

№ 21
Апрель 2004

М КОРОЛЕВСТВО Е

Журнал по Ролевым
Играм



ВНУТРЕННОСТЬ

Каркун Город.....	3
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГР	
Книги Просперо.....	134
Цена клятвы.....	135
Сказки как таковые.....	136
Империя под ударом.....	138
Новый литературный конкурс.....	139
Осада Монсегиора.....	141
Итоги давления чеснока.....	142
Рубикон.....	145
Костюм Древнего Рима.....	151
ПО СЛЕДАМ ВОЛКОНА Вячеслав Рожков	
Отчет о поездке на ВолКон.....	4
Вячеслав Рожков Мастер-Зилант.....	9
ПО СЛЕДАМ СМБЮНА Фангорн, Андрей Масленников	
Сибкон-2004.....	23
Еля Карева К вам нагрянул журналист.....	32
ПО СЛЕДАМ ЗИЛАНТКОНА Беатриса	
Подмастерье.....	38
Юлия Зубарева	
Размышления у причала в Серебристой Гавани	
в ожидании последнего корабля на Запад.....	46
Вячеслав Рожков Почему я делаю ХИ.....	49
Михаил Кожаринов Мета-Игры.....	51
ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ Гордон Олмстед-Дин	
Театральные ролевые игры.....	62
ТЕХНОГЕНКИ, РИ-ПРЕССА Степин Илья	
Go, go, go.....	73
Михаил Антонов	
Киберпанк.....	75
Степин Илья	
Одежда в современном стиле.....	77
ДОРОЖНЫЙ МЕШОК Франки	
Другие ролевые игры.....	80
Сихайя	
Чего хочет мастер.....	81
Нион Классика и современность.....	83
Гелиос Голодные игры.....	87
Юрий Колобаев Азбука Страны Мертвых.....	91

ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА Лексар, Золтан	
Таинства Средневековья.....	95
ОБЗОР РОЛЕВОЙ И ТОЛКИНИСТСКОЙ ПРЕССЫ.....	106
ПЕСНИ РОЛЕВИКОВ Лора	
Сорбоннская свобода.....	108
Филигон Пора выделяться.....	110
Юрий Колобаев Дроттики.....	113
Праща и духовые ружья.....	114
Экзотическое метательное оружие.....	116
Миха-Мастер Клинковое оружие.....	118
Светлана Глушко, Несси Корж и фиалки.....	124
ЖЕНСКИЙ УГОЛОК Выкройки – основа платья.....	129
ПЕСНИ РОЛЕВИКОВ Лора	
Сорбоннская свобода.....	108
ЖЕНСКИЙ УГОЛОК Выкройки – основа платья.....	129
УГОЛОК ЮМОРА.....	158
Наши Подписчики и распространители.....	162
Хвосты Редакции.....	164
РИ-клама по страницам.....	22, 37, 109, 123

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



Новый
литературный
конкурс

стр. 139

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



3

ГОРОД

Это был необычный город. Нет, вроде все в нем было как обычно: стояли дома, новенькие и не очень; ходили люди, кто торопясь, а кто вразвалочку - циркулем; летали птицы, кого-то высвистывая и кувыряясь в воздухе. Но только присмотревшись, ты замечал: улыбки, улыбки, улыбки... Они окружали тебя напорным зноем воздухом, они ласкали и убаюкивали душу покоем и тихой всепоглощающей радостью. Улыбалось небо, улыбались дома, каждый проходящий мимо тебя человек спешил одарить тебя улыбкой.

А еще в этом городе были необычные люди. Конечно, были среди них и высокие, словно красные сосны, и низенькие, "перекасти горошина", и плотные, как мешочек с солью, в общем, разные встречались среди них люди. Но почему-то все или почти все мужчины курили маленькие трубки-носогрейки, ходили в полосатых фуфайках и носили береты с белым помпоном. А все женщины носили совершенно немислимых расцветок шарфы.

Посреди города возносились три огромных деревянных столпа, на которых виднелись другие поперечные столпы. Они были такие высокие, что облака, запутавшиеся в

канатах, которые были на этих столпах, не могли из них вырваться и только яростно надували свои тугие щеки.

Мне говорили, что этот город движется, ведь его видели совершенно в разных местах и широтах. Говорили мне также, что он помогает вырваться из порочных и монотонных кругов бытия, что если у тебя беда или неудача, то город возьмет тебя с собой и ты сможешь добраться с ним туда, где всегда светло. Город поможет пережить боль и разлуку, он поможет тебе найти потерянное, будь то человек или смысл жизни. Говорили, что город примет тебя, как материнская ласка, укрыв своей добротой и заботой от всех невзгод, как укрывают одеялом заболевшего ребенка. Нужно только в него поверить...

Мне много раз казалось, что этот город где-то недалеко, прямо здесь за углом, но наверное я плохо в него верил и он пока не пришел за мной, а мне очень хочется туда...

Наверное, не надо бежать, когда видишь у горизонта полотно облаков рвущиеся из снастей к тебе, может надо просто поверить в город-корабль, вдруг это он идет тебе на помощь?

Каркун.
19.11.02 г.

стр. 134

Книги
Просперо

Сказки
как таковые

стр. 136



стр. 135

ЖЕНА:КЛЯТВЫ

стр. 141

æ a

1994-2004

стр. 138



Империя под уда-

Р В Б И



КОН

стр. 145



ВолКона

ПО СЛЕДАМ



Отчет о поездке на ВолК 2004 или как мы попали в Сказку

Традиционно пятый ВолК (Волжский конвент) проходил с 30 января по 1 февраля 2004 года. Присутствовало около 350 человек.

Сомнений в том, ехать или не ехать на ВолК, не было. Поэтому погрузились в поезд и поехали в теплое волчье логово. В этом году волки поселились в пансионате «Мечта». Рассказывают, что завод ГАЗ построил пионерский лагерь для детишек сотрудников. Но когда руководство увидело, что получилось, то решило – детишки перебьются. Так, среди паровозиков и каруселей появились ларек с водкой и шашлычная поляна.

На организационных вопросах останавливаться долго не буду. Это лучший с точки зрения организации кон, на котором я когда-либо был. Пока

мои коллеги из группы Александр VI допивали первую бутылку пива, я уже получил беджи и карточки на питание. Единственная очередь на регистрации, в которой я стоял – поцеловать Томку-Инь. Но согласитесь, ради этого стоило постоять.

Открытие было традиционным. Волк, изображенный на плакате конвента, казался особенно упитанным. Как оказалось, не зря. Кормили вкусно и много. Орги пообещали, что волк не превратится в свинью.

А еще мне понравилась служба доставки. Орги попросили всех написать на бедже номер комнаты и обещали доставлять особо бесчувственные тела по домам.

Как всегда, в программе ВолКа были традиционные точки мероприятий:

– турнир на котором рулил Хадин. Я поглядел на битву тяжелооруженных железячников и оценил. Бойцы дерутся по две минуты не расходясь. Искры сыплются вокруг, звон стоит.

– техногенцики для которых ВолК – кон родной, под надзором Аленушки шли по своей программе. С погодой повезло. И бились они настолько аппетитно, что захотелось купить камуфляж, ружье, защитные очки и рвануть в лес, стрелять в ближнего своего. В этом году в теоретической

– программе были медицинский семинар и доклад о приводах.

– шоу-программа формировалась прежде всего из сольных концертов. Из музыкальных событий ВолКа: В первый вечер местные исполнители устроили веселый джем-

сейшн. А в субботу музыканты сыграли концерт-трибьют в память Алексея Свиридова.

– танцевальная программа была в этот раз на редкость обширна и своеобразна. Техно-дискотека и бал случились в актовом зале. А в корпусе Сказка зажигали те, кому за тридцать. Вот где было веселье. Хор девочек-белочек из тех, кому за двадцать, спел для старичков веселую песенку и был отправлен спать. Несмотря на рассыпавшийся вокруг песок, ветераны отплясывали под музыку 80-х и песни из любимых мультфильмов. Организовал концерт и вел его Андрей Тихмянов (Юрич). Не обошлось и без драки :-).

А на следующий день в Сказке случился концерт живой музыки. Я опознал Даина и Ампутатора. Кто были остальные музыканты – не ведаю.

