, каждый из которых обладает разными метательными, режущими и колющими характеристиками и предназначен для выполнения различного рода задач.

Ширина лезвия метательного ножа может варьироваться в пределах от широкого ножевого до узкого стилетного с ножевой заточкой. Однако для всех метательных ножей, в отличие от любых других ножей, характерно: симметричное расширение клинка к острию лезвия, заканчивающееся симметричной ромбовидной или мечеобразной заточкой и предназначенное для нанесения широких

неглубоких, но обильно кровоточащих ран; стрелоподобное окончание острия лезвия, благодаря которому оно способно застревать в теле жертвы.

Средняя дистанция метания ножа составляет 3,5–4,5 м (это примерно 5–6 средних шагов человека). Именно с такого расстояния жертве наносят удар, и она не успевает от него уклониться. Чем больше расстояние до цели, тем сложнее рассчитать траекторию броска и необходимое количество вращений ножа вдоль оси метания. Метать нож более чем на 8–10 м, вообще нецелесообразно. Поражающая сила удара ножом при метании почти в два раза больше, чем при уколе рукой. К примеру, если взять нож в руку и со всей силы "вогнуть" его в твердую древесину, лезвие войдет на глубину 15–20 мм, а при метании (в зависимости от силы броска и массы ножа) лезвие входит на 25–35 мм.

Условно можно разделить метательные ножи на несколько групп:

А) Формовые ножи – эти ножи имеют специальную форму и баланс улучшающие их аэродинамические качества. Характерным примером может служить, так называемый, нож "Рыбка". По форме он действительно напоминает рыбку на детском рисунке. Объемное, ланцетовидное лезвие со слабо выраженной ручкой, которую

только иногда обматывают шнуром.

Б) Ножи пернатые – эти ножи, как правило, не имеют черена. На месте черена у них находится стабилизатор полета, состоящий из пучка перьев. Иногда роль перьев могут выполнять нити, ленты, шнуры и т.п.

В) Ножи, утяжеленные ртутью – это ножи, в лезвии которых находится полость, не полностью заполненная ртутью. При перевороте в воздухе ртуть ударяет в конец полости, придавая ножу силу и направленность удара.

Г) Нож стреляющий – в рукоять ножа, где скрыта пружина, вставляется от 3 до 5 лезвий, которые в нужный момент выстреливаются из нее.

IV. Манеры боя

Как правило, если нож и т.п. оружие, было вспомогательным, то его удерживали в левой руке. Но человек мог сражаться и с двумя ножами (или другим коротколезвийным оружием), особенно в замкнутых пространствах, например на корабле, внутри замка, густом лесу и т.д. Позций для удержания ножей всего две.

А) Стандартный хват.
Б) Испанский (или цыганский) хват – это когда лезвие ножа повернуто к себе.

Составил Ю. Колобаев,
г. Москва

Обзор ролевой и толкинистской прессы

Подборка информации о журналах и газетах, посвященных тематике ролевых игр и толкинистике, а также новости о выходе свежих номеров этих изданий. Если вы издаете сами, либо вам известны ролевые издания, пожалуйста, пишите Несси nessy_moek@mtu-net.ru. Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь <http://nin.rpg.ru/moek/index.shtml>



Газета о ролевых играх на Камчатке.
г. Петропавловск-Камчатский

Координаты для связи:
Alex Alone
alice@real.kamchatka.ru
<http://rpg.kamchatka.ru/>



Конец Эпохи
г. Москва
литературный альманах

Координаты для связи:
Phon: (095)349-96-72, Лин
Post: 109341 М., Верхние
поля, 6-182
E-mail: lin@rinet.ru
Web: <http://lin.rinet.ru:8083/>



журнал о любых
проявлениях ролевого
движения

Координаты для связи:
<http://journal.fantasyland.info/>



профессионально
редактируемый и
издаваемый журнал

Координаты для связи:
Елена Степанцова
melamory@zilantkon.ru
<http://www.alexander6.ru/alexander6/136102>



Информационный вестник
клуба ролевых игр. г. Алмата

Координаты для связи:
<http://www.ala-rpg.org/>



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
<http://nin.rpg.ru/moek/Moek-glav.shtml>



Вольнопериодическое издание
«Ork-club journal»
г. Уфа, Кемерово

Координаты для связи:
bereg@ufanet.ru
www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml



Палантир

Журнал
Толкиновского общества
Санкт-Петербурга

Координаты для связи:
почтовый адрес: 191186 СПб
Миллионная 15-13
zoltan@tolkien.ru
<http://www.tolkien.by.ru/palant.html>

ПОЛИГОН

Газета для тех, кто
играет в серьезные
ролевые игры
г. Тула

Координаты для связи:
Ufthang [Ufthang@rambler.ru]
<http://mttula.narod.ru/Creation/polygon.html>

Цитадель
г. Новосибирск

газета теперь выходит в электронном виде

Координаты для связи:
<http://rpg.nsk.ru/citadel/>



г. Санкт-Петербург

Журнал посвящен творчеству

Координаты для связи:
<http://wind-rose.spb.ru>



Туника

Предлагаемая туника, подхваченная под грудью с напуском на бедра, выполнена в классической эллинской стилистике. Также данная выкройка может быть использована как базовая для моделирования платья туники в античном стиле модном в начале 19-го века.

Несмотря на кажущуюся простоту над этой моделью придется потрудиться, так как она требует подгонки по конкретной фигуре. Зато Вы будете иметь довольно универсальную всепогодную и всеразмерную вещь, могущую послужить не один сезон. При желании стиль хитона может быть изменен простой сменой тесьмы и изменением нижней части рукава. Под хитон можно пододеть как совсем легкое платье, так и теплую вещь, что обеспечит Вам комфортное существование в любых погодных условиях.

Рекомендации по выбору ткани: легкие, мягко драпирующиеся плательные ткани. В противном случае складки на платье будут стоять "колом".

Припуски на швы, по срезам и на подгибку низа 1,5 см. Поскольку легкие плательные ткани как правило очень "сыпучие", швы после раскроя лучше обметать.

В случае если Вы не захотите применять декоративную окантовку для горловины, Вам понадобится косая бейка одного цвета с тканью платья.

Вам потребуется

Легкая, мягко драпирующаяся плательная ткань, 2 косые бейки для обработки горловины длиной приблизительно 35–45 см каждая, декоративная тесьма (длину придется рассчитать измерив на себе те места, где тесьма будет пришиваться, ширина зависит исключительно от Вашего желания).

Расход ткани

Для определения расхода ткани рекомендую перенести на ксероксе предлагаемую выкройку, вырезать и наложить на полоску бумаги имеющую ширину, соответствующую ширине ткани, которую предполагается использовать. Ширина полоски должна быть выдержана в том же масштабе, что и данная выкройка, а именно 0,5 : 6. Это хотя и займет немного времени, зато позволит не переплачивать за лишнюю ткань и облегчит крой, поскольку на модели Вы уже будете представлять, как разложить выкройку на ткани.

При раскрое наметайте хорошо заметной на использу-

емой ткани нитью середину переда лифа.

Пошив

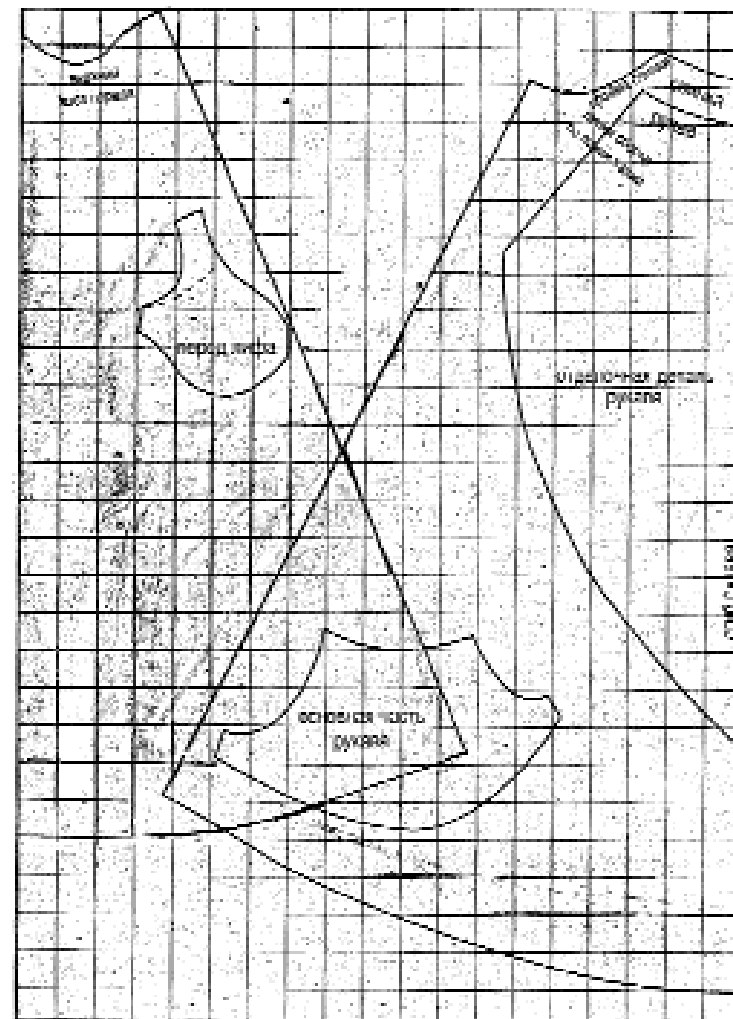
– Обработка горловины переда и спинки: Косую бейку сложить вдоль, лиц. стороной наружу и приутюжить. Сложенную вдвое бейку при-

колоть к срезу горловины, при этом сгиб бейки лежит на 1 см ниже линии шва. Вдоль горловины проложить строчку. Бейку отогнуть на изнаночную сторону, горловину отстрочить на расстоянии 7 мм.

– Выполнить плечевые швы. Припуски швов раз-



Туника



Масштаб: 1 клетка = 6 см.

Туника

тужить и пришить их концы у горловины.

– К лифу прикрепить основную часть рукава, предварительно прометав и пришив его по кату.

– Прометайте перед лифа (в месте, где должен проходить тесьма под грудью) чуть ниже разметки линии шва и оставьте по обоим краям довольно свободные концы нитей.

– Наденьте какую-либо тонкую облегающую вещь, имеющую боковой шов. Наклейте сшитую часть туники (перед лифа, спинка и основная часть рукава) и наколите по себе так, чтобы боковые срезы задней и передней деталей туники совпали со швами на одежде. Также наколите тунику на плечах, совместив с плечевыми швами. Для данной операции скорее всего потребуется помощник.

– Присборьте, равномерно поддевая нити с двух сторон, перед лифа так, чтобы он красиво сел по груди (при этом рекомендую мерить тунику с бюстгалтером, который предполагает носить под не□). Закрепите нити по краям.

– Подшейте центральные

срезы передних полотнищ тесьмой. Прометайте передние полотнища (в месте, где должна проходить тесьма под грудью) чуть выше разметки линии шва и оставьте по обоим краям довольно свободные концы нитей.

– Снимите тунику и приколите по бокам (по боковому шву и середине переда) передние полотнища. При-



сборьте передние полотнища, равномерно поддевая нити с двух сторон, так, чтобы они совпали по длине со срезом под грудью на переду лифа.

– Выполните шов под грудью.

– Выполните боковые швы. При этом сострочите одним швом и рукав. (При желании можно выполнить рукав и классическим способом, сначала стачав его, а потом вшив в пройму).

– Отстрочите тесьмой желаемые места на переду и спинке.

– Обработайте край отделочной детали рукава тесьмой или просто подогните его.

– Пришейте отделочную деталь рукава к основной части рукава. При этом присборьте по желанию нижнюю часть основной части рукава. Пришейте отделочную тесьму.

– Если низ туники не обработан тесьмой, подогните и подшейте его.

Светлана Глушко,
г. Москва

Используемая литература:
Платье с полотна Боттичелли, Ателье RUNDSCHAU, 10//2002, стр. 58–61.



II Ролевой карнавал РИ-Кон "Сопряжение Сфер"

Сроки: 29 апреля - 2 мая 2005 г.

Место: Новосибирск, база отдыха "Олимпиец".

Возможное количество участников: до 200 человек.

Мы хотим, чтобы чудеса случались.

Мы волшебники, когда дарим другим то, что мы можем. Это кредо.

Ролевой карнавал РИ-Кон – это место встречи и творчества тех, кто хочет, чтобы в его жизни было ощущение чуда и сказки, кто знает это ощущение и готов дарить его другим людям. Иногда оказываться в этой атмосфере и дышать ею – необходимо.

Если мы сохраняем в себе частицу сказочного, фантастического, если мы умеем удивляться и удивлять – мы смотрим на мир с большего числа сторон и свершаем то, что не под силу другим.

Если мы творим атмосферу чуда – мы становимся немного волшебниками. А когда много

маленьких волшебников собираются вместе – сила их возрастает неизмеримо и чудеса действительно случаются!

РИ-Кон – это история, это книга, это действие, это игра. Она создается всеми нами, и Вы можете вписать в нее свою главу. И Ваша глава будет вводной к одному из Ваших персонажей, появившихся в городе Риконе на Белтэйн, когда свершается Сопряжение Сфер. А самый город на этот раз будет немножко испано-восточным.

Здесь доблестные рыцари сразятся в честь прекрасных дам не в тесноте душевного зала, а на



берегу моря, под синим майским небом и ярким полуденным солнцем, а наши знамена и одежды будет развевать свежий ветер. Здесь отважный То-реадор выйдет в корриде против яростного Быка. Здесь люди в танце потоком выплеснутся на городскую площадь в карнавальном вечеру, а сидячий и скучный ярмарочный продавец превратится в веселого бродячего торговца. Здесь лю-

ди смогут под звездами в полный голос читать свои стихи и петь свои песни. Здесь профессор Саламанки будут читать лекции, а студиясы устроят диспут. Пусть на 4 дня это будет царство песни, музыки, танца, шутки и игры.

На РИ-Коне мы дарим другу 3-4 дня своего творчества, любого, будь то танец или семинар. А кто не привозит

своего, тот готов впитывать чужое и именно за этим едет, и не зритель он там, а активный участник. Это кредо.

От оргкомитета РИ-Кона – Мерлин (Борис Лазеев), г. Новосибирск

Сайт РИ-Кона-2005:
<http://rpg.nsk.ru/texts/rikon>
Адрес оргкомитета:
rikon_org@rambler.ru

Презентация

ДРАКОНЫ - НАВСЕГДА!



Сайт **Гнездо Дракона** приглашает всех любителей волшебной сказки и фантастики к участию в тематическом литературном конкурсе.

Тема: **"Драконы - навсегда!"**

На конкурс принимаются произведения любого жанра. Дракон в произведении - не обязательно главный действующий персонаж. Но он есть.

Произведения принимаются в формате текста (*.txt) по адресу: tasenok@mail.ru.

Подведение итогов состоится 1 декабря 2004 г. Специальный приз - публикация на одном из старейших драконьих сайтов рунета!