Ну и, конечно, ролевой блок. Как бывалый ролевик, здесь я участвовал наиболее активно.

Надо заметить, что наиболее популярной темой этого года была медицинская помощь. Два вечера подряд Антон Волковский (Медик) читал желающим курс первой помощи. А в остальное время лечил пострадавших от гололеда и бурных игр. Тихмянов также описывал схему организации медпомощи на полигонных играх. Связано это с возрос-

шей жесткостью боевки и, как

следствие, с возросшим травматизмом.

Клуб старых пердунов, собравшись в кулуарах, вспомнил о том, что раньше вода была мокрее. Речь зашла о нравах современной молодежи и боевке. Боевка стала первой профессиональной областью деятельности на игре. Происходит усложнение боевых правил. Несовместимость небоевых и боевых персонажей – вопрос пожизненной безопасности. Возрастает количество идиотов не соблюдающих правил по технике безопасности и растет травматизм. Нужна ли нам эта гонка вооружений? Боевка начинает определять победу в игре и становится самоцелью. А ведь война это прежде всего инструмент достижения политических целей.

Семинар о взаимоотношениях ролевых игр и государства вел я, дСлава. Темой обсуждения были резко негативные в отношении РИ публикации петербургского комитета по делам молодежи. По этому семинару будет подготовлена отдельная статья.

Интересный семинар по разведке на ролевых играх провела Дара (Оксана) из Нижнего Новгорода. Вот его конспект.

Разведка начинается с подготовки разведгруппы – анализа первоисточника и правил игры. На основании это-

го анализа мы и ставим цели разведке.

В качестве эталона для построения разведслужбы был взят абвер – немецкая разведка времен второй мировой войны. Разведка делится на военно-полевую, резидентуру, подразделение для диверсий и саботажа, а также контрразведку против шпионов и недовольных.

– Военно-полевая разведка в замаскированном виде ходит по полигону и собирает информацию, она также может быть курьерской службой.

– Диверсионную работу можно поручить военным. Они хорошо выполняют силовые акции, ночные вылазки, захват пленных. Это подразделение должно подчиняться командиру разведки, а не общевойсковому командованию.

– Резиденты должны быть обеспечены двойной легендой. Легенду прикрытия разрабатывает игрок. = Контрразведка – засекреченное от своих подразделение. Подчиняется командиру разведки. Помимо собственно контрразведки эта служба может поставлять дезинформацию противнику.

У всех разведгрупп должен быть один командующий. Позже, в репликах с мест, было дополнение, что командир разведки не должен быть капитаном команды. Капитан принимает решения. Главный разведчик обеспечивает его знанием текущей ситуации. Этот человек отвечает за то, чтобы все знать. На нем лежит обязанность сбора, обработки и анализа информации.

Применение разведки на игре.

Экономика – замечательное поле для разведывательности.

Развертывание разведсети.

– Оно сильно зависит от геополитической ситуации и полигона.

– Одного резидента в команде мало. Желательно иметь двух. Один собирает информацию, другой – связной.

– для резидентов необходимо предусмотреть способы связи и способы узнавания свой-чужой (пароли, условленные предметы одежды, фенки, узнавание в лицо).

– Внедрение разведсети в игру достаточно проблематично. Надо действовать через мастеров. При малом населении разведывательность сильно заметна.

Проблемы разведки

– людских ресурсов всегда не хватает. Отрывать людей на тайную службу просто неоткуда.

– проблемы набора резидентуры. Агентов набрать в разных командах сложно. Особенно на играх с командным укладом. Постороннему человеку не доверятся, а свой, играющий против своих, может получить проблемы в жизни и испортить отношения со своим клубом. Таким образом разведывательность слабо применима на малых региональных играх.

– на этот тезис была выдвинута альтернатива из зала (Илья Кортенюк). В предложенной концепции разведка рассматривается как государственный орган. Однако на средневековых играх это совсем необязательно так. Связи могут быть горизонтальными. Например, разведка гильдии торговцев ни-

кого не удивит и не создаст для разведчика ощущения измены, это будет профессиональная деятельность.

Вопросы и ответы.

Вопрос. На играх какого размера применима разведка.

Ответ. На игре в 100 человек играть в разведку сложно. От 200 уже легче. Лучше всего играется на играх масштаба XI.

Вопрос. На XI в этом году поступила масса заявок на разведывательность. Мода пошла такая. Что делать.

Ответ. (Орлик, Гергель Алексей) У нас на Форконе была подобная проблема. Мы решали ее следующим образом:

– тестовые задачки. Простейший способ – попросить раздобыть информацию или объяснить, как ее добыть без мастеров. Если внятного ответа нет – отказать.

– если получен внятный ответ – ограничить рамки деятельности разведчика сюжетно, дав достаточно жесткую вводную. Например, поставить человека в условия, когда от выполнения миссии зависит его жизнь или благополучие. Многие отказываются.

– есть еще вынужденное сотрудничество с разведкой. Когда человеку во вводной прописываются проблемы. А об этих проблемах сообщают в команду противника. Так можно построить резидентуру.

Вопрос. На играх разведка слабо мотивирована. Например, слишком малый временной зазор между началом сбора войск и их прибытием к противнику. Скорость распростране-

ния информации сравнима со скоростью ее устаревания.

Ответ. Иногда даже минутное оповещение позволит поднять ворота крепости. Даже ценой агента.

Игры бывают разные. Например, магическая разведка может использовать радиосвязь.

Хорошо бы в правилах более четко прописывать экономические сезоны. Это могло бы усилить роль экономической разведки.

Вопрос. Иногда ситуация на полигоне сильно отличается от ситуации на игре. Осмыслен ли анализ текстов для игры в применении к разведке?

Ответ. Кардинальное отличие от первоисточника – провал мастеров.

Еще был высказан тезис, что "мы хотим поиграть в разведку" и "мы хотим иметь разведку на игре" – разные постановки задач и дадут разные эффекты при проектировании игр.

В общем, доклад был выслушан с большим интересом и дискуссия была конструктивной. Что самое главное, она разбудила полет фантазии у участников.

Литература по теме:

Юлиус Мадер "Шпионаж в Европе".

Яковлев "ЦРУ против СССР" Землянов "Своя контрразведка"

Вторая половина субботы была посвящена ролевому блоку. Большой семинар, посвященный аспектам РИ и представление игр. Я честно прогулял

доклады, посвященные питанию. В соседнем корпусе в это время шел концерт Тау.

Подошел я в тот момент, когда обсуждался вопрос – могут ли кабаки полностью обеспечить питанием игроков. Дискуссия быстро закончилась и перешли к теме радиосвязи на играх. Докладывал уже упомянутый в этом тексте Орлик.

Итак: Как обращаться с рациями и что туда говорить.

Для чего нужна радиосвязь

– для связи мастеров

– для решения проблем игроков в белых хайратниках более оперативно

– для моделирования магии, телепатии, голубиной почты. Игры бывают разные. Иногда рации используются для моделирования радиосвязи и радиоперехват действительно работает таковым.

Пример. Игра по второй мировой войне. Рации были рациями. Но для антуража игровые рации были запакованы в большие ящики, чем и отличались от мастерских.

Почему сотовые не заменяют рации

– сотовые телефоны не всегда работают

– их нельзя взять в аренду

– нет конференц-связи и широковещательных сообщений

– сотовые дороже и требуют помимо зарядки денег на счету

Рации на игре от 100 до 150 игроков.

– Используются один-два канала. Один для кратких сообщений, другой для обсуждения более подробного.

Важное замечание от Глеба Булгакова. При использовании нескольких каналов в одном диапазоне (27 или 44 мгц) передачу может вести только одна станция. При одновременной передаче двумя станциями в пределах одного диапазона, слышна будет более мощная. Даже если они используют разные каналы.

– Кнопку переключения канала надо примотать намертво. Наиболее частая неисправность рации – сбившийся канал.

– Рацию надо проверить если она долго молчит.

– Громкость – проблема раций на игре. Надо использовать гарнитуры.

Организационные моменты:

– перед игрой нужен инструктаж по принципам применения радиосвязи и к каждой рации нужно распечатать инструкцию.

– Необходимо учесть место для ношения раций. На камуфляже место под рацию предусмотрено. На средневековом прикиде места под рацию нет.

– Перед выездом на полигон нужно не забыть батарейки. Надо на 3 дня брать по полтора комплекта. 1 на сутки. Булгаков

рекомендует брать самые дешевые на трехдневную игру. Получается дешевле извести три комплекта солевых, чем один щелочной.

– Медицинские переговоры важнее всех! Когда говорят врачи, мастера молчат.

– На полигоне надо проверить и построить рации. Те рации, которые несовместимы, отдать игрокам на отыгрыш.

– Полигон надо проверять на покрытие. Лучше иметь мощную базовую станцию, но можно передавать информацию по цепочке. Так расстояние применимости раций увеличивается.

На игре необходимо соблюдение правил радиопереговоров.

– Порядок вызова: кого вызывают, затем кто вызывает.

– у каждого пользователя свой должен быть уникальный позывной

– прием должен быть подтвержден получателем.

– конец передачи должен быть явно обозначен.

– выход из эфира (выключение рации) должен быть обозначен.

– должен быть оператор связи, который следит за эфиром, выходами и недоставленными сообщениями.

Рация на стандартную игру должна быть у медиков. Далее по возможности мастерам и посредникам. В среднем на иг-

ру требуется одна рация на 20–25 человек.

Следующим был доклад Юрича (Тихмянова), но его я приводить не буду. Он сам опубликует его на своем сайте <http://zabzamo.org.ru>. Не поленитесь туда зайти. Это лучшая подборка материалов по оргобеспечению в сети.

Единственное, что я хочу добавить в его доклад. Если у вас ЧП, и вы не знаете, что делать – звоните в службу спасения. Телефон ее в сетях GSM всегда один и тот же. Звонок бесплатный и большинство телефонов позволяют звонить туда даже без SIM-карты. Служба спасения соединит вас с врачом, который будет вас инструктировать. А в это время в сторону полигона уже будет выдвигаться колонна автомашин: пожарные, милиция, скорая помощь и служба газа.

А теперь про семинар об оргобеспечении в принципе. Из года в год подобные семинары заявляются на конах. Организаторы конов воют: "Опять Вася Пупкин изобрел новое в принципах радиосвязи" и отзывают докладчикам во времени и месте. Но снова и снова семинар по оргобеспечению собирает полный зал. Так может быть, организаторам конов не плыть против публики? Есть вещи, от повторения которых хуже не станет. Поэтому пред-

лагаю включить во все коны кольца конвентов семинар-лекторий с одинаковой программой:

– хозобеспечение игры, протективные раскладки, общественное питание на игре.

– требования к полигону – вода, транспорт, безопасность для игроков

– принципы радиосвязи

– медицина – организация и первая помощь

Поручать чтение таких лекций нужно старому опытному воину, который оживит их примерами из собственной практики.

В этот раз представления игр были жестко регламентированы. Пять минут на доклад. После всех презентаций – ответы на вопросы в кулуарах. Отмечу только одну игру – группа Аданшин: пожарные, милиция, скорая помощь и служба газа. Она выбивалась из общего ряда театрализованной презентации. "Мало ли мы видели презентаций", – скажут матерые ролевики. Много. Но я говорил с Равилем Шарафутдиновым из Адангелада. Их группа хочет многого добиться, у них глаза горят. А значит, все получится хорошо. Обратите внимание на этот проект.

И еще о смене поколений. Старые ролевики постепенно уходят из общественной жизни. Им на смену приходят более

молодые и активные. В Европейской России ВолК – лучшее место встречи для ролевиков разных поколений. Здесь добродушно относятся и к тем, кто только начинает играть, и к тем, кто уже свое отыграл. Зиланткон из-за своего многолюдья и жесткого входного контроля семинаров уже не дает возможности выдвигаться молодым. Москва с Санкт-Петербургом погрязли в разборках "кто вреднее для ролевого движения" и на конструктивную деятельность не способны. Мне кажется, ВолК на сегодняшний момент – лучший кон года. Просто потому, что организаторы с любовью относятся к своим гостям и к тому, что они делают.

Я не хочу углубляться в то, как все было организовано. Все было великолепно. Спасибо за праздник Томке-Инь, Хадину, Бланфии, Аленушке, Хельге эн-Кенти, Мельсайрэ, звукооператорам на концертах и всем работавшим, с кем я просто не сталкивался.

Вячеслав Рожков
(Дядя Слава),
г. Москва

Субъективные заметки о Мастер-Зиланте 2004

Мастер-зилант – четвертый конвент мастеров ролевых игр прошел с 6 по 8 марта в городе Казани. Присутствовало около сорока человек.

Два последних мастер-зиланта были достаточно неудачными и тяжелыми. Конфронтация, непродуктивные споры – это не самое интересное времяпровождение. И все же казанский игротехнический семинар является одной из самых интересных групп РИ-сообщества. Поэтому я решил рискнуть и не прогадал. Казанцы сделали колоссальную работу над ошибками и сумели организовать конвент в духе сотрудничества. Согласия, конечно же не было. Но мастер-зилант показал, что мы, очень разные, нужны друг другу. Нам есть о чем поговорить и чему научиться у коллег.

Итак, начнем рассказ. Традиционно конвент начался с установочного доклада Петра Шилова.

Простой обмен опытом в виде лекций и круглых столов мало результативен. Поэтому на МЗ предлагается форма работы "проектный семинар". Группа участников семинара должна провести совместную разработку и в качестве результата представить нечто.

Проект в понимании Шилова – заброска в будущее без изучения ресурсов. Простой пример – журнал *Magister Ludi*. Когда начинается работа над ним, нет ни денег, ни материалов, ни редакторов. Есть только несколько статей, которые нужно опубликовать. По мере работы над проектом возникают проблемы, для решения которых изыскиваются ресурсы. Журнал – это проектный замысел.

Представление о проектных ресурсах возникает только при наличии проектного замысла. Более известный пример. Во время второй мировой войны Рузвельт узнал, что немцы проектируют супероружие. Поэтому родился проектный замысел – атомная бомба. Ресурсов никто не считал, возникла необходимость делать – сделали.

Еще раз. Прежде чем запустить проект, мы должны понять что делаем, каков желаемый результат. Реализация проекта, оценка затрат – дело техники. Наша задача – понять, что в итоге хочется получить для изменения текущей ситуации.

Что такое проектный семинар. На одной площадке собираются специалисты из разных областей знания и с разными

подходами. Перед ними ставится проблема, которую никто не знает как решать. Семинар проходит в форме свободного обсуждения. Первая часть семинара посвящена тому, чтобы все участники осознали наличие разрыва, проблемы. И сформировали для себя ее понимание. Далее предлагаются идеи, которые сразу проверяются на реализуемость.

В нашем случае основной интерес представляют игры. Задача проектного семинара не в том, чтобы спроектировать игру под ключ. А в том, чтобы создать замысел игры и под него набросать инфраструктуру – тот минимальный набор существностей, без которых игра не запустится. Инфраструктура может быть различной для разных мастерских групп. Например для КИСа работа начинается с сюжета игры, под которую выстраивается поле коммуникаций и откуда вылезает шестеренка ролей, а далее идет сценарирование (расстановка персонажей) и менеджментальное обеспечение. Можно идти не от сюжета, а от темы игры. К таковым относятся, например, Хоббитские игры. Сюжет в этом случае рождается в процессе игры.

Итак, задача проектных семинаров на МЗ – создание замысла и инфраструктуры некоторой игры. В качестве проектных были заявлены

- Игры по Толкиену.
- Игры в Сети
- Настольные игры
- Игры в образовании
- Ролевые игры и бизнес.

Также на мастер-зилант были заявлены традиционные семинары по организации радиосвязи и стране мертвых. Я их, к сожалению, пропустил, поэтому упоминаю лишь для полноты отчета.

Ролевые игры по Толкиену

Проектный семинар вели Лилия Комалова (Indil) и Сергей Пронин. На нем также присутствовали Алина Немирова, тетушка Бильбо, Ольга Белоконь, Анхель и другие интересные лица. Я, как мастер предстоящих Хоббитских, не мог не отправиться на этот семинар.