Смотрите подробности на сайте конкурса:

<http://dragons-nest.ru/contest>

Презентация

Последний Союз: Туманные горизонты

Время: лето 2006 года

Место: Европейская часть России

Размер: 500 человек

Тема: Толкин, Средиземье после гибели Нумэнора

Тип: игра со свободным сюжетом

Мастера: объединенная команда мастеров Москвы и окрестностей Светлана Таскаева (Анариэль) Николай Сафронов (Молидеус) Кэтрин Кинн Павел Прудковский Остинг Нина Белявская Георгий Кантор Александр Юрченко (Гил-Галад) Татьяна Геворкян (Линди) Регина Бондаренко (Гилразнь) Вячеслав Рожков (Дядя Слава) Анна Сперанская Владимир Сперанский (Гильдор) Людмила Демина (Милли) Орлик Аданэт и другие
Главмастер проекта: Ольга Белоконь (Азрафэль)

Контакты: crusade2003@yandex.ru

Хорошие книги тянет перечитывать снова и снова, хорошие фильмы смотришь не по одному разу. И каждый раз открываешь в давно известном нечто новое, одновременно освежая старый восторг и удивление. Уже прошло множество игр по миру Толкина, и все равно притягательность и особая глубина этого мира таковы, что и "молодые", и "старички" игрового движения играют и делают игры "по Толкину".

Про что эта игра? Можно было бы просто ответить "про Арду", но это слишком обще. Про добро и зло, про выбор и ответственность, про судьбу и надежду – все это верные слова, но они не могут выразить всего, что каждый из нас вкладываем в понятие "мир Толкина". Разумеется, игра про все это – а уж что именно в качестве основной темы выберет на игре человек, решать только ему. Мастера же создают рамку этого мира, условия его существования, понятия из книг Толкина.

Предполагается, что все, кто едут на эту игру, читали произведения Толкина. Кто-то – только "Властелина Колец", а кто-то – все тринадцать томов вкуче с журналом "Виньяр Тэнгвар" (тем, кто смотрел фильм П. Джексона, мы рекомендуем все-таки прочитать книжку...). Прочитали? Внимательно? А теперь закройте все книги.

Закройте, и пусть с вами останется только то, что вы вынесли из Средиземья: страх, отчаяние, ненависть, вера, на-



дежда, любовь, мужество, верность. Вот это пусть останется с вами. Игра отличается от жизни тем, что из игры всегда можно выйти, всегда можно сказать "стоп!". И когда мы играем, мы знаем, что не можем быть убиты, не можем умереть с голоду или просидеть до конца своей жизни в мерзкой сырой яме. Так что же есть в игре такого настоящего, что остается с нами даже после ее окончания? Чувства, мысли, то, что называется "духом" – это остается. И с этой точки зрения то, что происходит на игре – настоящее, точно такое же, как и в жизни, и, быть может, даже более реальное. Более реальное, потому что здесь осторожный современный человек может позволить себе раскрыть до конца все присущие ему качества – как хорошие, так и дурные. Может позволить себе быть – а не казаться – таким, каким он мечтает, но не хочет или не осмеливается быть в обыденной жизни.

Мы не торговцы. Мы не продаем надежду, веру, любовь или ненависть, не можем знать, случится ли катарсис. Все, что мы можем сделать, как смертные и ограниченные люди – непротиворечивые правила, хороший полигон, уважительное отношение к игрокам – мы сделаем. Но дух игры, неповторимый дух, который один только и может раздвинуть границы

миров и создать узенькое, но очень осязаемое пространство игры – его можете создать только вы. Игроки.

Низвержение Нумэнора было настоящей катастрофой, и многие прибрежные земли Средиземья пострадали от бури и волн. Элларгир, ранее стоявший на берегу моря в устье Андуина, оказался за 150 миль от морского побережья. Мир необратимо изменился: он стал круглым. Отныне боги Запада, Валар, и бессмертные неувядающие земли Амана навсегда скрыты от смертных. Круги мира замкнулись, и люди вольны плавать куда угодно – на восток или на запад, но обречены они возвращаться туда, откуда уплывали. Лишь бессмертные эльдар знают Прямой Путь и могут покинуть закругленный мир и достигнуть Амана.

Безбрежности пространства положен предел – возникла линия горизонта. Ее невозможно достигнуть, чем дальше идешь, тем дальше и она. И невозможно не двигаться к горизонту – он соединяет круг неба и земли, куда ни кинешь взор – он упирается в горизонт.

Девять кораблей Верных из Нумэнора пришли на берега Средиземья, но могущественного Острова больше нет. Аман вне круглого мира, и если придет Тень, то жителям смертных

земель не помогут ни боги, как в Войне Гнева, ни Короли Морей, как в Эрэггионскую войну. Теперь обитателям Средиземья можно рассчитывать только на самих себя.

Заканчивается великая и прекрасная Вторая Эпоха, на пороге стоит Третья. Сумерки эпохи – сумерки рока, судьбы срединных земель и их обитателей неясны, и мало ныне веры в пророчества. Ныне пришло время действовать, не полагаясь на судьбу, а сотворяя ее, нащупывая в сумерках свою дорогу. Тяжело путнику в сумерках на едва заметной тропе в густом лесу, любой его шаг может оказаться ошибкой, и меж теней деревьев скользят еще более черные тени.

Подобно путнику, ищущему дорогу в этих сумерках, застилающих туманами горизонты, мы обретаем свою судьбу на игре. Игроки свободны в выборе судьбы, но они несут ответственность за свой выбор. И любой человек может стать той песчинкой на пути великих колес судьбы мира, что не отмечена в планах мудрецов и королей, но способна изменить весь ход истории.

Это игра со "свободным сюжетом", то есть ее исход определяют игроки в процессе игры. При этом, разумеется, у игры есть свои законы, как открытые, в правилах, так и скрытые. И

каждый выбор, сделанный игроками, приводит к последствиям, которые соотносятся с законами мира. Сюжет произведения, в частности, сюжеты произведений Толкина, следуют внутренней логике, и не являются простым перечнем событий, выбор и последовательность которых определяется исключительно личным хотением автора. У сюжета есть внутренние стержни развития, внутренняя логика. Вот эту логику мы постарались заложить в законы игры. А действовать, исходя из рациональных побуждений, из побуждений чувств или из каких-то еще мотивов, предстоит игрокам.

Последний Союз людей и эльфов, победа над Врагом являются лишь одним из воз-

можных путей. Встанут ли рядом вновь Эльф и Человек? Каким будет этот союз на этот раз? Какую цену придется за это заплатить? Поднимется ли вновь Черное Знамя? Кто одержит победу, да и будет ли вообще Война? Все это сокрыто в сумерках неизвестности, лежит за горизонтом, едва виднеется в тумане.

O Gil-Galad in Eledhir
Duir linnar i-thelegainn:
Im Belegaer a Hithaegllir
Aran ardh vethed bain a lhain.

Gariel maegnaith Gil-Galad,
Thol palangennin, ann-vegil;
a giliath arnoediad
Centhant thann din a chenedril.

Dan e na-iør o-chi eglant
na-had u-pedar ithronath;
An elen din na-vorn ullant,
be Mordor, ennas caia gwath.

Можно ли повлиять на мир и войну нашей истории, можно ли остановить Врага, не отковав ни одного меча и не выпустив ни единой стрелы? И если все же война, то какой ценой достанется победа? Чего будет стоить право на ненависть?

Эти вопросы можно задать и можно ответить на них, оказавшись хотя бы ненадолго, хотя бы только духом там, в Средиземье.

И кто скажет – "друг", тот войдет в дверь...

Презентация

Манифест ортодоксального толкиниста

С благодарностью Максу Шкелю за нужные слова, сказанные в нужное время

РОМАНТИКА – то, что содержит идеи и чувства, эмоционально возвышающие человека.

Словарь иностранных слов

Ролевые игры лично для меня начались именно с романтики и творчества. С нежностью вспоминаю далекие 1992–93 годы (мне тогда было 18–19 лет), когда открыл для себя книги

Джона Рональда Руэла Толкина. Это была волшебная сказка – разумная, добрая, вечная... Это был прекрасный и яростный мир, где Свет и Тьма были будто рассечены острым клинком. И эта грань проходила сквозь душу каждого живущего в Среднеземье; через его разум и сердце, заставляя задумываться о своем месте в мире, о выборе, долге и предназначении. О вещах, которые можно осмыслить, и о вещах, которые можно только понять. Или – просто поверить.

О, ветренный всадник на белом коне, расскажи мне ту притчу о рыцарях звезд, о великих союзах и жестокой войне, где черное с белым в объятьях слилось...

...после первого очарования Иным Миром пришло чувство сопричастности Среднеземью. Миру, который глубоко эпичен и ярко отражает нашу историю и мифологию. Миру, где есть волшебство. Но оно не случается по заказу, а приходит к тому, кто сам в душе стремится к нему. Вероятно, так и появился образ, которому хотелось подражать в своем творчестве.

Человек – особенно в подростковом возрасте, – часто подражает тому, чего ему лично не хватает, к чему чувствует внутреннюю потребность. Подражая неосознанно, мы уподобляемся бездушным машинам, которым все равно, какую программу выполнять. Подражая осознанно, мы меняемся в ту сторону, куда зовет нас внутренний голос. И мне не все равно, в каком мире жить, к каким ценностям стремиться и какие игры для людей делать.

По категории "спрос/предложение" я условно делю игры на два подвида. Для создания контраста ситуация намеренно упрощена:

1. Подростковые. РИ как развлечение, хобби, фестиваль, "тусовка в прикидах", отдых... Главное в сюжете – "показать, насколько крут", (в интриге, экономике, костюме, оружии...) главная ценность – самоутверждение, яркость действия ради действия, "экшн". Чтобы все вертелось и сверкало.

Да, все это конечно замечательно. Оставляет незабываемые впечатления и переживания. Все ярко, зрелищно, эмоционально... Но со временем все-таки приедается.

2. Взрослые. Это РИ как вид творчества. Участник уже самоутвердился и его интересует нечто большее. Новые мысли, чувства, мироощущение. Развитие и новые открытия в себе и других. Он готов не только брать, но и отдавать. А также создавать.

Я причисляю себя к мастерам, для которых РИ – вид творчества. Игра – это же очень серьезно. Она требует от человека максимум усилий, физических и моральных. Путь "индустрии развлечений" намного проще. Когда подчас говорят, что очередная игра не удалась, то называют массу причин. Одни игроки не приехали, другие плохо отыграли, третьи пили водку и тусовались, а мастера – вообще... рогатые животные.

Но все это только следствие сюжетов подросткового подвида. Основная причина в том самом философском вопросе: быть или не быть?

Человеку тусующемуся достаточно **казаться**. Человеку играющему необходимо **быть**. Я почему-то думаю, что на серьезную ролевую игру нормальный человек приезжает за тем, чтобы побыть **в другой роли**, прожить иную жизнь, раскрыть себя в творчестве и подарить другим часть своей души. (Ох, и наивный же я человек... Ну да ничего. Моя позиция все же подтверждается практикой, иначе не стоит и огород городить).

II

Итак, перейдем к конкретным принципам создания нашей будущей игры. Для начала жестко разграничим определения "человек тусующийся" и "ролевик". Первых мы оставляем за бортом, а вторым предлагаем наш проект.

Невозможно заставить человека играть, как невозможно заставить его петь или слагать стихи. Можно только показать, как это бывает, поселив в душе тоску по Иному Миру. Поэтому стоит собирать в творческие проекты тех, кому от жизни нужно больше, чем общение ради общения, и – вперед к высоким идеям и целям! Если вы для себя уже поняли, **что** значит играть по-настоя-

Общая игротехника проекта, или От лирики к физике

По нашему мнению, некоторые игры, заявленные как "игры по Толкину", таковыми не являются. Например, те же самые "Хоббитские Игрища". Это что угодно (фэнтези-милитари, фестиваль по мотивам, философский боевик...), но не игра по Среднеземью. Причины следующие. Говорю как очевидец:

1. Мастера по своим субъективным причинам не строят игру по тем же принципам, по которым Толкин создавал свое произведение. А именно – волшебная сказка в контексте исторического и этнографического пласта Северо-Запада.

2. Мастера (и, как следствие – игроки) не заинтересованы в следовании букве и духу первоисточника. Вероятно потому, что организационно удобнее использовать упрощенную и испытанную схему игры только как "модели общества" и отрабатывать стандартные схемы поведения игроков, нежели обращаться к душе человека, к его романтическим порывам.

Вывод: наша игра по Толкину будет строиться по следующим принципам:

1. Мир создан по законам, прописанным Профессором (Это значит: этика и идеология, культурная взаимосвязь образов из книги с реальной историей, максимально возможное следование первоисточнику при подготовке к игре.)

2. Игра обращена в первую очередь к позитивным чувствам участников. "Книги должны хорошо кончаться". А игры должны обращать людей к разумному, доброму, вечному. И если человек, прожив кусок жизни ТЕМ, ТАМ и ТОГДА, научился в своей душе чему-то хорошему и светлому... "Значит, нужные книги ты в детстве читал..." Значит, в нужные игры ты в детстве играл. И не только в детстве.

щему, с полным напряжением сил, то тогда вы можете позволить другому заглянуть за дверь вашего собственного мира. Тот, кому надо – поймай и пойдет.

Да, дорогие читатели, мне больше всех надо. Мне нужна романтика, сказка и волшебный мир. Ну да, для моего чуткого душевного равновесия мне нужна любовь к прекрасным вещам, рожденным умелыми руками настоящих мастеров.

...мне очень бы хотелось вновь и вновь слышать ночной шепот сосен под звездным ветром и видеть блеск алмазных рос среди луговых цветов в зыбком предрассветном тумане... И чувствовать сладкий запах трав, и вечный холод воды из звонких ручьев; и знать, что в шелесте листвы можно услышать голоса тех, кто жил до того, как люди пришли в мир.

Мы ездим на игры за романтикой. "За синие горы, за белый туман..." За далекими королевствами и древними тайнами. За Польшими Холмами и замками, за дремучими сказочными лесами... За подвигами и легендами. За красотой и очарованием Иного Мира.

И если, возвращаясь с игры, участники сохраняют в своей памяти частицу волшебной сказки, сумеют увидеть мир ясным и неискаженным взглядом; различат необычное в примелькавшемся и вспомнят полузабытое... Значит, мы вместе постарались не зря.

*Бежит дорога все вперед,
Куда она зовет?
Какой откроет поворот,
Какой узор совет?
Сольются тысячи дорог
В один великий путь.
Начало знаю, а итог
Узнаю как-нибудь!*

Удачи нам всем на этой дороге

3. Игра эпична. Это значит, что каждая роль по-своему значима. Каждый персонаж по-своему уникален. Каждый имеет свое место в мире: не человек из ниоткуда, а Бильбо Бэггинс из Шира.

Каждый имеет право на Подвиг. И могучий король, и хоббит-домосед обладают равными шансами на Чудо. *"Слабые не раз преобразали мир, мужественно и честно выполняя свой долг, когда у сильных не хватало сил"*, как говорил в свое время Владыка Эльфов Эльронд.

4. Персонажи строго выдержаны в определенном стиле и узнаваемы. Как внутреннего настроения, так и внешнего вида. Игра не обладает жестко заданным общим сценарием, но роли некоторых групп персонажей игротехнические.

5. Игра обладает "вторичной реальностью". Что в терминологии Профессора означает "овеществление фантазии". В нашем случае это будет коллективное со-творчество по созданию мира. Когда все участники действия мыслят и поступают согласно выбранному канону, тогда и возникает вышеупомянутое явление.

6. Проблематика вопросов игры должна соответствовать проблематике Толкина. Мастера категорически против ересей и апокрифов.

7. Цели и задачи игры по миру Толкина тождественны целям и задачам волшебной сказки как таковой:

- восстановление душевного равновесия,
- бегство от действительности,
- счастливый исход.

Подробнее – смотрите в статье Толкина "О волшебных сказках".

8. Мы не считаем книги Профессора христианскими и не намерены вводить в игру христианскую идеологию. Мастера исходят из того, что мир Толкина по букве и духу наиболее близок к героическому эпосу Севера; к миру Британии, Кельтики и Скандинавии, а не евангелическим мотивам Ближнего Востока.

9. Игра не для всех. Это значит, что на игру попадут только те, кому это действительно нужно. Непременное качественное знание первоисточника и непростая подготовка этому очень содействуют.

10. Большое внимание мастеров уделяется индивидуальной подготовке игроков. Мастера будут работать с каждым подавшим заявку до достижения взаимопонимания. Мастера хотят адекватности игроков игровому миру, поэтому подготовка и отбор игроков идет с особым вниманием, по принципу "или все или никак". Все указанные игрокам пункты обязательны для изучения и соответствия им. Наша позиция – чтобы получить творческое удовольствие от игры нельзя халтурить в подготовке к ней. Совместное творчество по созданию игры сплачивает, а стремление к Высокому – облагораживает.

Мастера вообще не раздают "квестов и заморочек" игрокам. Потому что каждый игрок, если он серьезно относится к миру игры, сам для себя определяет активный смысл своей жизни. Позиция "мне скучно, развлеките меня..." невозможна. Вокруг целый мир, который вы познаете, и который познает вас.

11. Мы хотим, чтобы на игре все было Красиво и Правильно. Вот так просто – Красиво и Правильно. Потому что очень хочется (тезис не новый, но не знаю, как лучше сказать...). Все, что реально сделать по-Настоящему – будет по-Настоящему.

Нам не интересно делать "игру как развлечение", "социальную модель виртуального мира", показательный "отыгрыш ролей" и "психологические эксперименты"... Этого не будет.

Будет бытие. Определяемое сознанием. Потому что ИГРА – это состояние души сопричастных Иному Миру, а не матч по регби или погоня за чипами.

Мы хотим вместе с игроками создать волшебную сказку, в которой можно заглянуть внутрь

себя. Выразить свое стремление души. Стать, а не отыгрывать. Быть, а не казаться. Жить, а не моделировать.

(В статье использованы материалы М. Шкеля и Э. Воробьевой, а также стихи из сборника "Песни Арды" и книг J.R.R.T.)

AR VEDUI: Последний Князь

AR VEDUI :: NOXLENNI: KNEZE



ТИП: Ролевая игра по миру книг Дж. Р.Р. Толкина

Заезд – 1–2 дня. Игра – 5 дней. Некоторые команды выезжают раньше.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ: Эта игра для тех, кто любит и ценит книги Толкина; для тех, кому хотелось бы воплотить в игровом мире часть картины Среднеземья.

ЖАНР: Это и героический эпос в традициях Севера, и волшебная сказка полузабытых времен. Это легенды о Прошлом, пробуждающие смутные полузабытые воспоминания о давно ушедшем мире. Это баллады менестреля у ночного костра, благородная тяжесть кольчуги на плечах и серая пыль на дорожном плаще... Это старинные карты и таинственные письмена на древнем пергаменте... Это голос далекого рога за холмами. Это звон мечей и свист стрел... Это верные друзья и добрые встречи на дорогах Судьбы. Это возвращение в Среднеземье.

МЕСТО В ИСТОРИИ: Третья Эпоха. Северо-Запад Среднеземья. Эриадор. 1974 год по нуменорскому летоисчислению. Месяц Урима. Остатки некогда великого Северного Королевства Арнор...

Мастера:

Координатор проекта – Халбарад (Макаров Андрей; г.Новосибирск)

Мастер по магии – Сказка (Старцева Екатерина; г.Красноярск).

Мастер по костюмам – Багира (Сединина Наталья; г.Новокузнецк) и др.

Контактный E-mail мастерской группы:

arvedui@ngs.ru

Место проведения: Новосибирская область. Последняя неделя июля 2005 года.

Мальбет–Прорицатель давал тебе имя, И долго держать не могли того в тайне, Что князю с княгиней сказал он о сыне: Он будет последним царить в Артедаине!

(Скади гор)

Исходная ситуация или Список команд

Зеленый сумрак старого леса. Шепот ночного ветра. Свирель в предрассветном тумане. Talin raptalassilinden. Звонкий смех и хоровод огней под куполом вечных звезд. Взмах зеленого плаща, шелест листвы, полет стрелы. Песня на древнем языке.

Голоса птиц на рассвете. Струны лучей утреннего солнца среди зеленых холмов. Тайная мудрость и вечная юность. Быль и небыль.

(Это – Эльфы Линдона)

Гулко стонет металл под ударами молота. Рой багровых искр в полутьме. Огненный жар горна. Главная хитрость Создания меча – в закалке. Седобородый мастер все сделает сам. В молчаливом одиночестве налагая священные руны и обратившись помыслами к Махалу. В клане потомков Тэлхара принято хвалиться успехом, но недостойно раскрывать тайну Создания чужакам.

Верхние народы не жалеют золота за труды Казад и уверя-

ют в дружбе, но кто знает, что у них на уме на самом деле?

(Это – Гномы Синих гор)

Тонкие копыта шпилей пронзают тяжелые низкие тучи. Холодный ветер треплет звездно–серебряные стяги, свищет в щелях бойниц, дробит отражение замка в зеркале озера.

Женская фигурка на зубчатой стене. Светлые волосы из–под синей накидки – как свеча на ветру. Воин в крылатом шлеме зябко кутается в плащ. Серебрянная Звезда на черном поле щита.

Тишина. Только ветер, да лязг кольчуги в такт шагам. Обещанная помощь из Гондора так и не пришла.

Это – княжество Артедайн. Осколок некогда великого Арнора. Род Исильдура угасает. Возродится ли Королевство с Последним Князем, или разлетится обломками под железным кулаком Ангмара? Сохранится ли Свет в наступающих сумерках Севера?..

Каждый из оставшихся здесь делает то, что может, и то, что должен. Пусть даже почти без надежды на победу.

(Аннуминас – столица княжества. Форност – пограничный замок)

"В лето 1601 братья Марчо и Бланко, заручившись леной грамотой у князя в Форносте, во главе множества хоббитов пересекли Барандуин и обосновались между рекой и Дальними Холмами. Хоббиты сами избирали своих правителей, интересовались только своими делами и ни в какие события внешнего мира не вмешивались..."

Хильдигрим Тук аккуратно отложил гусиное перо и, прищипывая нос, посмотрел сквозь очки на лист пергамента. Солнце уже перевалило за добрый полдень: во как жаворонки высоко в небе поют! Расстарались. И лето – в самом разгаре. Открытое окошко уютной хоббитчей норы выходило прямоком в ухоженный сад, а позади краснощеких развесистых яблонь зеленели грядки спускавшегося к ручью огорода. При таком солнышке быстро все в рост идет. Хм... А пожалуй, стоит заглянуть вечерком в "Зеленый Дракон", а то совсем уж засиделся в Книжном Смеалище.

Ага! А вот по тропке к нам соседский доросток лапами вприпрыжку пылит! Никак к Бандобрасам на День Рождения бабушки Милисенты звать будет. Да мы уж слышали, будем непременно. Такие знатные пироги с грибами у Бандо-

брасов ну никак пропустить нельзя!

(Шир)

– Да, сударь мой, шумно у нас нонче в трактире! То ни дождинки, то как из ведра, это у нас так говорят. Тут только успевай поворачиваться, да всякому сумей угодить... Сюда пожалуйте, сударь!

Во, глядите, компания с самого Рудаура пришла, что само по себе странно. А вчера гномы Синих Гор заявили – здрасте! Не иначе по торговым делам на Восток. А вона стражники из Форноста: то ли со службы отдыхают, то ли ищут кого... Вы, сударь мой, откуда будете–то? Издалека? Не слышали новость: кто–то опять воду мутит за Тролльским Кряжем. Беженцы приходили, место потише искали.

А скажу я вам, почтенный, что Запад, что Восток – дел не разберешь, маета одна. А вот и хоббиты из Ширы пожаловали. Небось опять Норохольмы к родственникам... Что? Нет, эльфов тут никогда не бывает.

А то ж! Мы в Брыле хорошо живем, не тужим. Ни от кого не зависим, ничьей власти не признаем. И я не знаю, чего там Люди Запада не поделили. Да и знать не хочу.

Вот и комната ваша, сударь! Эй, Боб, олух шерстолапый, куда дрова потащил?! Уж про-

стите, почтенный, бегу, дела. А ужин вам сию минуту подадут. (Поселок Брыль и трактир "Резвый Пони")

Старый замок темными глыбами нависает над холмом. Слово каменный тролль скрючился и навеки застыл в тяжелом раздумье над сумрачной долиной.

Угрюмые воины в серых плащах на стенах и башнях. Бородач в черном кожаном панцире с заклепками, сутулясь, опирается на топор и недобро щурится вдаль.

Блеющие отары в складках холмов, дым пастушьего костра тонким мазком в вечернем небе. Полустертые руны на придорожном столбе.

Цокот копыт – эхом среди голых скал. Собаки и подозрительный люд хмуро провожают взглядами незнакомых всадников.

Это – Рудаур, всегдашний беспокойный сосед княжества Артедайн. Слишком уж часто случаются набеги "неизвестных людей" на тех, кто кажется легкой добычей. А сейчас поговаривают, что Вождь Народа Холмов нашел себе нового могучего союзника и вот–вот заявит права на остатки былого Северного Королевства.

(Замок и небольшая деревня.)

Тусклое солнце отступает за Северное Нагорье. Черный замок – железной короной на серой скале. Окна и бойницы – мертвые глаза, глядящие в пустоту. В ночном небе над Гундабадом багровые вспышки зарниц. Им вторят бледные сполохи на пиках башен.

Стон ворот рвет тишину.

Черный Всадник без лица. Могильный холод, серый саван, тусклые доспехи. Властный жест закованной в сталь руки. Стук щитов, лязг оружия. Орда орков грохочет сапогами вниз по дороге. Крик, вонь, ругань. Багровое Око на черном знамени. Приказ Хозяина – удар по Форносту!

Это – Ангмар. "Железный Дом", как говорят Люди Запада. Здесь нет ни тепла, ни радости, ни света, ни свободы. Есть только воля Хозяина – право сильного на твою жизнь и смерть. Это – Тьма. Разделяй и властвуй.

(Замок Карн Дум – Король–Кольценосец. Гора Гундабад – Нежить.)

Маленькое, но важное примечание.

Игроки группы "Эльфы" и группы "Ангмар" – полуигротехнические персонажи.

Группа "Нежить" – только игротехники.

Сделайте нам красиво!

Великая библиотека магистра и рукопись, найденная в...

Постоянная проблема мастера – как подать информацию в игру, не нарушая при этом ни атмосферы, ни уклада жизни персонажей, и тем более не выдавая свое "божественное" эго. Довольно распространенный способ – свитки, рукописи и библиотеки, поскольку письма и записки можно подбрасывать кому угодно в неограниченном количестве. Но как отличить самодельный опус на обрывке театрального листа в клеточку от великой магической книги? Этой проблеме и посвящена очередная глава.

Существует несколько простых и быстрых способов создать игровую книгу. Те распечатки, которые вы делаете для игроков, следует подготовить примерно в таком формате: односторонняя печать тем шрифтом, который соответствует вашей игре и статусу книги (готический, "арабская" вязь, кельтика, древнерусский или красивый рукописный шрифт – все это нетрудно найти), притом размером около 20 и желательно с двойным интервалом, оставляя с обеих сторон поля в

2–3 сантиметра. Если у вас найдется тонированная бумага – будет замечательно. Однако специальная тонированная бумага стоит довольно дорого; для "древних" книг можно набрать бесплатной оберточной бумаги коричневого цвета и поганого качества, которой прокладывают пачки с хорошей писчей бумагой или нарезают листами в магазинах. Разумеется, в лазерный принтер это записывать не следует; однако старый добрый матричный прекрасно берет такую бумагу. Чтобы сделать шрифт поярче и избежать матричного крапа, возьмите лист копирки, положите на оберточную бумагу, а сверху – любой черновой листок, и печатайте "бутербродом" – копирка сделает текст ярким и читабельным. Черновой лист и копирку можно использовать очень долго – матричный принтер не будет вас за это бранить. Методом "бутерброда" мы печатали даже на папирусной бумаге, имитируя папирусные рукописи.

Полученный текст сложите по порядку, чтобы в дальнейшем было удобнее работать и

чтобы не возникло накладок в процессе работы.

Вторая часть книжной эпопеи – сбор коробочного гофрированного картона (чем больше, тем лучше). Разрежьте листы по формату А4+2–3 см с каждого края. Возьмите великое изобретение человечества под названием Дырокол и пробейте на одной стороне каждого куска 3–4 дырки (следите, чтобы дырки были расположены примерно одинаково), потом сложите куски картона и проденьте шнур в дыры сначала в одну сторону, потом в другую, чтобы оба конца оказались с одной стороны. Каким-нибудь ножиком (желательно тупой стороной) прочертите сгибы на картоне на расстоянии 1 см от дырок, чтобы страницы потом можно было перелистывать без проблем. Первая и последняя "страницы" будут обложкой книги, а внутренних страниц должно быть не меньше, чем распечатанных листов. При желании можно заполнить лишние страницы распечатками рисунков.

Возьмите жидко разведенный ПВА или хороший контор-

ский клей (карандаш не рекомендуется, потому что от влажности он часто теряет клейкость, и все страницы отвалятся) и аккуратно вклейте в книгу ваши распечатки (со 2-й страницы и далее).

На кризисный случай, если вы что-то не рассчитали и картонных страниц не хватило, помните: гофрированный картон хорош тем, что он состоит из 2х слоев. Аккуратно разделите страницы надвое и удалите гофрированную прослойку – так вы умножите количество страниц.

Обложка будет зависеть от значимости книги для игры. "Серийные" книжки (если у вас много одинаковых библиотек по стоянкам) могут вообще особо не оформляться – или покрасьте их несмываемой тушью. Более ценные экземпляры можно: оклеивать тканью или кожей, самоклеющейся пленкой или оберточной подарочной бумагой; украсить железными уголками (в любом галантерейном магазине вы найдете такие уголки для кожаных воротников и поясов, по грошовой цене); навесить на них замки (китайские "сумочные" замочки стоят недорого, к ним прилагаются 2–3 ключа, что повысит секретность книги); нашить или приклеить стразы; сделать тиснение с помо-



ложно. Равно как искать нужную инкунабулу будет легче.

Другой способ создания книги – "восточный" метод: распечатки делаются на рулонной бумаге (или склеиваются в стык), и к обоим концам свитка приклеиваются картонные трубки (их бывает много в тех учреждениях, которые пользуются принтерной рулонной бумагой – это сердцевинка). Свиток сворачивается с двух сторон, накручиваясь на трубки, которые потом соединяют толстым шнуром, пропущенным через отверстия трубок. Настоятельно рекомендуется шнур к одной из трубок приклеить, чтобы в процессе игры он не потерялся. Такие книги могут быть разного формата и не нуждаются в дополнительном оформлении – хотя нитяные кисточки, оклеенные золотой фольгой выступающие края трубок и коробка-футляр, без сомнения, украсят книгу и повысят ее ценность.