Немного истории. На большом Зиланте я попытался посидеть на секции толкиенистики. Честно говоря, там у меня ничего не получилось. Тема "Что такое РИ по Толкиену" и как сделать РИ по толкиеновскому сюжету, но на другом материале, обсуждалась на малопонятном мне языке. Как игротехник, я привык вмешиваться в сюжет игры после

того, как она началась. Поэтому максимум, что я могу сделать – на этапе до игры добиться от игроков знания первоисточника и прописать этические вводные – правила поведения для того или иного персонажа. И даже если Моргот победит, я не могу вмешаться и явить волю Валар. Один из предлагаемых на секции толкиенистики методов – игры с заданным сюжетом – мне кажется весьма странным.

Лирическое отступление. Мы читаем книги и узнаем в них себя. Если мы не понимаем мотивацию героев, значит книга нам будет неинтересна. Мотивации людей меняются с течением времени. Помните рассказ про Ваньку Жукова? "А намедни хозяин мне в морду селедкой тыкал". Современные дети в школе смеются при чтении этого рассказа. Поступок Катерины в пьесе Островского "Гроза" – нелепость с точки зрения современного человека. Меняются этические системы, и в литературе из прошлого остаются классики – те, кто угадал вечные ценности и мотивы. Шекспир на пятьсот лет. Пушкин на двести. Толкиен пока на пятьдесят.

Что такое "Игра по Толкиену" и что такое "толкиеновский сюжет"? Толкиен писал о том, как совершается невозможное. Когда "должен" сильнее не только "хочу", но и могу. Насто-

ящие герои Толкиена – те, кто всегда на пределе. Есть абсолютное добро и абсолютное зло. И выбор между ними необратим. Но ведь это не толкиеновский сюжет. "Делай что должно и будь что будет" – эту фразу придумал не Толкиен. Уже забывающиеся примеры из нашего прошлого – Александр Матросов и Гастелло. Американцы, которые уронили один из Боингов в нежилом районе 11 сентября тоже толкиеновские герои. Сюжет профессора узнаваем в нашей жизни. И пока это так, книги Толкиена будут читать.

Семинар мы начали с того, что высказались все мастера, которые собираются делать игры по Профессору. Таковых оказалось четверо. Мы должны были озвучить те проблемы, которые нас прежде всего интересуют.

Я, как мастер ХИ-2004 заявил проблемы колец – их места в мире, их магии и причин их создания. Еще меня интересовал эталонный образ эльфа с точки зрения современной толкиенистики.

Тетушка Бильбо готовит игру "Новая тень" по Четвертой эпохе. Ее интересуют проблемы нравственного плана – что хорошо и что плохо, когда абсолютное зло и абсолютное добро перестали быть столь ярко выраженными.

Ольга Белоконь делает игру по временам Последнего союза. Вопрос к залу – каковы системообразующие связи и логика мира?

Приятный сюрприз. Алина Немирова тоже делает игру по второй эпохе, тому же периоду, что и ХИ – появлению колец. У Алины эта игра – четвертая в серии. Три предыдущих игры проводились по Сильмариллиону. И прошли успешно. Алина задавалась двумя вопросами

- магическим воздействием колец на мир.
- все читали книжку. Саурон замаскировался эльфом и подбил Келебримбора на совместный трудовой подвиг – отковку колец. Потом Келебримбор отковал в одиночестве эльфийские кольца, а Саурон через десять лет – единое. После этого все пошло наперекосяк и начались войны. Любому игроку ясно, что Саурон, пришедший к эльфам в Эрегион, получит в бубен и кольца не будут откованы. Как решить игротехническую проблему проклятья громкого имени? Как дать Саурону позлодействовать без натяжек?

В спорах о том "что такое игра по Профессору" мы провели первый день. Мы не пришли к какому-то единому выводу. Слишком были различны подходы. Но мы по крайней мере эти подходы озвучили и назвали проблем. Наконец, я не

выдержал. Вылез к доске и нарисовал столь любимую мною матрицу взаимоотношений. Как относятся эльфы к эльфам, оркам, людям и гномам? Еще я попросил выписать десять отличий эльфа от человека. Столь примитивный подход вызвал немедленную бурю возмущения у присутствующих. В буре возмущенных возгласов все обратилось к непрекаемому авторитету Алины Немировой и решили начать следующий день с ее доклада.

Алина Немирова не претендовала на глобальные обобщения и изложила свой личный опыт подготовки игр по Толкиену.

Ее игра по толкиену была не больше трехсот человек по организационным причинам. Трудно управлять большим количеством народа.

Основное требование к игрокам – знакомство с источником. Люди видящие в игре только файтинг или пикник не приглашаются. Заставить людей читать книги можно через экзамен на знание источника. Были составлены вопросы на знание книги. Вопросы разные – и на фактографию и на дух книги. Обещанный экзамен, правда, не проводили. Но это было уже не важно.

Для недочитавших было краткое изложение ситуации в правилах.

Балласт на игре составил около 30 человек.

На игре свели к минимуму условности. Отменили всю бумажную бижутерию. Аусвайс остался как свидетельство сдачи взноса.

Были спецвводные по костюму для разных племен – как игрок должен быть одет, чтобы его отличить от других. Единый стиль одежды для эльфов, который отличался разным цветом для разных племен. Люди были одеты в исторические аналоги одежды разных земных племен.

Магии практически нет. Есть только личные свойства. Персонажи с магией были прописаны в открытых правилах и всем известны.

Мастера избегали ключевых персонажей. Это как раз проклятие имени. Назвался Береном – лезь в Ангбанд.

Соответствие миру – нельзя изобретать пулемет. остальное можно, если можно раскрутить это как следствие из первоисточника.

Обратного хода на игре нет. Как сыграли – так и будет.

Индивидуальная беседа с каждым игроком. Кто кого будет играть – обработка всех до единого игроков.

Как подготовить толкиеновских орков. Читайте тексты. Это существа абсолютно подчиненные начальству. Свадьбы

могут быть только между своими. Лишенная свободной воли начисть. Они не жестоки, а делают то, что им сказали. Бездействуют, если нет приказа.

Для читеров – использование дырок в правилах было разрешено.

Игра готовилась два года. Было сказано – пока не найдется игроков на роли феанорингов игра не будет. И они нашлись.

Не было жесткого сюжета. Судьба на игре не обязана повторять судьбу персонажей. Одно из двух – либо театралка либо свободная игра. Алина предпочитает свободную Игру.

Начальная точка игры задается жестко.

Тяжелые команды – гопники – были поставлены на свои места. Молодые и необученные были поставлены на младшие роли.

В определенные часы можно было общаться с валар и получать ответы на вопросы.

Результат хорошей подготовки к игре – каторжная работа до и нормальный рабочий режим на игре.

Доклад был выслушан с большим вниманием. Несколько выступавших после него говорили о том, что Алина у нас одна. И что успех ее игр связан прежде всего с ее личностью. Порой мне казалось, что вот-вот за Алиной появится призрак Лоры Бочаровой. Но только метод-то у Немировой го-

раздо проще – тяжелая регулярная работа и любовь к тому, что ты делаешь. А это гораздо доступнее и понятнее.

Не обошлось и без упоминаний о "Белой обезьяне" – игре Сильмариллион-экстрим. Ну не любят толкиенисты эту игру. Скоро два года, как не любят.

Наконец мы решили перейти к проектированию. И тут все разногласия куда-то исчезли. Оказалось, что при реальной работе нам, совершенно разным, гораздо легче договориться.

Проектировать решили игру по второй эпохе, момент отковки колец. Тема интересная и актуальная для большинства мастеров. так появился проект "Падение эльфов Эрегиона".

Начальная ситуация:

– После окончания Первой эпохи эльфам было настоятельно предписано отправиться в Валинор. Те, кто не послушался начинали истаивать. Тепло растворялось в смертных землях. Эльфы любят этот мир, но он слишком быстро и необратимо меняется, постепенно становится чуждым. Поэтому они хотели бы окружить себя эльфийским миром.

Эльфы второй эпохи не ушли на запад из гордости – в Тол-Эрессеа они бы были не только второсортными. И еще они любили Средиземье.

Для эльфов уход, выход из

ситуации возможен – это уход в Валинор. Однако на игре (сценарный ход) он равносителен уходу в страну мертвых.

И вот появляется некто, который позволит остановить процесс хотя бы локально – сохранить эльфийский мир.