Еще один способ создания книги – шивной метод. Для него требуются листы формата А3, поэтому особенно дешевым его не назовешь. Однако такие книги пригодятся для создания в игре летописей или иного рукописного творчества. Листы складываются

пополам. Гофрированный картон режется на полоски по длине сложенного листа и шириной 3 см. Вложите одну полоску внутрь сложенного листа, а другую – на сгиб снаружи. Пробеите дыроколом или прокалите шилом несколько дырок. Несколько таких листов и картонных прослоек сшейте суровой нитью по отверстиям и промажьте по корешку ПВА. Обложку придется делать отдельно, причем первый и последний листок вы приклеиваете прямо к этой обложке, закрывая сгибы ткани или бумаги, которыми вы ее обтянули. Корешок книги вы делаете на обложке до того, как соедините ее с телом книги, стараясь, чтобы он не был шире толщины книги. Картонные прослойки создадут необходимую толщину, и хотя сама книжка не будет богата страницами, ощущение ее наполненности будет присутствовать.

Наличие таких книг так или иначе вынуждает игроков заботиться об их сохранности и придает игре "легописцев" особый шарм. Не говоря уж о чародеях – тут реальная осязаемая колдовская книга просто необходима для создания магического антуража. Приятнее видеть возле костра чародея, погруженного в чтение настоящей книги, чем судорожно пе-

ребирающего клочки бумаги в поисках нужного заклинания.

Отдельная строка повествования – свитки и письма. Изготовление свитка не составляет большой проблемы; все упирается лишь в проблему запечатывания. Часто свитки используются в играх фэнтезийной направленности как способ прочесть заклинание; разумеется, после применения свиток уничтожается, поэтому таких текстов приходится готовить очень и очень много. Хороший способ сделать свиток "самоуничтожающимся" – сворачивать его в трубочку и заклеивать тонкой полоской цветного скотча или цветной бумаги. Чтобы прочесть заклинание, "печать" придется сорвать, и вторично свиток не удастся использовать. Более того, это позволит сэкономить на распечатках, потому что использованные бумажки маг на стоянке может отдать техмастеру, который снова сможет их печатать.

Письма на игре составляют некоторую проблему психологического характера. Дело в том, что современные игроки во многом утратили привычку к эпистолярному жанру или работают с письмами только на компьютере. Очень трудно в этих случаях преодолеть сложившийся сленг и стиль послания. Поэтому

мы настоятельно рекомендуем мастерам на играх, связанных с большим количеством дипломатии, внутренних интриг или просто довлеющей массы аристократии ввести в командах должность писаря – человека, более-менее сведущего в ремесле, грамотного и стильного, могущего подать невнятные указания своего лорда-конунга-князя-сеньора в должном оформлении.

Что касается формы письма, то свиточный вариант был распространен только в сочетании с футляром, и запечатывался не только свиток, но и сам футляр. На прямоугольное письмо можно поставить гораздо больше защитных штук, чем на свиток. Как правильно, и вторично свиток не удастся использовать. Более того, это позволит сэкономить на распечатках, потому что использованные бумажки маг на стоянке может отдать техмастеру, который снова сможет их печатать.

На игре сургуч обычно заме-

няют воском, а точнее, парафином хозяйственных свечек. В результате на бумаге образуется жирное пятно, на месте которого проступает текст (и того хуже – расплываются чернила шариковых ручек, которыми обычно все это и пишется). Для игроков, которые готовятся на роли аристократов, мы можем посоветовать приобрести отечественные восковые мелки – они хорошо плавятся, не дают жирного пятна и, благодаря красителю, выглядят весьма стильно. Если нет времени, денег и желания – рекомендуем расплавленный воск свечи смешать с мукой (на дне мешков с рисом или макаронами можно немного наскрести) или тонким перлом – это не только пригасит жир, – и капать на бумагу только тогда, когда капля станет тягучей, вязкой. Восковая печать очень хрупка и требует бережного отношения гонца, так что в 99% случаев адресат так и не узнает, читал ли кто-нибудь посторонний по дороге это тайное послание – когда письмо попадает к адресату в руки, печать превращается в смазанное крошево.

Поэтому для секретных документов мы все-таки рекомендуем футляры – плоские или тубусообразные маленькие коробочки, которые гонец может

положить в мешок или прицепить к поясу.

Стильность письма также определяется методом его написания. Если вы используете синюю шариковую ручку и пишете левой рукой на правой коленке соседа, будьте уверены в том, что половину вашего послания никто не сумеет разоблачить. Разумеется, добиваться от игрока каллиграфического почерка никто не будет (хотя и жаль :), но постарайтесь хотя бы писать аккуратно. Эффект каллиграфического пера создает маркер с плоским скошенным жалом (только не выбирайте слишком широкий, иначе придется писать огромными буквами) или плакатное перо – но чтобы быстро писать последним, требуется терпение и некоторый доигровой навык. Правильное оформление "тела" письма также придает бумажке особый смысл и творит часть игровой атмосферы. При написании официального документа, послания одной титулованной особы к другой, не забудьте указать хотя бы один из титулов адресата. Вышестоящий по рангу упоминается первым (например: "Его преосвященство кардинал Валенсии – к монсенюру барону Тирского" или "Его преосвященству кардиналу Валенсии – от баро-

на Тирского") в "шапке" письма, которая пишется на уровне обычного заголовка, а не так, как в нынешних заявлениях. Если удастся вывести игровое число и год, впишите его вместе с подписью – это поможет потом в игре ("Вы прислали мне свой отряд только в мае, а я писал вам письмо аж в сентябре! И вы еще считаете себя моим союзником?!"). Писарь также оставляет свой автограф в самом конце письма – чтобы адресат знал, кого упрекать за возможные описки и двусмысленности. Хорошие писари были посвящены в государственные и личные тайны монархов и были весьма почитаемы. Хотя и жили, опасаясь неожиданного удара исподтишка за то, что знают слишком много.

И последнее, что хочется сказать мастерам и игрокам – не поленитесь взять на игру несколько листов простой белой нелинованной бумаги, чтобы потом не пришлось кланчить по всему полигону клочки тетрадных листов или обрывки правил для своих писем.

Оксана Романова,
г. Санкт-Петербург

Материалы взяты с сайта
«Александр 6»

<http://www.alexander6.ru/files/105315/beaute3.doc>

Литературный конкурс «Царкон»

Весенний ЦарКон-2004

проходил 15 апреля – 21 августа 2004) – международный литературный конкурс и историко-реконструкторский фестиваль.

Грядущий ЦарКон станет Пятым, Юбилейным. География Конкурса за годы проведения стремительно расширилась, качественный состав вырос, Жюри стало профессиональным. Конкурсные работы пока не присылались только из Южной Америки и Антарктиды. Наши авторы проживают в различных регионах России, странах СНГ и Балтики, Австралии, США, Канаде, Израиле, Кипре, Германии и других.

Поступило в Номинацию Проза – 81 работа, в Номинацию Лирика – 59 работ, в Номинацию Иллюстрации – 41 работа.

В основном, это молодые, начинающие авторы, но попадаются и профессионалы, у которых имеются изданные книги. Как, например, Гран-При в Прозе Юрий Погуляй из Санкт-Петербурга.

Конкурс делится на четыре номинации: Проза, Лирика, Критика, Иллюстрации. Весенний ЦарКон-2004 состоял из двух туров: в Первом, друг друга оценивали сами авторы, во Втором, лучшую десятку работ оценивало Жюри. Это Ник Перумов, Евгений Лукин, Сергей Синякин, Владимир Бондарь (художник-иллюстратор книг Ника Перумова и Сергея Лукьяненко), Владислав Исаев, один из руководителей Издательской Группы Гелеос, а также главные редакторы журналов-спонсоров и уважаемые и известные личности ЛитФорума – Алдор, лучший Критик в Прозе (по версии ЦарКона-2004), Алли, художественный пере-



водчик из Иерусалима, Энди, победитель Серебряного Дракона-2004 и Эдвард.

Номинанты ЦарКона получили множество призов от Цитадели Олмера, Ника Перумова, Евгения Лукина, издательства Гелеос, редакции Журнала "Мир Фантастики", редакции Журнала "Мое Королевство" и ОргКомитета ЦарКона. И грамоты с подписями Ника Перумова, Евгения Лукина и Сергея Синякина. Награждение Победителей прошло 21 августа в Москве.

Ниже представлен, **список Победителей**, призеров и Номинантов Весеннего Цар-Кона-2004.

- Гран-При Прозы** – Паладин: Воины Святого Луция – Погуляй Юрий, г. Санкт-Петербург
- Гран-При Лирики** – Ариадна: Монолог Вампира – Войцеховская Наталья, г. Волгоград
- Гран-При Иллюстраций** – Fear: подборка рисунков – Лексин Павел Владимирович, г. Казань
- Первое место Проза** – Цуоши Шимизу: Из жизни каваев – Лопухов Дмитрий, г. Воронеж.
- Первое место Лирики** – Кагра: Стихи – Антипова Ирина, г. Киев.
- Первое место Иллюстрации** – Gaiv: На крыльях заката – Чернов Артем, г. Бор Нижегородской области.
- Лучший критик в Прозе** – Дорошенко Алексей (Aldor) Приморский край.

8. **Лучший критик в Лирике** – Босак Ксения (Ireth Faelivrin) г. Тольятти.

9. **Лучший критик в Иллюстрациях** – Мхитарян Эдуард (Наява) г. Орск, Оренбургской области

10. **Второе место в Прозе** – А.Ф.: Начало легенды – Александр Иванов, г. Иркутск

11. **Второе место в Лирике** – Михаил Кранц (Морадита): Новое начало – Фельдман Михаил Валерьевич, г. Калининград

12. **Второе место в Иллюстрациях** – Argue: Подборка рисунков – Серазетдинов Нияз Зуфарович, г. Казань

13. **Третье место в Прозе** – Мирон: Говорящий с камнем – Балабин Михаил Анатольевич, г. Иркутск

14. **Третье место в Лирике** – Flash: Ведьма – Елена Фельдман, г. Калинин

15. **Третье место в Иллюстрациях** – Евривельтина: Драконы не безжалостные убийцы они рабы – Водохлебова Анастасия, г. Череповец, Вологодской области

Приз симпатий Ника Перумова – Алесь Куламеся: Случай у моста – Зыгмантович Павел, г. Минск

Специальный приз Цитадели Олмера – Zuver: Свидание – Завертяев Сергей, г. Ульяновск.

Специальный приз Военно-Исторического Клуба ВИКТОРИ – С. К.: Укус паука – Степан Кайманов, г. Абакан

Со всеми этими и другими работами можно ознакомиться в Интернете на официальном сайте ЦарКона – <http://tsarkon.ru> в рубрике Весенний ЦарКон-2004. Отдельные из названных работ опубликованы в этом номере журнала Мое Королевство и других журналах.

Осенний ЦарКон – 2004

(15 октября – 30 ноября, 21–24 декабря 2004) – международный литературный конкурс и историко-реконструкторский фестиваль
Официальный сайт – www.tsarkon.ru

Тему Конкурса задал член Жюри Ник Перумов.



Фестиваль ЦарКон (г. Волгоград) и Литературное Общество крупнейшего русскоязычного fantasy-портала Цитадель Олмера, объявляют о проведении литературного конкурса среди молодых авторов в жанре фантазии в трех номинациях (проза, лирика и иллюстрации).

Конкурсные работы оценивает высоко профессиональное Жюри, в состав которого входят лучшие писатели, поэты, иллюстраторы и главные редакторы лучших журналов Европы и России, представители крупных издательств.

Внимание! Победители и многочисленные номинанты конкурса получают не только интересные призы, но и шанс для развития карьеры писателя. Все работы будут опубликованы на крупнейшем российском фантазии-портале, а лучшие работы в журналах "Реальность Фантастики" (Лауреат звание Лучший журнал Европы 2004 года), "Мир фантастики" (крупнейшем российском журнале), "Мое Королевство", "Шалтай-Болтай" и других.

С работами знакомятся большое количество читателей и специалистов, которые смогут высказать

свои замечания, мысли и рекомендации по вашим работам. Лучшие конкурсанные работы войдут в фантези-сборник "ЦарКон" издательской Группы Гелеос.

Начиная с 15 октября и до 30 ноября каждый желающий может прислать свои работы по адресу – info@tsarkon.ru

Конкурс в Конкурсе "СуперЦарКон": пройдет с 21 по 24 декабря 2004 года. Это отдельный конкурс с отдельной темой. Только проза. Написание рассказа дается всего 100 часов. Вся нижеследующая информация касается только основного ЦарКона.

Осенний ЦарКон-2004 состоит из четырех номинаций: проза, лирика, критика и иллюстрации.

Жанр: классическое фэнтези, с ограничением технолога 16 веком.

Тема Конкурса (задана Ником Перумовым): *Cujuvis hominis est errate; nullius, nisi insipientis in errore preservare, no – "Упорствуя в глупости, глупец становится мудрым". Необходимо раскрыть ситуацию, когда "упорствование в глупости" принесло бы плоды не благодаря счастливому стечению обстоятельств и не благодаря тому, что "глупец" просто оказался Кассандрой.*

Информацию об условиях приема работ смотрите на сайте. Работы: присылать на info@tsarkon.ru, с темой формата "Номинация. Ваш псевдоним-Название работы", например, "Проза. Гомер-Илиада" и приложенным файлом *.doc или *.txt. Файл должен носить название "Ваш псевдоним-Название работы". В теле письма (к каждой работе или голосованию) об авторе: реальное имя, псевдоним (по желанию), возраст, реальный адрес, электронный адрес, название работы.

Письма, не содержащие этих данных, приняты не будут. Адреса участников целиком опубликованы не будут, только название города.

Ход Конкурса: работы публикуются на сайте, по ним проводится голосование в 3 тура. Подробнее см. на сайте конкурса.

Победители в каждой номинации: Гран-При и 1, 2, 3 места.

Итоги ЦарКона будут объявлены 15 января 2005 года. Награждение Победителей, призеров и номинантов – лично, на торжественном мероприятии, которое пройдет в феврале 2005 года в Санкт-Петербурге, Москве или Волгограде. Или по почте.

Призы:

Все призеры и возможные многочисленные номинанты получат достойные призы от организаторов или партнеров ЦарКона.

Лучшие работы (не обязательно победители или призеры) будут опубликованы в журналах Реальность фантастики и Мир Фантастики.

Сборник ЦарКон: лучшие работы войдут в Сборник ЦарКон, который выпустит Издательская Группа Гелеос.

Председатель Жюри: Корнейчук Эдвард А. (edward@tsarkon.ru)

Сроки Конкурса (кроме даты начала) и отдельные положения Правил могут варьироваться в зависимости от обстоятельств. Самые последние новости и полный действующий вариант Правил вы можете найти на официальном сайте ЦарКона – <http://tsarkon.ru>

Сроки всех последующих ЦарКонов будут стандартными. Весенний ЦарКон – 1 апреля–1 мая. Весенний Супер ЦарКон – 6–9 июня. Осенний ЦарКон – 1 октября–1 ноября. Осенний Супер ЦарКон – 6–9 декабря.



Весенний литературный конкурс «ЦарКон»
Гран-При в разделе «Проза»

Воины Святого Луция

Погуляй Юрий (Паладин),
г. Санкт-Петербург

Сегодня утром из Низин вернулся отряд. Вернее его остатки. Воины в искореженных, залитых кровью латах, медленно прошли по мосту и остановились на площади, словно не зная, куда идти дальше. Раненые, много раненых. Никогда их не было столько...

Бойцы на воротах проводили входящих солдат тяжелыми взглядами. В глазах каждого горели злость и отчаянье.