Надо ответить на вопрос, зачем ему это надо – цель подставы, организованной Сауроном.

Мы приняли в качестве начального условия постулат, что Келебримбор и Саурон не могут решить проблему друг без друга.

Искажение мира необратимо средствами эльфов. Эльфы вплетены в структуру мира, являются его составной частью, замыслом Эру. Поэтому Саурон, обладающий властью над материей, является необходимой составляющей для окончания процесса истаивания. Итак, мы понимаем, для чего куются кольца и почему эльфы сотрудничали с Сауроном. Саурон, участвуя в создании кольца, ставит его носителя под свой контроль.

Для Профессора существенная идея непрерывности истории – важно что Келебримбор внук Феанора, мечтающий превзойти его. Однако здесь мы сталкиваемся вновь с проклятием имени. Эльф Аннатар будет немедленно схвачен властями Эрегиона. Кольца из-под молота Келебримбора будут проходить спецпроверку в эль-

фийском первом отделе. Значит, нужно сочинить дополнительную мотивацию.

Были предложены следующие схемы

– *Обратный детектив.* Классический детективный сюжет. Имеется труп и есть несколько человек, у которых есть возможность совершить убийство. Сыщик восстанавливает мотив и устанавливает убийцу.

В нашем случае есть Эрегионский цех по производству колец. Один из эльфов выковал магические кольца, которые позволят эльфам избежать истаивания и остаться в Средиземье. Для того, чтобы построить игру, мы должны каждому эльфу создать мотив, из-за которого ему необходимо остаться в Средиземье. Сообщаем Саурону перед началом игры эти мотивы. И он играет на чувствах эльфов, пытаясь заставить одного из них создать Кольца.

– *Технологическое соревнование.* Эта игротехническая схема пригодна для разных игр, не только толкиеновского типа. Дело опять происходит в цеху по производству колец. Предполагаем, что у нас есть некоторая технология изготовления Великого Кольца. Полностью она не известна ни одному участнику игры. Только покомпонентно. Передача тех-

нологии осуществляется при совместном изготовлении изделия (кольца). Среди мастеров есть один шпион (Саурон). Остальные работают за честь первоизготовителя. Задача Саурана – поучаствовать в создании всех колец и заполучить полную технологию. Задача остальных – сделать Кольцо.

– *Ответный удар.* Это энергетическая схема. Вспомним, что Саурон представился Келебримбору эльфом и играл втемную. Саурон предложил Келебримбору совместную творческую работу. Были откованы много тестовых колец. Каждый из творцов вкладывал в изделия свою энергию. Поэтому получились магические кольца. И вот однажды, в отсутствие Саурана, к Келебримбору пришло озарение. И он отковал Великие эльфийские кольца без энергии Сау. Кольца позволили сохранить эльфов от истаивания. Но это нарушило баланс. Замыслы Саурана были нарушены. Не удалось поставить под свой контроль эльфийские кольца. Это не страшно. Темные майар такие выдумщики – придумал бы еще какую-нибудь пакость. Но Саурон кует кольцо всевластья. Мера вынужденная, проект явно не доделан, он не устанавливает контроль над эльфийскими кольцами. Наоборот, эльфы сразу узнают о

кольце всевластья и прячут свои артефакты. Значит, мотив другой. Предполагаю, что эльфийские кольца нарушили природу Саурана и он, для ее сохранения, создал свое кольцо. Кстати, Келебримбор мог и не знать о проблемах Сау. Он же считал его эльфом.

Эта схема была подвергнута критике, так как дает Саурону оправдание и делает его не абсолютным гадом.

– *Оплодотворение.* Эта схема очень проста и легко реализуема. Эльфы Эрегиона намерены решить проблему истаивания. Решить ее самостоятельно они не могут и приглашают для совместной работы партнеров. В Эрегион приходят изобретатели. Среди них – несколько темных майа, уцелевших после разгрома Ангбанда. Пара, которой удастся создать кольцо, и есть Саурон с Келебримбором.

Эта схема и была принята за основу. Схема получила название "оплодотворение" потому, что когда ее рисовали, эрегион был нарисован в виде круга (яйцеклетка), а изобретатели окружили ее как сперматозоиды.

На этой оптимистической ноте я был вынужден покинуть семинар и идти делать доклад на "Сетевые игры". Секция толкиенистики продолжила работу и подготовила отчетный доклад, который зачитывал Сергей

Пронин. делать обобщения на материале реального проекта оказалось гораздо легче, чем идти от общего к частному.

В чем специфика игр по Толкиену? Ключевой элемент – сюжет. Для игры по Профессору в сюжете важны наличие предыстории, роли и персонажи. Пояснение : Саурон – это роль. В толкиеновском мире неизбежная. Но его функции можно разложить на несколько персонажей, которые и будут пакостить всем остальным в рамках единой концепции.

На примере падения Эрегиона можно среди эльфов выделить три модели поведения, которые являются ролями.

- Келебримбор поддавался искушению и создал кольца
- Галадриэль не поддавалась искушению и ушла

- есть еще Повстанец, который не поддавался искушению, но сопротивляется ему на месте, не выходя из ситуации. Пример немного из другой эпохи – феаноринги.

Наполнение ролей персонажами – дело мастерской группы.

Как говорилось в начале семинара, основным сюжетом в произведениях Толкиена является проявление воли. Однако воля у Профессора тоже проявляется по-разному. Было выделено три типа воли:

- эстель – соотношение с абсолютном. В мире Толкиена

можно сделать правильный выбор и следовать ему через все преграды. примеры – Фродо, Галадриэль, Берен.

- собственная воля – попытка изменить мир по своему разумению. Примеры – Феанор и Келебримбор. К предыдущему тезису. Феаноинги – повстанцы из благих намерений.

- пассивная воля. Орки, выполняющие приказы Саурона, тоже обладают волей. Но она подчинена Хозяину.

Помимо сюжета для игр по Толкиену требуется серьезное сценирование.

- Игры по Профессору требуют подготовки – создания общего для мастеров и игроков коммуникативного и понятийного поля относительно текста Толкиена.

- на играх приходится решать проблему знакомого имени, о которой достаточно сказано выше.

- Нужны Миродержцы. Это персонажи, которые держат картину мира в любых условиях.

Вот вкратце то, что удалось записать с семинара по толкиенистике.

Для меня основной вывод из секции толкиенистики заключается в том, что как только мы начинаем работать совместно с теоретиками, КПД и уровень подготовки игры серьезно возрастают. Игры по Толкиену проводится много, но не все – вы-

сокого качества. Созрели предпосылки к созданию ассоциации толкиенистики. Именно она должна диктовать стандарты и каноны для игр по Профессору. Пусть даже ассоциация будет жечь своих еретиков. Но она должна выпускать тексты с рекомендациями и консультировать желающих. Как показал семинар, игротехники легко находят общий язык с толкиенистами при практической работе.

Мастера игр тогда будут иметь возможность обратиться в ассоциацию с запросом на консультацию. А может быть, им на весь проект от ассоциации будет выделен мастер-смотрящий по соблюдению канона. И только после формирования такой структуры можно будет говорить, что такое игра по Толкиену.

Маленькая игра

Мне надо было заподозрить неладное в тот момент, когда я увидел в качестве мастера Лилию Комалову, ведущую семинара по толкиенистике. Но так как автором игры и ее основным мастером была Елена Степанцова, я так и не понял до разбора полетов, во что играл.

Итак, изначальный загруз. В нашем мире есть сумасшедший ученый, который творит виртуальную реальность. То есть травку или рельеф сотворить

может любой обученный специалист, а вот живых и разумных пока только он. И вот этот ученый сотворил мир и разумных существ, передал его в доводку и эксплуатацию, а сам ушел на покой или в другой проект.

Мир был устроен следующим образом: есть некоторая территория, на которой для разумных существ присутствует магия. И, отдаленный пустыней, огромный материк, на котором магии нет. Основная жизнь идет на магическом острове, который населен разумными созданиями-магами. У них есть свои ордена, занимающиеся творчеством.

Некоторое время назад в одном из орденов произошел конфликт. Одна из участниц игры создала артефакт – локальный источник магии. И заподозрила, что ее подсиживают, а артефакт хотят отобрать. Ее наказали, отправив в ссылку на окраину магического мира. Но ссылка кончилась и по случаю примирения был устроен праздник.