Солнце весело играло на начищенных доспехах стражников, и терялось в грязи на латах вернувшихся. В полной тишине было слышно тяжелое дыхание выживших, усталых воинов.

Сэр Канной с болью в глазах смотрел на солдат. Это был отряд Гоззи. Пожилого, веселого бородача. Верного воина Святого Луция, посвятившего служению много лет. Прошедшего множество битв и невероятное число небольших

стычек. Среди выживших его не оказалось...

- Кто старший? - тихо спросил Канной, глядя на уставших солдат.

- Урган, десятник, - произнес воин в помятом шлеме и кивнул в сторону носилок.

На площадь уже спешили лекари. В воздухе запахло магией.

Глядя на суету вокруг раненых, Канной думал. Крепость Чести, крупнейший гарнизон на востоке, каждый день терял людей. Даже на вылазки за дровами приходилось отправлять отряды по пол сотни человек, дабы отпугнуть шастающих в округе орков. А иногда в сопровождение уходил десяток Паладинов Совести. Элитные бойцы. Настоящая опора Святого Луция. Один паладин стоил десятка рыцарей. Воины, владеющие боевой магией. И они уходили в конвой... Стыд, да и только.

Канной еще раз оглядел

солдат, а затем посмотрел в ярко-синее небо, беззвучно взмолившись Святому Луцию.

Крепость Чести давно не получала вестей от Церкви. Такое ощущение, что про них забыли... Последний почтовый голубь появлялся в Крепости около двух месяцев назад. Нелюбимое дело...

Развернувшись, Канной зашагал в башню. Бредя по мощным улочкам, он чувствовал, как жгут через кольчугу взгляды жителей Крепости. Он - командор гарнизона. Он ответствен за все, здесь происходящее. За смерть каждого солдата.

Орки... Орки... Повсюду орки. Раньше они старались не появляться в землях людей. Раньше...

- Опять? - встретил входящего в башню Канной холодный голос. Рыцарь поднял голову и посмотрел на пришедшего к стене Светлого. Командир Паладинов.

- Да... Светлый тяжело вздохнул и поднял глаза к небу: - Грех захватил эти земли.

- Мы не можем! - зло процедил Канной. - Не можем так считать. У нас нет доказательств, что во всем виноваты жители деревень.

- Почти каждая инспекция заканчивается нападением орков, милорд. Я уверен, что ересь процветает в окрестных поселениях. Когда в последний раз в Крепость заходили обозы с подношениями?

Светлый попал в больное место. Обозов не было уже с месяца, а раньше каждое воскресенье к крепости подъезжали повозки из деревень.

- Вера ушла их этих мест, только в наших силах ее вернуть, - продолжил Паладин.

- Нет, - мотнул головой Канной и вошел в башню.

Крепость ослабла, истекала кровью, оплакивала своих сыновей... Святой Луций каждый день забирал в свое воинство все новых бойцов.

Зло поселилось в этих землях. Змеи-

лось среди Низин, спускалось с Крылатых Холмов, кружилось среди речных водоворотов.

Приказ о запрете карательных экспедиций Канной получил с последним голубем. Верховный Отец лично подписался под посланием. "На провокации не отвечать" - красовалось в самом низу.

Не отвечать... Верховный Отец - глас Святого Лу-



ция. Ослушаться его - предать веру. Обречь себя на вечные муки в царстве Мертвых.

Когда начались нападения - Канной каждый день слал голубей в Церковь... Пока голубятня не опустела. Он даже отсылал гонцов, но, видимо, ни один из них не пробрался сквозь леса вокруг крепости.

Встав на колени перед статуей Святого Луция, Канной начал молитву. Воин в рифленых латах, герой прошлого, молча слушал его слова. Командир гарнизона и не ждал от него ответа. Он искал успокоения в молитве, и, как водится, всегда находил.

- Милорд, - постучали в дверь.

- Что? - прервал молитву Канной и недовольно поднялся с колен.

- Паладины Совести покинули Крепость, милорд!

- Как? - Канной распахнул дверь.

- Ушли в рейд, - попятился молодой паж. - Когда?

- Только что. Милорд Светлый возглавил отряд. Ушли все Паладины.

- Дурак, Святой Луций, какой же он дурак! - Канной выскочил из кабинета, едва не сбив с ног пажа, и бросился на улицу.

На воротах царила тишина. Стражники на смотровых башнях оглядывали окрестности. Наряд на воротах молча резался в карты.

- Кто выпустил Паладинов? - взревел Канной, едва оказался на площади.

Один из воинов медленно поднялся и посмотрел на товарищей.

- Ты? - быстро подошел к нему Канной.

- Я, милорд, - тихо ответил воин. Сквозь прорезь забрала на командира смотрели усталые глаза.

- Я запрещал покидать крепость без моего ведома!

- Милорд Светлый сказал, что если ворота не откроют - он перебьет охрану.

- Как? - опешил Канной. Светлый? Паладин Совесть?! Такое сказать? Неужели...

- Так и сказал, - воин замер в ожидании.

Зло проникло в крепость. Никогда никто из воинов Святого Луция не поднимал меч на своего соратника. Такой грех не прощается.

- Поднять всех свободных солдат! Куда они направились?

- В Низины, милорд.

- Поднять всех воинов! Немедленно! Сбор через десять минут! - скомандовал Канной. Душу его охватил холод.

Воин неуверенно посмотрел на командира, но бросился исполнять приказ.

Через полчаса колонна из пяти сотен воинов вышла из крепости. Впереди ехал Канной.

Паладины Совесть - всадники. Догнать их не удастся. Оставалось надеяться, что пехота успеет до того, как Паладины начинают дел.

Мерный шаг воинов стучал в голове командора Крепости. Вместе с грохотом сапог там же колотились отчаянные мысли.

В бою с Паладинами, а теперь уже с павшими Паладинами, поляжет половина отряда. Если только не удастся отговорить Светлого. Убедить его, успокоить. Для Канной не было секретом, куда направился командир Паладинов. Вернее - зачем...

Когда отряд подошел к первой деревеньке в Низинах - над лесом уже неслись черные клубы дыма.

- Прибавить ход! - рявкнул Канной, опуская забрало.

- Шире шаг! Быстро! - взревели на разные голоса сотники.

Паладины ждали отряд в центре горячей деревни. Сотня закованных в глухую броню всадников. Вереди остальных на фыркающем коне сидел Светлый.

- Приготовится к бою! - скомандовал Канной, с ненавистью глядя на предателя.

Конь Светлого переступил с ноги на ногу.

- Я не буду драться с тобой, командир, - зычно крикнул Паладин.

- Ты пал, Светлый. Ты хотел поднять оружие против братьев по вере!

- Но ведь не поднял! - Светлый обернулся к своим бойцам. - И никто бы не поднял. Все понимают, что происходит. Один ты - теряешься за старым приказом и своими страхами. Здесь повсюду грех!

- Ты сжег деревню! Невинные души!

- Невинные? - захохотал Светлый. - Они встретили нас с оружием в руках. Люди и орки. Плечом к плечу. Очнись!

Канной осмотрелся, вслушиваясь в рев пожара. Светлый был прав. На земле валялись трупы орков и людей. С оружием и

без. Командир крепости заметил несколько убитых Паладинов. Бой был жарким...

- Искоренив одно зло ты рискуешь вызвать еще большее. С Орочьими землями мир.

- Но эти-то земли наши! - Светлый сделал ударение на последнем слове. - Мы долго смотрели, как зло захватывает окрестности. Хватит смотреть! Мы - воины Святого Луция! Не политики и дипломаты, давно погрязшие в грехе, а солдаты Церкви!

- Как ты можешь? - изумился Канной. - Верховный Отец - глас Луция!

- Луций погиб с мечом в руках! Он пал в сражении против зла! Он никогда не сидел в столице наряженный словно кукла. Верховный Отец... Мне плевать на его слова. Луций говорит со мною здесь! - Паладин грохнул закованным кулаком в панцирь.

- Что ты такое говоришь, Светлый... - прошептал Канной.

- Я знаю тебя, друг. Ты - верный воин Луция. Я уважаю тебя. Даже за то, что ты так истово выполняешь приказы. Но закончилось время Верховного Отца. Два месяца без известий.

Ни одного послания или гонца. Как ты думаешь - почему?

- Я не знаю!

- Я тебе отвечу... Ты не думал, что зло захватило Лоррен? Мы на отшибе. Дальше - Орочьи земли. Войска орков могли пройти и севернее. И южнее. Не обратил внимания на нашу твердыню. Или сознательно ее обойдя.

- Мы не можем атаковать их! Что если это все большая ошибка?

- Луций повел своих воинов на восток, помнишь? Он не сомневался в своем пути. Именно его отряд переломил ход войны, о которой он, кстати, не знал!

- Но ты не Луций!

- Да, я не Луций, - кивнул Паладин. - Луций - ты. Веди нас и перестань прятаться за приказом!

- Нет, Светлый. Прошу тебя - вернемся в крепость и там решим. Отправим отряд на запад.

- Он не вернется, Канной. Как и все гонцы, - устало бросил паладин. - Ты так и не понял...

Развернувшись, Светлый отъехал к своим бойцам. Паладины Совесть мрачно наблюдали за построившимся в боевой порядок отрядом.

- Уходим, - приказал Светлый. - На восток, братья!

Канной, не в силах отдать приказ, смотрел как воины исчезают в лесу, двигаясь к следующей деревне.

- Милорд? - у коня командира появился один из сотников.

- Разворачиваем войска. Возвращаемся в Крепость.

- Да, милорд, - в голосе бойца послышалось недовольство, но не успел Канной что-либо сказать - как сотник принялся сыпать командами.

Командир устало окинул взглядом горящую деревню. Только сейчас он почувствовал жар от огня. Неожиданно взгляд рыцаря зацепился за труп одного из паладинов. Из забрала воина торчал меч, а рядом с трупом валялась убитая девочка. Лет пятнадцать - не больше.

Безумие...

Солдаты, построившись в колонну, замаршировали по горячей деревне обратно в крепость.

Паладины погибли. Они уехали на смерть - в этом Канной не сомневался. Светлый умрет, убитый орком... Или человеком... А Канной будет сидеть в крепости и каждый день

терять людей. Пока защитники крепости не кончатся так же, как и те голуби на голубятне.

- Стой! - рявкнул Канной вслед уходящим воинам. Пехота остановилась. Не доуменные сотники обернулись к рыцарю. А тот, прищипнув коня, помчался за паладинами.

"Война была проиграна. Армия орков, неожиданно оказавшись у столицы Лоррена, практически без боя взяла город. Ночью предатели, вошедшие в сговор с Вождями орков, открыли ворота. И были повешены, как только в столице угасли все очаги сопротивления. Судьба предателей не могла быть иной..."

Отрезанные от остальных гарнизоны один за другим гибли в пламени жестокой войны. Королевство Лоррен почти полностью оказалось под гнетом орочьих племен.

Если бы не Святой Канной - людское племя было бы обречено. Его армия, насчитывающая не больше тысячи бойцов, вторглась в орочью землю и захватила столицу.

В течение нескольких лет воины Святого Канной наносили неожиданные

удары орочьим войскам. Вожди племен прозвали его - Канной-тень.

После каждого боя отряд словно растворялся в окрестных лесах, чтобы нанести удар в другом месте.

Святой Канной погиб во время сражения за столицу Лоррена, однако остатки людской армии все же захватили город. Этот день стал новым витком в войне и через несколько месяцев Лоррен был полностью освобожден от скверны.

Увы, до наших времен история донесла только это. С тех пор Орден Святого Канной надежно стоит на страже наших границ..."

- Дописал? - лениво поинтересовался Старший Писарь.

- Да, - молодой ученик с опаской посмотрел на учителя. А ну как опять выпрет.

- Дай взглянуть, - Писарь требовательно протянул руку и, получив пергамент, прищурился.

- Хорошо... Вот только про предателей надо вычеркнуть, - прочитав, Писарь бросил пергамент на стол. - Среди людей не могло быть предателей.

- Но летописи...

- Плевал я на летописи! И не смей спорить! Сказа-

но - вычеркнуть! Значит переписывай заново. Ты понимаешь, что Верховный Отец Святой Церкви будет недоволен напоминанием о судьбе его далекого предшественника? Мне потом в казематы идти? Я же тебя сгною!

- Да, учитель, - покорно склонил голову ученик, скрипя про себя зубами.

В деревне царило горе. Год оказался неурожайным, а еженедельные поборы воинов Святого Канной обещали голодную зиму.

- Будь они прокляты, церковники эти! - в сердцах бросил староста, глядя на полупустой амбар. - Будь они прокляты...

- Отец, - неуверенно произнес его сын. В деревне его звали Килар Косой. Но староста был только рад такому прозвищу. Благодаря косившим глазам, церковники не загребли парня в рекруты.

- Что?

- Ребята говорили, что с того берега помощь предлагали. Зерном, мясом... - потупился сын. - Лихан Рыбак сказывал.

Орки... Орки... Всюду орки... Единственная помощь и та от них. Но как не хотелось вновь просить зерно.

стыдно. Но что-то надо отдавать церковникам.

- Только осторожно, сын. Очень осторожно... Прознают в крепости - деревню пожгут.

- Конечно, отец. Клан Белого Волка оставит припасы на старом месте.

- Уже договорился, да? - улыбнулся староста и обернулся. - Рыбак, говоришь, сказывал... Ну-ну...

Сын смущенно покраснел и вышел из амбара.

Его отец еще долго стоял и вдыхал запах зерна. Завтра день рождения у Гука Красного Копья. Половина орочьей деревни будет гулять на празднике своего старосты. И его звали... Но завтра же могут нагрывать церковники. И он обязан их встретить.

На прошлой неделе Гук

предложил перехватить отряд инспекции и наказать его. Староста отказался. Не стоит...

Пока не стоит...

Но придет время...

Иллюстрация к рассказу - Лексин Павел Владимирович (Feag), г. Казань, завоевал гран-при Царкона в номинации иллюстрации.



Автор - Аегіа, участник Царкона в номинации иллюстрации



Весенний литературный конкурс «ЦарКон»
Гран-При в разделе «Лирика»

Монолог Вампира

Войцеховская Наталья (Ариадна),
г. Волгоград

Я выхожу на охоту лишь после заката,
После полуночи замок свой древний покину,
Всеми забытый. А вечность – конечно расплата
За невозможность сложить эти крылья за спину,
За отрицание света и цвета, лишь черный,
Ну, или красный в контраст. Как красивы одежды!
Острые зубы и взгляд. Я взлетаю проворный.
Да, я не жив и не мертв, нахожусь где-то между
Тем и другим.

Но какая отныне возможность -
жить лишь мгновение, не дотянуть до заката!
Мысль изреченная – это, однако, лишь пошлость.
Эх, воспитание видно мое виновато.
Видеть рассвет и вдыхать ароматы фиалки...
Странные вещи мне девушка та говорила,
Что укусил я вчера. Может зря, даже жалко.
Теми речами смущала она и манила.
Кто б мог подумать! Я дал ей способность в подарок
Быть бесконечно, а девушка выбрала солнце
И растворилась в лучах. Свет горенья так ярок!
Что за позерство кричать на прощанье в оконце:

«Эй, люди, думающие, что живете вечно и совсем об этом не думающие!
Вам меня не услышать!
Вам не понять, как прекрасен этот момент -
На секунду, на час, на день вернуть себе радость видеть солнце!
Как самый большой дар воспринимать
Смертельную, пьянящую, такую знакомую, такую утраченную
Ласку света.

Бессмертие... Что есть бессмертие? Есть ли бессмертие?...
Разве текущая, до предела, донельзя заполненная секунда
Не стоит этого?»

Скоро рассвет. Что же правильно в этой Вселенной?
Ну и зачем я раздумьем покой нарушаю?
Эх, утонченность. Утешусь надеждой смиренной.
Солнце встает. Я в лучах его скоро расту...



Весенний литературный конкурс «ЦарКон»
Первое место в разделе «Проза»

Из жизни каваяев

Лопухов Дмитрий (Цуоши Шимизу),
г. Воронеж

И будет счастье - блеф, и
будет сказка - муть,
И ты пройдешь босиком,
откроешь в ванной кран.
К тебе придет твой эльф и
разорвет тебе грудь,
И это будет конец твоих
придуманных стран.

О. Медведев
"Страна Лимонных
Корочек"

- Кэра-Кэра, - проскри-
пела старуха. - Ты ни на что
не годен.

Я помахал ладонью пе-
ред лицом. Прекословить
своей нуэре не решался.
Снести оскорбление тоже
не мог. Но из ситуации вы-
крутился: слепая старуха
жеста моего увидеть не
могла, я же, выказав него-
дование, успокоился.

- Ты не настоящий фано-
готи, ты - лишь половина
фаноготи, - добавила моя
нуэре. - Мне это не нравит-
ся. Мой сын должен быть
настоящим фаноготи. Я за-
казала тебе кавая.

Я удивленно поднял
брови. Ну и дела! Моя ста-
рая нуэре, видать, оконча-

тельно спятила. Кавая
стоит уйму денег. Зачем
тратиться на такого недо-
тепу, как я?

Старуха, кажется, читала
мои мысли:

- Не удивляйся. Кавая
поможет стать тебе настоя-
щим фаноготи. У тебя бу-
дет много детей. Продадим
их и получим намного
больше, чем затратим.

Да. Логика в словах ста-
рухи присутствовала. Са-
ма-то она, переболев ры-
бомясом, детей больше
вынашивать не могла. Зна-
чит, надежда у нее остава-
лась только на сына. А ка-
кой из меня сейчас дето-
производитель?

Нуэре знает, как надо
использовать деньги по
назначению!

- Иди, - отпустила меня
старуха. - Кавая привезут к
полудню.

- Сайонара, нуэре! - ух-
мыльнулся я.

Я родился шестнадцать
циклов назад. Нуэре моей
нуэре отдала свою кровь,
дабы я рос красивым и ум-
ным. Оказалось, напрасно.
Не суждено мне было рас-

ти умным и красивым. Не-
которые говорят, что это
из-за того, что во время
родов плод неправильно в
теле располагался. Другие
думают - из-за того, что,
вынашивая меня, нуэре
уже болела рыбомясом.

В нашей деревне все жи-
вут только деторождением.
Меня нуэре тоже хотела
продать. Но когда доктор
сообщил, что сыновей и до-
черей у нее больше никогда
не будет, передумала. Ре-
шила вырастить из меня на-
стоящего фаноготи.

Конечно, никакого фа-
ноготи из меня не получи-
лось. Я - маленький и
ужасно некрасивый. Ка-
кая женщина, что желает
стать плодотворной нуэре и
получать много денег за
детей, польстится на тако-
го уродца?

Император-Солнце го-
тов платить за младенцев.
Ибо в столице выращива-
ют безразмерное чудови-
ще, Драко-сана. Только
оно способно сокрушить
Вароко-сана, страшилище,
которого растит Импера-
тор-Луна. Питаются оба

сана только младенцами. Трудно сказать - почему. Я смотрел разные книги, но ни в одной ответа не нашел. Саны должны расти одновременно. Если кто-то обгонит, сразу начнется Великая война.

В одной книге я прочитал, что длится это противостояние уже сотню сотен циклов, называется оно - гонка санов.

Каждый желает победить в гонке санов. Но и каждый боится проиграть. Лишь только шпионы доносят, что один из Императоров увеличивает количество поступающих своему сану младенцев, как другой тут же бросается ликвидировать разрыв. В последние пятьсот циклов прирост населения прекратился. Все младенцы уходят на пропитание чудовищ.

Я тоже хотел помогать своему Императору в гонке. Найти достойную нуэре и производить детей. И получить за это деньги.

Потому-то с нетерпением ждал, когда же доставят каваю.

Луч Солнца уже переполз полуденную отметину, когда, наконец, в дверь постучали. Я, устав от бесплодного ожидания, стремглав бросился открывать.

На пороге стоял маленький уродливый старик.

- Кавай доставлен. Вы - Кэра-Кэра?

Я нетерпеливо кивнул. - Отметьтесь, - старик протянул мне кусок кожи. Я начертал на нем ножом фамильную руну. Доставщик, удовлетворенно кивнув, протянул небольшой коробок.

Кавай был очень маленьким и теплым.

Я когда-то видел в одной старой книжке рисунок медвежонка. Эти зверьки сотни сотен циклов назад водились во всех лесах. Потом, когда началась гонка санов, медвежат и их взрослых сородичей перебили ради мяса. Магики тогда еще не могли придумать, чем кормить голодных людей. Много позже в деревнях появились колодцы с алеки-ко, съестной массой.

Так вот, кавай очень напоминал маленького, с мой палец, медвежонка. Точно такого, как в старой книжке.

Я поставил каваю на ладошку и лизнул его в лоб. Медвежонок чихнул. Потом что-то пролепетал. В глазах его внезапно загорелись странные руны - "А А".

- Привет, кавай! - зашептал я. - Меня зовут Кэра-Кэра. Я уродец. Но очень, очень-очень, хочу быть нормальным и найти достойную нуэре для моих будущих детей. Ты можешь мне?

Кавай неуверенно кивнул и что-то пропищал. В

глазках на мгновение заглянула другая руна, но ее разглядеть я не успел...

Каваи - не обычные зверюшки. Сотни сотен циклов назад, у каждого магика был свой пушистик, приживала. Когда началась гонка санов, приживал изгнали. У колдунов не оставалось времени на заботу о них. Каваев магики начали вызывать из всемирного эфира примерно тогда же, когда и создали алеки-ко, съестную массу. За маленькими зверьками не нужно было ухаживать. Им требовалось лишь одно - подкормка мыслями. Пользу каваи приносили немалую. Благодаря странной эфирной логике они частенько находили решения для самых трудных задач. Говорят, что заклинания для создания алеки-ко магикам подсказали именно каваи.

Я посадил медвежонка на плечо. Тот, чуть потевшись пушистой мордочкой о щеку, вцепился мелкими зубками в висок.

Почувствовал, что погружаюсь в теплые воды спокойствия и умиротворения. Вспомнил вкус молока нуэре. Подумалось, что лежу на мягких простынках в колыбели.

А потом я потерял сознание...

Первым делом решил опробовать каваю на дочери

смотрителя колодца с алеки-ко. Уж очень красивая она. О такой нуэре для своих детей можно было лишь мечтать.

Дом смотрителя возвышался прямо на центральной площади. Раньше я никогда бы не решился идти туда днем, но сегодня...

Кавай, вцепившись зубками в кожу, спрятался в волосах. Я слышал его довольное урчание и попискивание.

Жители деревни не обращали на меня внимания. Ибо давно уже привыкли к уродцу, что временами бродит по замшелым улочкам.

Перед дверью я замер в нерешительности. Потом, набравшись смелости, постучал.

Открыла Кики. Увидела меня и засмеялась:

- Кэра-Кэра, уродливый полуфаноготи, зачем ты пришел?

Я мысленно обратился к каваю: "Помоги!"

Внезапно, точно кипяток на нежную кожу, на меня выплеснулась волна чужих мыслей. Голова закружилась, и я чуть было вновь не потерял сознание. Но на ногах устоял, лишь чуть пошатнулся.

"Скажи девушке, что у тебя есть для нее подарок!" - я призадумался. Подарок для Кики? За чем? Она же не моя нуэре.

С какой стати должен ей что-то дарить?

- Кики, у меня есть для тебя кое-что, - неуверенно произнес я.

Девушка удивленно спросила:

- Для меня? Что?

- Подарок, - робко ответил я.

Кики чуть не упала. Широко распахнув глаза, она удивленно переспросила:

- Как ты сказал?

"Скажи ей, что зайдешь вечером. Она будет ждать".

- Кики, я найду к тебе вечером. Хорошо?

Девушка задумчиво почесала лоб, затем согласилась кивнула.

"Что? Что мне теперь делать?" - подумал я, когда отошел на приличное расстояние от дома смотрителя.

Мимо меня проковылял шестипалый хряк. Единственное животное, что соглашалось питаться алеки-ко. Все остальные домашние зверушки давно вымерли. Многих из них я видел на картинках в старых книгах. Особенно забавно смотрелась четырехногоя бочка с большими рогами на голове.

"Сегодня вечером нарвешь цветов. Так?"

"Так", - согласился я.

Хряк задел меня бородавчатой лапой. На штанах моих остались куски наво-

за и грязи. Мысленно болтая с каваем, старательно вычищал ткань.

"Ты приготовил подарок своей нуэре на сорок круглых циклов?"

Еще три цикла назад я купил для нуэре колечко с розовым шариком. Работал целое лето разносчиком алеки-ко. К концу сезона сильно отоцал, но нужную сумму собрал.

"Подаришь сегодня колечко Кики", - уведомил меня кавай.

"Что?! Это же для нуэре!" - удивился я.

"Сорок циклов ей исполнится еще не скоро, ты к тому времени накопишь денег на новый подарок".

Я призадумался. Даже тереть грязную штанину перестал.

Кавай предлагал мне что-то совершенно непонятное. Почему это я должен дарить кольцо, которое купил для родной нуэре, какой-то девчонке? Зачем рвать цветы?

"Делай, как я говорю. Не прогадаешь. А сейчас... Сейчас меня надо покормить. Подумай о чем-нибудь приятном!"

Знакомое чувство умиротворения и покоя...

...А потом я опять потерял сознание.

"Эх. Странные вы. Даже самые радостные и приятные воспоминания на вкус

напоминают тухлую рыбину", - уныло сообщил кавай.

Я с недоумением обнаружил, что нахожусь дома. Сажу на большом деревянном сундуке своей нуэре.

Впрочем, удивляться времени не оставалось. Светило наполовину скрылось за полоской горизонта. Багровые отсветы раскрасили небо. Туманные контуры трех лун неуверенно проступали на синем покрывале.

Наступил вечер.

Признаться, я дрейфил. Кавай, кажется, это почувствовал.

"Кэра-Кэра, боишься?"
"Боюсь".

"Не бойся. Сегодня ты испытаешь кое-что необычное. Обещай, что накормишь меня воспоминаниями".

"Обещаю".

Кавай не обманул. В тот вечер я действительно испытал нечто необыкновенное. И потом, когда Кики стала нуэре моих детей, частенько испытывал. Как и обещал, делился постоянно воспоминаниями с волшебным зверьком. Кавай же помогал решать проблемы и давал советы.

Вскорости я разбогател. Кики оказалась плодотворной нуэре. Выносила и родила четырнадцать малы-

шей. Двенадцать я продал Императору-Солнце. Все детишки были крепенькие и здоровые. Надеюсь, они помогли Драко-сану.

Двоих малышей я оставил себе. Надеюсь, у них будет счастливое будущее.

Моя старая нуэре дожила до шестидесяти циклов и умерла от повторной вспышки рыбоясы. Уходила на тот свет, несмотря на боль, счастливой. Ибо гордилась, что сумела вырастить из сына настоящего фаноготи. Я обеспечил своей нуэре безбедную старость. Потому как благодарен ей был за кавая сверх всякой меры.

Я безмерно гордился тем, что сумел победить не только обстоятельства, но и самого себя. Преодолею робость, неуверенность, страхи.

Не только красота телесная делает из человека настоящего фаноготи. Суть - в голове. И в прямом и переносном смысле.

Своей победой я был обязан исключительно каваяу...

Мой срок пришел на пятьдесят втором цикле.

Я умер.

Очнулся я среди зарослей гигантских одуванчиков. Огромные желтые со-

цветия и пуховые шарики весело тарачились в голубое небо.

Огляделся.

Внезапно увидел огромного розового кавая. Он, забавно перекатываясь на маленьких лапках, подошел ко мне. Остановился, достал из кармана жилетки блокнотик.

- Кэра-Кэра? - пробормотал он. - Угу... Из Мира Санов? Безумная реальность. Безумная. Та-а-а-к...

Кавай принялся черкать что-то карандашиком на листке бумаги. Я непонимающе пялился на него.

- Кэра-Кэра из Мира Санов! - наконец, провозгласил он. - Своей счастливой жизнью ты обязан одному из нас, каваяев. Если бы не мы, существование твое было бы безрадостно и убого. Запас воспоминаний ты пополнил весьма солидно. Это хорошо. Хватает, чтобы сделать выбор. Ты хочешь отправиться в Мир Санов и дальше накапливать воспоминания? Или в Мир Статуй - делиться памятью?

- Н-н-не понял, - пролепетал я.

Удивился тому, как странно звучал мой голос.

- Мир статуй, - охотно пояснил кавай, - это земля без времени. Жители его существуют всегда. Очень понимаешь ли, тяжело коротать вечность, не имея возможности что-либо де-

лать... Мы, кавай, посредники между теми, кто воспоминания отдает и воспоминания получает. Торговцы памятью. Ты хочешь собирать или отдавать?

- М-м-мы, кавай?... - переспросил я.

Розовый кавай улыбнулся:

- Дело постоянно разрастается. Нужны новые кад-

ры. Те, кто пользуется услугами каваяев, за исключением, пожалуй, вечных...

Я не дослушал. Медленно, ужасно медленно, опустил взгляд.

Почему-то совершенно не удивился, когда увидел свою пушистую оранжевую шерстку, смешные трехпалые лапки и аккуратную жилетку.

- За все нужно платить, - ухмыльнулся розовый кавай. - Пока ты не выбрал, хочешь расскажу, о своих приключениях в бытность эльфийским принцем?

Я тяжело вздохнул, вытер вспотевшие ладошки о жилетку и приготовился слушать...



Автор - Серазетдинов Нияз (Argue), г. Казань
Завоевал второе место в номинации «Иллюстрации» Царкона



Весенний литературный конкурс «ЦарКон»
Первое место в разделе «Лирика»

Стихи

Антипова Ирина (Кагра), г. Киев

Ты идешь, крадешься в небо,
Путь твой выслан чудесами,
Чудесами и мечтами,
И осколками от дел.
Ты боишься, что так громко,
Слишком громко шепчут листья,
Слишком сильно дует ветер,
Так стремителен полет.
Ты сорвешься с полдороги,
И леса, вода иль горы
Словят в жадные объятия
И не выпустят уже.
Только ты идешь все дальше,
Поднимаешься все выше,
Чтобы падать - так уж падать,
Чтобы было что терять.
Что-то громко шепчешь небу,
Только небо не услышит.
Ты сорвешься. Но, быть может,
Ты успеешь что-то взять.

Мне не спрятаться в безумье
Ни от мира, ни от сердца
Ни от тех, кто смотрит вниз.
Можно плакать в полнолуние,
Ждать, что будет ключ и дверца,
Будет взлет или паденье.
Ждать.
Ждать границы, ждать удара,
Ждать осколков от чудес.
Может, это чья-то кара,
Может, только свет небес.
Я согласна на распятые
Если это будет платой

За билет в ненужный рай.
Пентаграммы и заклятья,
Грязь и свет облепят ватой,
Если есть хоть кто-то где-то -
Принимай!
Я устала бесконечно,
Безгранично одержима.
Дайте чудо! Не навечно,
Пусть на день, но пусть не мимо!