Я получил назначение в группу эксплуатации мира, то есть был внешним по отношению к миру существом. Нас было трое – Законодатель, исполнитель и судья (моя роль). Помимо нас в мире присутствовали еще двое снаружи. Одна из них – специалистка по ландшафтам.

Начался праздник, и тут стали приходиться известия о пропаже созданных в этом мире магических артефактов. Началось с того самого источника магии.

Я, воспринимая игру как магический детектив, выяснил, что магические предметы могут быть переданы наружу и там использованы. Что должен делать инженер по эксплуатации? Сообщать технику безопасности. Сообщаю наружу, что у нас ЧП и прошу задерживать и обыскивать всех, кто появится во внешнем мире. Магия в реальности – не игрушка.

Всех игроков прошу собраться в зале и выходить по трое. Тройки пытаюсь формировать из людей разных групп. Надо же предотвратить хищения и попытаться найти похищенное.

Специалист по ландшафтам вроде своя, но ведет себя подозрительно. Распоряжений не выполняет, ведет себя дерзко. Разговаривает с местным художником. Совместными усилиями Закона, Исполнителя и Судьи выкидываем ее наружу, в лапы охраны внешнего мира.

Новая беда – утечка магии. Чувствую себя уже значительно спокойнее, так как каналы утечки перекрыты, а судьба обитателей этого мира мне очень интересна. Эти вымрут – новых наделаем. Кто-то усадил главу ордена художников

рисовать новый артефакт. Вроде должно помочь.

Тут опять напасти. Видно конструкторша ландшафтов рассказала местным о внешнем мире. Теперь трое местных туда врутся. Закон о чем-то с ними бурно спорит, не договаривается и уходит. Они обращаются ко мне. Выясняю у двинутого ученого-творца, что с ними будет снаружи. Получаю довольно странный ответ : если причина их выхода наружу существенна, то выживут. Если нет – помрут. Выслушал резоны страждущих. Один говорит : "Помните ту девушку, которую вы утащили? Я ее люблю и хочу за ней." Двое других несут пургу про то, что они – самое ценное, что было создано нами. И внешний мир просто рухнет без них. "Ну, думаю, – эти точно очокуются." Предлагаю им подождать пару-тройку месяцев и посмотреть на книжки по внешнему миру. Внешний-то мир технологический, а не их магическая колыбелька. Отказываются, говорят, что надо немедленно, хотя получить свободу. Парочку с амбициями посылаю далеко. Ишь, куклы взбунтовались. Того, который с любовью, выпускаю на волю. Он и так ненормальный, натворит еще чего. А он завис между мирами.

Разбор полетов. Оказывается, все играли по Толкиену.

Один я до конца игры не въехал. Артефакт, с которого все началось, оказался Сильмарилом, а его создатель, соответственно, Феанором. Я, неожиданно для себя, сыграл роль Мандоса. Наш мастер по ландшафтам был Мелькором. Правильно мы ее выкинули, оказывается. Пятый персонаж из наших, внешних, вел себя тихо. Поэтому моих подозрений не вызвал. А он под шумок сыграл Саурона и раскрутил Келебримбора на создание нового артефакта. Магическая поляна – Валинор. И вся наша инженерная служба – Майары и Валары. Так я поиграл в толкиеновский сюжет в других терминах.

Двигатель кельтского сюжета

Вечером первого дня Петр Шилов сделал доклад "Двигатель кельтского сюжета". Я передаю этот доклад практически в том конспекте, который получился на семинаре.

Как уже было сказано в прошлом году, КИС при подготовке игры выделяет одну важнейшую составляющую конструируемого мира и ведет проектирование от нее. Эта составляющая называется мирообразующей. Еще используется термин "онтология" и Шилов есть скорая онтологическая помощь.

Пример – игры по Толкиену. Что такое толкиеновский сю-

жет? Это одно слово. Но выделить такое слово сложно. Что общего во всех произведениях профессора? Моделирование задает антураж. Но это отдельная тема, которая не делает игру игрой по Профессору. Главная идея у Толкиена – всякий раз персонаж удерживает мир на собственной воле. Сюжет по Профессору: нужно разрушить у человека все идеалы и заставить его действовать. Пример – Берен. Чтобы поставить игрока на роль Берена надо сломать все его представления о мире. Если сломается, значит на эту роль не годится. В игре по Толкиену надо разыграть не эльфов и гномов, а существо, которое удерживает мир. Берен и Турин Турамбар действуют исходя из принципов, несмотря ни на что. Двигатель сюжета толкиена – человеческая воля, испытание человеческих качеств, насколько человек в состоянии удержаться.

С двигателем кельтского сюжета было сложно. Если кто-то тебя обидел – это нельзя забывать, обидеть в ответ надо обязательно, но можно подождать. В те времена человек всегда оставался сам собой. В наше время человек вынужденно отказывается от собственной сущности под действием внешних обстоятельств.

Если от кельта требуют изменить себя если требуют из-

мениться, то он потребует аргументы. А аргумент – меч. Пример: пророчество всяких несчастий не заставляет кельта изменить поведение. Во что бы то ни стало достигаю того, чего хочу. Если что-то плохо, я это уберу. А последствия меня не волнуют.

Эпос берет идеал человека. У кельтов есть тезис "это мое" и они защищали его во всех отношениях. Измениться для кельта есть уступка чему-то внешнему. Кельт не меняется.

Поймать двигатель сюжета может не всякое слово. Сюжет – философская категория. Он предельно, ничего лишнего. Ничего кроме сюжета, в литературном произведении нет. У Толкиена такая категория – воля.

У кельтов – предельная субъективизация. Никто не может действовать на основе указаний свыше, кельт действует только по собственному разумению. Поэтому их всегда били – из них плохая армия. У римлян основа жизни – действия в строю. У кельтов наоборот. Римлянин не боится – у него за спиной империя.

Субъект нельзя схватить в объективных представлениях. Игра по кельтике в нашей трактовке: нельзя задать объективной структурой субъективизацию. Управление игрой осуществляется фразой "а я так говорю, поэтому это так". Мастера предъ-

являют собственное я, когда задают игрокам поведение.

Тезис "человек имеет право на слабость" является сатанинским для кельта, это потеря собственного я. Поэтому кельты легко перешли в христианство. Оно соответствовало их мироощущению. Молиться в сложных ситуациях – христианское представление.

Субъективизация – я должен остаться самим собой и не измениться. Кельт никогда не дает никому права себя изменить. И остатки кельтской культуры дотянулись до наших дней.

Римская армия состоит из системы мест, куда нагоняются люди. Люди винтики. Мы описываем, как строится легион, не учитывая людей. Это объективизация. Развитие в Риме – построение мегамашины. У кельтов развития мало – другой принцип.

Эльфийская цивилизация у Толкиена. Толкиен описал то, чего не может быть. Бессмертное существо не имеет стимула что-то делать. Удерживать мир усилием воли для эльфа – крест. Эльфийской цивилизации не было, это были элементы мира. Как закон всемирного тяготения. Поэтому они и вызвали восхищение. Эльфийское сообщество объективировано, эльф не отделяет себя от мира.

Великая Отечественная война. В начале войны у нас были

плохие мегамашины (нужны были люди с волей), а к концу – хорошие. Героизм есть следствие просчетов командования.

Аргумент в мире Толкиена. Человек предьявляет не себя, а некоторую возможность что-то сделать. Я пойду и совершу деяние и меня на это хватит.

Мегамашина – термин шестидесятых годов 20 века. Менфред и Дьюи – авторы термина. Мегамашина собирает много людей в одну структуру. Толкиен писал, не зная этого термина. Для построения термина потребовалось проанализировать опыт второй мировой войны. На этом была построена стратегия США 60-х до наших дней.

Кельт и викинг – разные. Для викинга есть конунг и требовались совместные действия в драккаре. Викинг мог отказаться от своего я и подчиниться другому человеку.

Тристан и Изольда – не кельтская легенда, так как Тристан отказывается от своего я.

Ри и бизнес

Те, кто почитывает мои статьи, знают, насколько скептически я отношусь к продаже ролевых умений в другие области. И есть Казанский Игротехнический семинар, который собирает под свое крыло мечтающих сделать игры своей профессией. В этот раз нам предложили встретиться с

Директором центра кадровых технологий XXI век Зерминовым Артемом.

Семинар начался с его доклада, в котором он рассмотрел юизнес как игру.

Бизнес – это предпринимательская деятельность. Основной вопрос бизнеса – собственность, ее приумножение. С другой стороны малый и средний бизнес даже его участниками рассматривается как продолжительная по времени игра, выигрыш в которой – увеличение собственности. Естественно рассматривать госслужащих, распределяющих заказы, как игроков, которые тоже работают на увеличение собственности – личной, конечно.

Есть еще одна разновидность игр в бизнесе. Игры могут запускаться не только сверху, но и снизу, когда владелец бизнеса является ресурсом в игре своего подчиненного.

Когда ролевые игры найдут свое место в бизнесе? Ответ простой. Тогда, когда они начнут увеличивать собственность.

Бизнес состоит из предпринимательского замысла и реализующей его машины. Предпринимательский замысел – это взгляд на процесс сверху – для чего работаем, куда сбываем продукцию, какие связи в госаппарате используем, как устроена машина производства. В машине люди являются

винтиками и могут заменяться, как детали.

Для создания игры на предприятии нужно понять предпринимательский замысел. Для этого даже необязательно обращаться к предпринимателю, но понять замысел не хуже его.

Итак, есть игротехник, который хочет провести ролевую игру в реальном бизнесе. Цель у него – своя: заработать денег, провести исследование и т.д. У него есть два варианта:

– работа на уровне предпринимательского замысла. В этом случае игра должна отвечать на вопрос, как увеличить отдачу – собственность. То есть результатом игры должны стать предложения по повышению эффективности схемы извлечения доходов.

– работа на уровне производственной машины. В этом случае игра происходит внутри бизнеса и должна решать проблемы игроков внутри системы – кадровые перестановки, повышение статуса заказчика игры, изменение психологической атмосферы в коллективе.

В настоящий момент ролевым играм пытаются найти применение в управлении кадрами, в кадровом консалтинге. Ролевые игры можно применять для обучения персонала – проигрыва-

ние типичных ситуаций в бизнесе. И для оценки рисков – что будет, если... И как поведут себя сотрудники в той или иной ситуации. Может быть, стоит пересмотреть их должностное положение. Можно применять игры при отборе кадров. Можно играть для сплочения коллектива.

Ри как самостоятельный бизнес

Говорить о ролевых играх как самостоятельном бизнесе рано.

Прежде всего, нужно понимать заказчика. Заказчик ждет от игры определенных результатов. Игротехник при разговоре с ним должен уметь говорить на его языке и грамотно формулировать предполагаемый результат и способы его достижения.

Применить ролевые игры для выяснения ошибок и дыр в предпринимательском замысле пока нельзя. Нет опыта,



практики, терминологии... Хотя применение РИ для выверки бизнес-процессов интуитивно кажется перспективным.

Для того, чтобы продавать ролевую игру как самостоятельный продукт, нужно сделать очень много. И прежде всего сформировать заказчика и говорить с ним на одном языке. Например:

– игры повысят качество персонала

– выработают новые стереотипы поведения

– позволят оценить риски

Чтобы игры покупались, нужен не только покупатель но и товарный вид, нужен стандарт. Кто задал стандарт – тот и будет бизнесменом.

Ролевики могут сами выступить внутренним заказчиком на выработку стандарта. Сейчас накопленный РИ опыт не артикулирован. Есть как-то осознанный РИ-сообществом опыт и совокупность норм и правил. Однако внешнему потребителю этого пока предъявить нельзя.

После появления стандартов можно будет внести деятельность "игротехник" в список профессий.

Заказчика надо создавать. Но сначала надо сделать продукт.

Бизнес – это борьба. Никто не возьмет вас голых и босых.

Вопрос о сбыте. Сеть и маркетинг облегчают продвижение продукта на рынок. Сеть воспринимается как единое целое и позволяет единичные проекты даже из разных регионов собрать в пул проектов. Можно проекты коллег выдавать за свои, если есть единое коммуникативное пространство.

Далее поговорили о том, как осложнит жизнь ролевиков приход в сообщество мира чистогана. Авторское право и прочие неприятности ждут коммерсантов от РИ.

Поговорили о мировой практике применения РИ в бизнесе. Докладчик упомянул книгу Базарова по менеджменту и опыты В.К. Тарасова – игры для богатых в альтернативное государство.

На вопрос "Зачем вы сюда пришли?" докладчик ответил, что ему нужна дискуссия. У него есть партнерство с КИСом. Хочется развития продаваемой игротехнической деятельности.

На сем первая часть семинара завершилась. Я, честно говоря, был очень доволен докладом. Человек от бизнеса, который общается только с Казанским игротехническим семинаром, перечислил все те грабли, о которых я писал в прошлом году. Да еще рассказал, что надо делать, ловлю на слове Дмитрия Забирова. Он обещал сделать доклад с от-

ветными решениями на следующем Мастер-Зиланте.

После перерыва начинающим бизнесменам от РИ была предложена тестовая задачка.

Десять лет назад одна бизнес-леди создала аудиторскую фирму и набрала коллектив. Дело шло хорошо, аудиторские услуги пользовались спросом. Подобралась солидная клиентура из ГУПов и муниципальных предприятий. Шли годы, и дела перестали идти в гору, а потом и вовсе покатались вниз. Клиенты стали уходить к другим, более гибким. Конкуренты помимо аудита смогли предложить фирмам консалтинг в области налогов.

На нашей фирме дела шли неважно. Постаревшие аудиторы образовали крепко спаянную тусовку, в которой молодежь приживалась с трудом. Естественно, мнение начальницы о новых методах работы разбивалось о неумение менять свой способ мышления. Как предложить клиенту новые услуги? Как решить кадровую проблему? Как улучшить ситуацию? На эти вопросы предложил ответить Артем Зерминов.

За мое поведение на практической части семинара мне не то чтобы стыдно. В конце концов, у меня была позиция и я ее озвучивал.

Первым делом я сказал уважаемому докладчику, что он пришел не по адресу. Что у ролевого сообщества нет методов, умения и терминологии для решения подобных задач. Конечно, большинство из здесь присутствующих поставятся сказать что-то дельное. Здесь собрались неглупые люди и их импровизации могут оказаться полезны. Однако, надо понимать, что готовых решений здесь искать не стоит.

Мы немного поспорили на эту тему и я отправился к толкиенистам. Вернулся, когда докладывались уже готовые проекты.

Проект Полтораковой Варвары из Тольятти был вполне приличной деловой игрой. В детали углубляться не буду, деловые игры это отдельная тема для целого мастер-зиланта. Затем Костя Сорокин докладывал какую-то дико заумную модель. Оба проекта ставили цель пробудить в коллективе инициативность.

После чего слово было предоставлено хулиганствующему молодчику, то есть мне.

Посмотрите на этот коллектив. В нем собрались бабушки, которые способны заменить электронную таблицу. Они уже десять лет сводят дебет с кредитом и знают про это все. О чем они говорят между собой? Правильно, о внуках, о техно-

логии вязки носков, о заготовках на зиму. Интересно это молодежи? Конечно, нет. Молодежь будет бежать от этого места, как черт от ладана.

Вот и проект игры для такой аудитории. Одеть всех старушек кикиморами, загнать в болото и ждать, кто вылетит из трясины на метле. Первую вылетевшую бабушку делаем начальником, остальных подчиненными, а не выплывших увольняем.

Но если серьезно, то старые перечницы способны на многое. Они постигли бухгалтерский учет вдоль и поперек. И каждая знает, как сэкономить на налогах. Просто их про это никто не спрашивал. Поэтому предлагаю провести в коллективе игру "Надуй родное государство или завтрашнюю пенсию уже сегодня". Пусть бабушки регулярно встречаются и рассказывают друг другу о том, как можно в той или иной фирме сэкономить на налогах. Наиболее продвинутые старушки смогут предложить это своим клиентам. Однако правильнее будет доложить по команде. Пять процентов от нового контракта придется откатить клиенту, двадцать можно дать бабуле как премию. Остальное пойдет в доход. Но самое главное в другом. У коллектива появится новая тема для общения – профессио-

нальная. Уже это будет привлекательно для молодежи. А если еще и приглашать умных людей с лекциями – будет совсем хорошо. Основная проблема в организации – коммуникации между старым и молодым поколением. А при чем здесь ролевые игры – не знаю.