Если нет пути как по нем идти?
Дайте хоть врагов,
Хоть бы смерть героя.
Если нет пути, то зачем идти
В край, где нет тепла,
В край, где нет покоя?

Пустота давно отравила кровь,
Черноту в глазах ветром не стереть.
Ожидание живет невозможностью
вернуться.
Ноги понесут на дороги вновь.
Не смогу свернуть, даже если в смерть.
Я люблю свой яд, с ним так просто не
проснуться...

Старик в грязно-сером изорванном платье
Сидел на вершине, смотрел на равнину.
Он знал, что здесь будет, и знал, чего ради,
И цену он знал, и причину причины.
Ведь люди ждут чуда, и значит случиться,
В крови и надеждах, как смерть
несравненно.
И в каждую дверь там внизу постучится
И будет экстаз, и будет гиена.

Тот город уснул в предрассветном тумане
И желтое небо спустилось на крыши.
И слезы давно не пятнали здесь камни,
Огонь позабыл дни неистовых пиршеств.
Усталые люди, уткнувшись в подушки,
Мечтали о силе, мечтали о славе.
И кто-то далекий, смешной, всемогущий,
Им сделал подарок, достойный медали.

И темную ночь разорвали удары
О дерево стали, о медь и об тело.
И люди смеялись, и люди узнали
Что стоит и жизнь их, и слава, и дело.
Горели дома и в неистовом блеске
Роняли себя на темные камни.
И боги смотрели с разобранных фресок
Как кровь отпускали из жил без устали...

И кто-то страдал, искупая повинность
Погибшего с чеством далекого предка.
И кто-то карал, хваля одержимость
За власть быть судьбой и за силу
берсерка.
И не было тех, кто укрылся в подвале,
И не было тех, кто бежал за ворота.
Все честно горели, дрались, умирали
Во славу их чуда и в силу чего-то.

Старик в грязно-сером изорванном платье
Сидел на вершине, качал головою.
Он память о городе, чуде, проклятье
Положит в суму, понесет за собою.
Что ж, люди ждут чуда, и значит случиться,
В крови и надеждах, как смерть
несравненно.
И в каждую дверь там внизу постучится
И будет экстаз, и будет гиена.

Ты умеешь строить судьбы,
Я умею тих ломать.
Пара - прям друзья до гроба,
Голубки, ни дать ни взять.
Ты умеешь строить судьбы,
Ты не спрашиваешь их,

Что страшит их, что им нужно,
Кто их ждет серди живых.
Я - ломаю. Нет, не эти,
Мне не нужен их покой.
Я - ломаю. Это просто -
Взять судьбу своей рукой.
Мы - почти закон природы,
Нас не вымарать, ни взять.
Я ломаю - ты построишь.
Хочешь, мы начнем - опять?

Бесконечны игры мира,
Игроки - увы и ах.
Терпелива будет лира.
Что победы ей, что прах?
В две доски стоит арена
И герои - по два в ряд.
Их пугают перемены,
Чудеса им не грозят.
Красим черным, красим белым,
Если вместе- будет крест.
Только что им, угорелым,
До ошибок их небес?
Мы не боги, мы не люди,
Мы как воздух и вода.
Мир на серебристом блюде...
Разве будет так всегда?

Ты умеешь строить судьбы.
Как соборы. Только вот
В них придет молиться Будде
Озверевший грязный сброд.
Отодрав от крови руки,
Еле-еле, кое-как,
Будет плакать и молиться
О великих не-делах.
Я сломала бы, наверно,
Да, сломала б, только вот...
Что случилось - неизменно.
У дороги нет ворот.
Что случилось - неизменно.
Вот такой смешной закон.
Мы - не стороны медали,
Мы - упавшей меди звон.

Вечный воитель Иллет

Am C
Вновь Олифант на битву зовет,
G Am
Эй, воин, седлай коня
Am C
Я в бою прославлю свой древний род
G Am
А барды прославят меня
Dm Am
Мне не изменит Нотунга сталь
G Em E
В смуте кровавых бурь
Am C
Верен хозяину Дюрандаль
G Am
Ждет встречи Эскалибур

Я тот, кто рожден в безлунной ночи
Закален в драконьей крови
Я тот, кто вскормлен молоком волчиц
Я не знаю братской любви
Я тот, кто свой потерял Авалон,
Кто ищет Иерусалим
Я тот, кого вечный ждет Танелорн
Я тот, кого славит Рим

Путь воина – смерть, так Рок начертал
Свой неприклонный закон
У каждого будет свой Рансеваль
У каждого свой Камелот
Карканье ворона "раг-нарек"
Эй, воин, седлай коня
Когда я сердцем приму клинок
Пусть Один примет меня

И пусть содрогнутся троны богов
И грянет последний бой
И Солнце взойдет в пелене облаков
Отрубленной головой

И пусть в небо кровью харкнет закат
Из вспоротой глотки дня
И пусть тогда протрубит Элефант
И в бой позовет меня

Вновь элефант на битву зовет,
Эй, воин, седлай коня
Я в бою прославлю свой древний род
А барды прославят меня
Пляшет в руке Повелитель бурь
Нарсил горит, как огонь
Жаждит встречи Эскалибур
Грейсвандир ласкает ладонь

Пламя разрывов над головой
Крепка лобовая броня
Я вечный воитель с бензопилой
Герой грядущего дня.

Батистовый платок Йовин

Батистовый платок
Am G D/Dsus4/D
На мостовой батистовый платок,
Am G D/Dsus4/D
Короткий взгляд пронзителен, как шпага,
C G D/Dsus4/D
Недолго век безумства и отваги –
F G Am
К чему гадать, что нам готовит рок?..

Багрян и юн искрящийся закат,
Разлит вином из темного бокала,
Накроет ночь Парижские кварталы,
По мостовой копыта прогремят.

Они гремят отчетливо и гулко,
Ночной Париж! – рискованная игра!
Ах, шевалье! Клянусь вам, до добра
Не доведет опасная прогулка!

В широком взмахе блещет острое,
Довольно слов без смысла и без цели!
Вы, вижу, сударь, ищете дуэли?
И вы, клянусь, получите ее!

И вот опять – монета на ребро,
И полночь бьет над белыми свечами,
А в переулке сталь звенит ночами,
И льет луна скупое серебро.

И мы идем, не замедляя шага,
К чему гадать, что нам готовит рок?
И наземь вновь батистовый платок,
И снова взгляд пронзителен, как шпага...

Предание Йовин

G D C Em
На высоком холме древний замок стоит,
C D Em
Он покинут людьми навсегда.
C D Em
Убаюкан ветрами, давно замок спит
C D Em
И летят незаметно года.
G D C Em
Солнце света поток льет на стены его
C D Em
На холмах мирно вереск цветет,
C D Em
Тишина над землей и вокруг никого,
C D Em
Безмятежен и чист небосвод.
F
Но скрывается солнце и всходит луна
Em
Убыстряют свой бег облака
F
Ветер треплет листву, пробуждая от сна

Em H7
И назад обращает века
Em H7
И приходят виденья минувших времен,
Em H7
А луна лица их серебрит,
C
Грянет струн перебор и бубенчиков звон
D Em
И, как встарь, древний пир загремит

За широким столом соберется народ
Хмелем доверху кубки налив
И баллады свои менестрель запоет
На печальный и тихий мотив.
А с рассветом виденье развееется прочь
И умолкнет бубенчиков звон.
Но есть ночь полнолунная, странная ночь,
Когда явью становится сон.
В эту ночь не смеется, а плачет луна,
Уклоняясь от цепких ветвей
И безумному ветру вся власть отдана
Над толпой безликих теней
И под сводами замка мечи зазвенят,
Укоряя в победах былых.
Так случилось давно, и преданья гласят,
Что никто не остался в живых.

F
Но виденьям бесплотным навеки вернет
Em
Долгожданный и вечный покой
F
Храбрый рыцарь, что в замке ту ночь проведет
Em H7 C D G
И живым возвратится домой.
А пока замок спит, в ожиданьи застыв,
И года не несут перемен.
Только ветер доносит печальный мотив
Из-за древних покинутых стен

Тексты песен и аккорды взяты с сайта Мары
<http://maram.newmail.ru/index.htm>

Элисон Гросс (Английская народная баллада)

Руст

Проигрыш

Am G C
На Элисон Гросс посмотреть – то страшно,
D7 E Am
Лютая ведьма – Элисон Гросс.
Она меня заманила в башню
Или нечистый меня занес.
C E
Пурпурный плащ как пламя яркий
Am D7
Она мне показывала, маня:
C G
"Уж я – то не поскуплюсь на подарки,
B F G A
А ты, красавчик, люби меня".

C G
Припев: Прочь, ведьма, убирайся прочь,
B F E Am
Других на удочку лови.
Ни через год, ни в эту ночь
Не купишь ты моей любви.

Она мне дарила златую чашу,
Сияла та чаша при свете дня.
"Твой дом я золотом украшу,
А ты, красавчик, люби меня".

Припев.

Трижды она повернулась кругом
И протрубила в зеленый рог
Клялась луной, что покончит со мной,
Прежде, чем выйду я за порог.
C E
Она бормотала лихие слова,
Am D
Она кружилась быстрее и быстрее.
C G
И вот закружилась моя голова,
B F G A
Я к ведьме шагнул и упал перед ней.

Проигрыш. (Руст говорит: "Что было, не помню.
Но, наверное, что-то было. Потому что...")

И сделался я безобразным червем,
По ветке дубовой ползаю я.
Меня навестить в глухом лесу
Приходит Мейзри (У Руста: Нойздри),
сестра моя.
Она меня чешет серебряным гребнем
И проливает потоки слез.
Но лучше карабкаться по деревьям,
Чем целоваться с Элисон Гросс.

Текст и аккорд песни взяты со «Странички
мушкетерствующего аббата»
<http://mushketyor.narod.ru/>

Танцующий апостол

Лора

Желтых стен раскаленная гладь, G D13
Катакомб каменная пасть. Em Em13
Я пришел сюда, чтобы пропасть, G G7 C
Не ищи меня – это напрасно. Am D D9 D
Город в мареве летних сиест, G D13
Тишина на три мили окрест. Em Em13
Лишь бродяга, сидевший в пыли, E7 Am
Подмигнул мне лукаво и ясно. C

Когда танцует апостол Андрей, B F B
Он уверен, что смерти нет. Gm D Gm
И сияет фаворский свет над его B D Eb Cm F
шальной головою.
И те, кто ходит с ним под сенью B F B
олив,
Белы как сон и без вина во хмелю. Gm D Gm
Открой лицо свое, Иерусалим, B D Eb
Они взяли тебя без боя. Eb7 D7

Я стоял там, где высился крест,
Я не понял ни гнева, ни слез.
Над холмами встал радужный мост
И крестил их потоками ливня.
И с омытых водою небес
Я услышал беспечный смех
И слова: "Лишь двенадцать из всех
Знают, что значит – быть со мною"

Смотри – танцует апостол Андрей,
Смотри, он знает, что смерти нет.
И сияет фаворский свет над его шальной
головою.
И те, кто ходит с ним под сенью олив,
Белы как сон и без вина во хмелю.
Открой лицо свое, Иерусалим,
Они взяли тебя без боя.

Это то, что не знал Авраам,
Это больше, чем смог Моисей.
Храм закона в нетленной красе –
Что ты можешь теперь поделывать?
Пал на город полынный туман
И накрыл собой пурпур и сталь.
Я пропал, безнадежно пропал
Возле стен, поседевших от мела.

И мы танцуем среди копий и пик,
Мы танцуем у жарких костров,
И меж теми, чей лик суров,
Наши лица светлы, как прежде.
Нам рукоплещет цветной Колизей,
Град камней гладит наши тела.
Но я не знаю ни боли, ни зла –
Кровь как роза цветет на одежде.

Db Ab Db
Пока танцует апостол Андрей,
Bm F Bm
Пока я знаю, что смерти нет,
Db F Gb
Польхает фаворский свет
Gb7 F7
Над его шальной головою.
Db Ab Db
Пока мы ходим с ним под сенью олив,
Bm F Bm
Белы как сон и без вина во хмелю,
Db F Gb
Я говорю тебе, Иерусалим:
Gb7 Ab7 Db
"Мы взяли тебя без боя"

1996 г.

Тексты песен и аккорды взяты с сайта Мары
<http://maram.newmail.ru/index.htm>



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

Отходная революционно-патриотическому жанру

Этого не было. Все совпадения случайны. Все персонажи выдуманы. Все совпадения случайны.

Авторское предупреждение

(выписка из протокола, составленного мл. лейтенантом милиции С. Пилипчук на основе свидетельских показаний граждан)

8 августа 199... года в 12.30 по московскому времени с опозданием на полтора часа к конечной остановке автобуса "Городская Площадь" прибыл рейсовый автобус ПАЗ маршрута "Тельное - Старо-Пилятовск", каковым рейсом в город прибыла группа подозрительных молодых людей с рюкзаками и гитарами. Некоторые из прибывших были обряжены в костюмы, напоминающие обличение наших богатырей с известной картинки, висящей в кабинете начальника горплодоовощной базы. Незамедлительно по сигналу бдительных граждан были предприняты попытки установить личности прибывших; попытки результатов не дали. Был вызван наряд милиции, который прибыл на площадь, уложившись по вре-

мени в установленный нормативный срок. При задержании молодые люди оказали серьезное сопротивление с использованием средневекового холодного оружия.

Задержанная Александрова, "Галадриэль", сразу же показала ему невменяемой.

– Признаете ли вы свое поведение вызывающим и антиобщественным?

– Какое поведение? Вы что?..

– Признаете?

– Я ничего вам не скажу, презренный слуга Тьмы. Лучше смерть; ибо смерть одного эльфа будет искуплена смертью тысяч ваших собратьев, злодей. Знайте же, что предначертанное случится и Кольцо Всевластья сгинет в огненной пучине Роковой горы Ородруин.

– О чем вы? Ч-что вы имеете в виду?

– Сотни и тысячи лет минули с того блаженного дня, когда был низвержен преступный Мелькор. Зло таилось, но теперь оно снова заявило о себе. Что ж, недолго ему остается упиваться властью над Ардой,

ибо на великую битву наши несокрушимые армии поведут пресветлые Валар, полководцы всемогущего Эру. И светлые силы непременно одержат победу! А вы исчезнете. Вы все исчезнете!! Навсегда. Навсегда!!!

– Вс□, мне это уже надоело, – резко произнес он и повернулся к стенографистке: – Зиночка, эту чушь собачью можете пока не печатать...

Знамин глубоко вздохнул. Впервые за десять лет безупречной службы – борьбы с пьяницами и расхитителями – он столкнулся с подобным случаем. Задержанная "Галадриэль" не только не отвечала на вопросы, но, казалось, даже и не понимала их.

Знамин перепробовал вс□; оставалось лишь расписаться в собственном бессилии и спокойно отправиться на покой.

Но отпускать "Галадриэль" нельзя, никак нельзя... Да; было еще одно, крайнее средство.

Оставив задержанную на попечение Зиночки и младшего лейтенанта Пилипчука, он вышел из кабинета. А в голове билась, лихорадочно билась

одна мысль. "Хотя по головке меня за это начальство не погладит", – вдруг подумал он, возвращаясь.

– Всем сиде-еть!! Сидеть, я сказал!

Теперь вместо привычной формы на Знамине были блестящие хромовые сапоги, в которые были заправлены галифе, черная потертая кожанка поверх засаленного матросского тельника.

Подойдя к столу, Знамин достал из верхнего ящика маузер, извлек его из деревянной кобуры и демонстративно бросил поверх бумаг. Затем, в полной тишине, включил настольную лампу, хотя за окном было солнце, и направил ее так, чтобы она светила в глаза задержанной; взгромоздился на стул.

– Вы чего... – раздался испуганный шепот Зиночки. Потрясенный Пилипчук молчал.

"Галадриэль", моргая начинающими уже слезиться глазами, смотрела на свет.

– Фамилия! – что было мочи рывкнул Знамин.

"Галадриэль" вздрогнула. Почему-то положила руки на колени. Знамину показалось на какое-то мгновение, что тонкие пальцы задержанной дрожат.

– Так они же... ничего не совершали, товарищ капитан... – неуверенно начал Пилипчук.

Но Знамин уже не слышал его.

– Я думаю, вам знакомо такое учреждение, как Народный Комиссариат Внутренних Дел? Так вот, в этом учреждении два раза один и тот же вопрос не повторяют... И не подписывают только мертвые, – вдруг почему-то другим голосом добавил он. – Ваша фамилия!

– Александрова, – убито произнесла "Галадриэль".

– Вы признаете свое участие в контрреволюционном заговоре эсеров? Кто возглавлял заговор?.. Знаете что, милочка? Сейчас вы у меня по пятьдесят восьмой, с применением высшей меры, согласно распоряжению...

– Я... – хрипло произнесла она. – Я все скажу.

– Зина, записывайте. Итак, с какой целью вы прибыли в Старо-Пилятовск?

По-видимому, этот вопрос так поразил "Галадриэль" своей обыденностью, что успокоил ее и вернул наконец к действительности.

– Как вы смеете так со мной разговаривать?! – завизжала она, резко вскочив со стула. – Это вам не тридцать седьмой, гражданин начальник! Мы с вами живем в свободной демократической стране, и я не потерплю подобного средневековья!

– Разрешите идти, товарищ капитан? – опомнился наконец Пилипчук.

Знамин улыбнулся и, утирая пот со лба, сказал:

– Иди, Сережа, иди...

Михаил Панферов,
Илья Степин,
г. Тула

Материалы взяты из газеты "Полигон" и сайта "Ролевые игры в Туле"

<http://mttula.narod.ru/>



Видеосъемки ролевых – (и не только Хоббитских) – игр. Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с ХИ95. Посмотрите как играли в 95-м году. Полнолостью смотрите как играют в Сибири.

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

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

Кассеты/диски с записями спектаклей "Тампл" и "Финрод-Зонг"
Видеокассеты и видеоCD с **клипами** собственного производства.

мы тоже что-то можем!

Все это можно заказать и получить по почте – без предоплаты, наложенным платежом.

Шалман Тамара (Илета), Семкин Максим (Фангорн)

<http://www.mi.ru/~fvideo/> E-mail: fvideo@mi.ru
Почта: 420103 Казань ул. Амирхана 35 кв.51 Тел.: (8432) 159053



SOLO RECORDS

Толкинское творческое объединение

Печатная продукция

- * Детский сборник.
- * П. Парфентьев. Эхо благой вести.
- * А. Фролов. Волчи тропы.

Аудио CD

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

Мультимедиа

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

Более подробно обо всем этом Вы можете прочитать на нашей странице <http://solorecords.narod.ru> и заказать по e-mail ivksp@mail.domonet.ru

Наши распространители

Владивосток

Захаркова Наталья
(Александра)
elberet13@yandex.ru

Екатеринбург

Жердева Людмила (Кэтти)
katyura@yandex.ru
Тел.: (3432) 52-81-75

Кемерово

Шагиахметова Анна (Тень)
Shadyghost@yandex.ru

Магнитогорск

Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru

Петрозаводск

Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru
Тел.: (814-2) 53-36-36

Санкт-Петербург

Лундышев Игорь (Птах)
ptahig@narod.ru
Тел.: (812) 313-43-09

Саратов

Алексей Каширин
kashirin@nm.ru

Украина, Киев

Клуб "Переплутье", Людмила
и Гарольд
moek@pereplut.net
<http://pereplut.net>

Хабаровск

Швецова Валерия (Йодис)
rosinka1984@mail.ru
Тел.: (4212) 36-40-44

Ярославль, Рыбинск

Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mail.ru
Тел.: (0852) 55-63-00

Наши подписчики

Алматы

– Алматинский клуб ролевых игр,
вестник "Маршрут 29"
<http://www.ala-rpg.org/> route29@ala-rpg.org
Въярд Эрджейм vjard@hotmail.com

Астрахань

– Абдульманов Сергей (Мильф)
Коммуникативно-ролевые игры.
milfgard@astranet.ru

Архангельск

– Ипатов Олег (Гелиос) purnema@rambler.ru
– Катя (True) foliat@yandex.ru

Барнаул

– Титунин Андрей

Белгород

– Лютов Александр (Wulfgar) wulfgar@bel.ru

Благовещенск

– Беликов Константин (Исен) isen@amur.ru

Владивосток

– Захаркова Наталья
– Неупокоева Лариса (Лоризель)

Волгоград

– Корнейчук Эдвард (Хэдин) edward1@hotmail.com
Военно-исторический клуб "Виктори"

Вологда

– Белинская Анна

Геленджик

– Соловьева Юлия (Хельга)

Димитровград

– ВИК "Вестфольд"

Екатеринбург

– SATO-7
– Жердева Людмила (Хильвен)
– Елена Ашмарина (Арта) artana310@yandex.ru

Иваново

– Кудряшева Татьяна (Эрайвен) eraiwen@inbox.ru

Ижевск

– Шамшурина Татьяна (Тиуна) tiuna@inbox.ru
– Абрамидзе Ирина (Арихина) super@udm.ru

Израиль

– Болотина Ольга (Шагги)
– Литвин Борис (Эльфадмин) blitvin@netvision.net.il

Иркутск

– Арзаева Дарья (Лаш Ниакрис Саурановна)
wolverine_x@bk.ru

Казань

– Fangorn Video fvideo@mi.ru

Калининград

– Кошикова Екатерина (Эльда)
– Сысоева Татьяна astroll@mail.ru

Благодарим Вас за поддержку журнала!

Калуга

- Сергей Александров
- Ледякова Юлия (Ундин)

Кемерово

- Ушакова Ольга (Мэб)
- Шагиахметова Анна (Тень)
- Чекмарев Андрей (Аджей) и Растова Елена (LeRa)

Киев

- Клуб "Переплутье":
- Людмила и Гарольд Мачехины Lu@pereplut.org.ua Harold@pereplut.org.ua
- Шелест Аян Аян@pereplut.org.ua
- Рубцов Вадим (Хансо) Hanso@pereplut.org.ua
- Бледный Максим Max@pereplut.org.ua
- Кода Владимир (Пионер) koda@imp.kiev.ua
- Sonktor sonktor@rambler.ru

Кирово-Чепецк

- Глор'фин

Кольчугино

- Благонадеждина Любовь (Дэй)
- Гришина Любовь (Алмиз) almie@list.ru

Копейск

- Лаврентьева Юля (Хала)

Краматорск

- Вера Шелест shkulira@ukr.net

Крутиха

- Момот Александр

Кострома

- Беляев Виктор (Хедин)
- Артем Кейян (Раендил) wiper@bk.ru
- Елена
- Козеров Дмитрий (Сольдан)
- Кузнецов Сергей (Сфайрат)
- Нейл kostromich@inbox.ru

Красноярск

- Нечаенко Галина
- Карева Елена (Еля)
- Колчанова Мария (Радуга, Рада) gollor@front.ru
- Циммерман Владимир info@claret.krsn.ru

Курган

- Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

- Степанюк Людмила (Эланор) elanor-lusi@mail.ru
- Чинючина Алина (Нион) pion@mail.ru

Москва

- Мастерская группа Александр VI www.alexander6.ru
- Байчурина Ирина (Саутак)
- Белоконь Ольга (Артана)
- Клуб Варяг http://drakkar.da.ru
- Волков Юрий u_volkov@mail.ru
- Вялков Максим (Brodda) brodda@mail.ru
- Дазн
- Заец Оксана (Ар-Ранель) earien_elf@rambler.ru
- Круглова Гульнара (Хомяк)
- Кулева Евгения (Дженнифер)
- Куликова Ирина (Сумирэ)
- Любкин Вячеслав ljs@gamma.msk.ru
- Калашникова Екатерина (Хейли) difyr@yandex.ru
- Калмыкова Ольга
- Дурманова Ирина
- Мацута
- Морозова Надежда (Лина)
- Палюлин Антон (Фредерик) frederik@konsul.ru
- Евгения Спектор (Элинор) elinor@fbt.ru
- Рачинская Мария (Сарэ)
- Савина Екатерина (Бастет)
- Сизов Евгений (Parkan) For_sizow@pochta.ru
- Сурич Лв Михаил (Gloomy) mara.bag@mtu-net.ru
- Тимофеев Игорь (Гаркин)
- Клуб "Умбар" www.umbar.narod.ru
- Чужкова Марина
- Шапиро Дарья (Аданэль)

Мурманск

- Прожеваров Максим
- Наш самый первый подписчик

Набережные Челны

- Гвендолен kirxen@yandex.ru

Новокузнецк

- Близнюк Елена и Павел (Хор)

Новосибирск

- Воробьева Эвелина (Тинва) kis_tin@mail.ru
- Александр Гаврин (Номрог) numenor1@yandex.ru
- Макаров Андрей (Халбарад), клуб ролевых игр "Среднеземье" halbarad@ngs.ru
- Пухначева Наталья (Тильгиль)

Омск

- Власов Алексей (Сосквач) sqt@mail.ru
- Дячук Максим (Всеслав)
- Кабакова Ирина (Элериме) deidra300@yandex.ru
- Карловская Алена (Эли Польнь) ely-polyup@yandex.ru

Пермь

- Наймушина Мария (Релай)

Петрозаводск

- Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru
- Рязанская Полина
- Камкин Алексей
- Кислицын Павел
- Лукина Анастасия (Лейла)
- Лукин Илья

Петропавловск-Камчатский

- Андрей Ляндзберг (Дэл) randel@mail.ru
- Бароненко Алексей (Элис)
- Парыгина Наталья (Манетерен)

Подмосковье

- Ященко Евгений
- Кортенок Ирина (Санта)
- Щепаченко Глеб (Мастер Ло)

Рыбинск

- Сертаков Сергей (Бернхард) bernh@rambler.ru

Самара

- Маленкова Екатерина (Ярна) yarna@samara.ru
- Волкова Анна (Хилменэль) falas-galen@yandex.ru

Санкт-Петербург

- Исполатов Сергей (Варпо)
- Иоффе Дмитрий (Митяй)
- Земсков Борис (Scrackan) boris@rolemancer.com www.rolemancer.ru/
- Котляров Иван ikotiarov@hotmail.com
- Лундышев Игорь (Птрах) www.mastering.newmail.ru
- Летберг Алена (Мафка)
- Лобанова Мария (Теххи Карамир) mashalob@mail.ru
- Марков Дмитрий (Ворон) varen_xi@mail.ru
- Николаев Василий (Василиск) vasilisk@manor.ru
- Сергиенко Антон (Рамил)
- Таранова Наталья (Мэи) http://our.spb.ru/irida
- Ткаченко Данил (Варрах) varrah@mail.ru
- Федорова Надежда (Sebeth)
- Чуприн Александр (Мэрфи) murlandia@mail.ru
- Шаров Вадим
- Шведов Николай (Шериф)

Саратов

- Гавруков Алексей (Лэнгвар)
- Алексей Каширин kashirin@nm.ru
- Семенов Игорь

Северодвинск

- маГДалена клуб "ФОРН" ICQ 153395083

Томск

- Евгения Грунвальд (Ева) leit@list.ru

Тула

- Светлана Колесова (Лара)

Тюмень

- Андрей Кутузов (Кендер)

Уфа

- Элентир ICQ: 34310797
- Бобрышева Евгения (Гиль, Белка) GilGaeris@nm.ru
- Клуб "Волчье солнышко"

Хабаровск

- Наконечный Владимир (Эльзар) elsar@mail.ru
- Швецова Лера (Иодис) svinka-kopilka@mail.ru
- Мамаева Валя

Чапаевск

- Елена Литвинова (Эль) elvea@mail.ru

Чебоксары

- Елена Вишнякова (Селена) elena_vis@rambler.ru

Челябинск

- Волкова Ирина (Дэлин) delean@mail.ru
- Дубровин Андрей (Дэуи) dwalin@mail.ru
- Канибер Татьяна (Лучизнь Мэллон)
- Козлова Оксана (Эридель)
- Радченко Алексей (Карч) alex_rad2000@mail.ru

Чикаго

- Алферов Олег (Секох) secok@anl.gov http://dragons-nest.ru/

Щуя

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

Электросталь

- Данина Мария (Магдалена) hobbitezza@mail.ru

Южно-Сахалинск

- Ким Инна (Нуменэль) numenelfa@yandex.ru

Ярославль

- Стратилатов Борис (Бодхи) bodhij@mail.ru
- Свиргунова Ксения
- Борисов Никита (Док)
- Клюев Дмитрий (Скиф)
- Ярцева Наталья
- Обнорская Екатерина

Ясногорск

- Беркеева Юлия (Волка) volkana@hotmail.ru

Благодарим Вас за поддержку журнала!

Благодарим Вас за поддержку журнала!

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА



РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

Свиридов Алексей (С. О. Рокдвятий)

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

123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

Максим Семкин (Fangorn)

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

Вячеслав Рожков (Дядя Слава)
rojkov@icl.ru

Ирина Кортенок (Санта) santy@inbox.ru

Светлана Глушко тел. (095) 415-02-64

Юрий Колобаев kolobaev_ura@mail.ru

Людмила Звозскова lb_z@hotmail.ru

Тихмянов Юрий (Юрич)
tihmyanov@yandex.ru

Юлия Колмогорова (Вильга)
closhes@inbox.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Алина Немирова

Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23
oldie@kharkov.com (для Алины)

Лариса Бочарова (Лора)

620149, Екатеринбург, ул.Громова,
д. 132, кв.75, тел. (3432) 28-40-94
ejen@002.ru

Юлия Зубарева

ayes@yandex.ru (для Юли Зубаревой)

Воробьева Лина (Йовин)
eowin@yandex.ru

Карева Елена (Еля) kareva@imperium.ru

Илья Степин Ufthang@rambler.ru

НАШ САЙТ

<http://nin.rpg.ru/moek/>
www.moek.rpg.ru

E-MAIL.....fvideo@mi.ru,
nessy_moek@mtu-net.ru

ПОДПИСКА.....lb_z@hotmail.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ГРАФИКА.....по стр.

31, 49, 67, 123, 152,
колонтитулы.....Оксана Романова
54,92Мира
26, 51, 68, 90, 92, 146Тин
10, 43, 113, 127, 128, 134,
140.....Феалин
52, 91, 119.....Елена

Первая страница обложки – Gaiv (Чернов
Артем): На крыльях заката – первое место в
номинации «Иллюстрации» конкурса ЦарКон

*Издание журнала не преследует
коммерческих целей*