Следующим после моего было предложение: сказать коллективу, что хозяйка продала бизнес. И рядом с ней – новый хозяин. Тут из зала подали идею – привезти на такую игру ведро корвалола. На сем семинадом подошел к концу.

РИ и образование

Про семинар "РИ и образование" рассказать что-то внятное не могу. Я так и не успел зайти на их заседания. Рассказывают, что там обсуждалась тема ролевой игры по музыке и несколько проектов ролевой игры по истории 20 века – обучение основам исторического анализа. Определенные результаты на семинаре были достигнуты. Остановились только тогда, когда стало нужно делать эксперименты на детях.

Сетевые и настольные игры

Этот семинар вел Забиров Дмитрий. Семинар был заявлен независимо от Проекта Сеть. Поэтому участников Сети сильно интересовал. Мы занимаемся проблематикой сетевых

игр уже в течение двух с половиной лет. И накопленный опыт уже выражен в солидном количестве статей.

Естественно, нас интересуют подобные проекты, новые идейные центры сетевых игр.

Рассмотрим коммуникационное пространство игры. Игроки общаются между собой, руководствуясь какими-то своими мотивами. У коммуникационного пространства, к сожалению, нет проекции на реальный мир. Поэтому возможности воздействия на игру сильно ограничены. Так невозможно применение в игре силового решения. Чисто коммуникативного пространства недостаточно.

Кстати, практикой проекта Сеть это подтверждается. Сетевая игра, не подкрепленная игрой в реальности или мастерским сюжетом, быстро затухает и вырождается.

Введем поле с фишками. Простой пример – шахматы. По результатам коммуникаций игроки будут переставлять фишки и наоборот, на основании расположения фишек делать ходы в коммуникативном пространстве.

Рассмотрим простую настольную игру типа шахмат. Это совокупность фишек и формальных правил их перемещения. Есть определенная правилами ситуация, когда один из игроков выиграл, а другой проиграл.

Есть более высокий уровень – правила второго порядка. Это выигрышные стратегии, вытекающие из логики фишечной игры. Опять же – написаны тома литературы о том, как выигрывать в шахматы.

Как спроектировать новую и интересную настольную игру? Для этого надо описать правила второго порядка, ту реальную игру между людьми, которая нас интересует. Из правил второго порядка можно будет вывести нужные фишки и правила их взаимодействия – первого порядка.

Собственно, этим тезисом исчерпывается полезная информация по настольным играм. Разработку фишечной игры по этой схеме я, увы, пропустил.

Вернемся, однако, к коммуникационному пространству. Фишечная игра на выигрыш увлекательная, но формальная процедура. Привнесем туда внешний сюжет: например, нужно проиграть в шахматы своему начальнику. Этот сюжет никак не следует из внутренней логики шахмат, но связан с внешним миром.

Итак, для сетевой игры необходимо фишечное поле, на которое проецируются игровые конфликты. Однако возникнет проблема. Игра с фишками может поглотить привнесённый коммуникативный сюжет и вырождаться в свою сете-

вую версию. Верно, однако, и обратное. Сетевая игра с фишками порождает новое коммуникационное пространство. Пример – образование орденов в бойцовском клубе <http://www.combats.ru>.

Мы договорились, что фишка – игровой ресурс. Сетевая игра прежде всего игра коммуникационная. Поэтому для сетевой игры нужно сформулировать правила отображения сущностей на фишечное поле и задать правила их взаимодействия.

Пример – биржа. Коммуникационная игра происходит в сети, где брокеры реагируют на новости агентства Рейтер. Фишками в игре являются предприятия, акции которых котируются на бирже. Правила первого уровня – продажа и покупка акций. Правила второго уровня – игра на понижение и повышение.

Теперь несколько слов о проектировании сетевой игры.

Основа игры – информация. Она структурирована, есть уровни и права доступа, есть потоки информации. Типами информации и ее потоками мы можем управлять.

Сюжет – траектория движения персонажа в игре. Если есть способ дорасти от дворника до шейха – игра хорошая. Если нет – игра получилась слишком линейной и неинтересной.

Фишки в сетевой игре – информация. Принцип движения – сюжет. Пространство игры – форумы, чаты и прочая сетевая среда обитания. Организация игрового пространства определит интерфейс игры, который в конечном счете и составит основную компоненту проекта.

Эти несколько сумбурные заметки – не слишком аккуратные наброски. Самое интересное в них – появление нового понятийного аппарата, который не был порожден Проектом Сеть. Значит, появляется новая площадка генерации идей.

Мы пытались понять, почему сетевая игра не взлетает самостоятельно и требует вмешательства мастеров или игр в реале. И вдруг это напомнило мне старт авиации тяжелее воздуха. Энтузиасты-чудаки пытались сколотить аэропланы странных конструкций в сельских ангарах. И вот братья Райт смогли поднять свое создание в воздух. Думаю, что и у кого-нибудь из нас рано или поздно сетевая игра взлетит. Посоревнуемся?

Закрытие

Закрытие Мастер-Зиланта началось с обсуждения неувядаемого вопроса о премии за лучшую игру сезона. Сразу повеяло духом забываемой Ролевой Академии.

В результате подняли старые вопросы:

– как оценить игру, на которой ты не был?

– оценивать игру по качеству правил нельзя, потому что правила хорошей игры не гарантируют

– у хороших игр регионального уровня нет шансов получить премию

И так далее по очередному кругу.

В этот раз, однако, в процесс включили кольцо конвентов. Якобы каждый конвент должен выбрать самую популярную игру региона, а затем на Зилантконе будут подведены итоги.

Вроде бы старая проблема, по которой не ходил только ленивый. Однако, реальная ситуация оказалась несколько лучше. В распоряжении оргкомитета Зиланткон оказалась премия Дюрандаль, которая утратила

хозяина. И организаторы Зиланта, в лице Бориса Фетисова, хотя присуждать премию более объективно. Тут все стало на свои места. Больше премий, субъективных, хороших и разных. Даже если из затеи с объективностью ничего не получится, премия от Бориса Фетисова или Андрея Мартыанова будет полезной для сообщества. Если они при этом заинтересуются мнением других мастеров – плохого не будет. Не хотелось бы только, чтобы эта премия позиционировалась как награда от ролевого сообщества.

А еще мастер-зилант единогласно вступил в кольцо конвентов. Пока не знаю, что это даст. Но пусть будет.

Проектные семинары зачитали свои итоговые доклады.

Для подведения итогов слово взял Петр Шилов. Собственно, итогов единых не было,

так как мастера работали своими потоками и уже отчитались. Главное, что мастера из разных регионов и школ плохо понимают друг друга. Для сближения позиций им нужен общий объект обсуждения. Проектный семинар показал себя как эффективная форма для работы с большими проблемами РИ-сообщества. И эта форма будет применяться на Большом Зилантконе.

На этом и я закончу свой отчет. Работа была интенсивной и продуктивной. Я могу и обязательно буду ругать Казанчкий Игротехнический Семинар. Но должен сказать, что сегодня это самая результативная и эффективная группа в области теории ролевых игр.

Вячеслав Рожков,
г. Москва

SOLO RECORDS

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

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



СИБКОНА

ПО СЛЕДАМ



СИБКОН 2004

Как всегда, в первые выходные февраля (5–8.02.2004г.) как всегда в г.Томске прошел 12-й фестиваль... Впрочем, о чем это я – думаю, среди читателей нашего журнала вряд ли найдутся не слышавшие про Сибкон. О нем собственно и пойдет речь.

Честно говоря, мне не очень хочется подробно описывать все происходившее на фестивале – как известно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать – и Сибкона это касается в полной мере. "По хрустящему морозу поспеши на край земли..." Впрочем, после первой поездки Томск уже не кажется краем земли – даже минчанам, которые стали регулярно сюда приезжать.

Потому я и не буду писать подробно. И для начала мне показалось интересным представить слово для коммен-

тариев к прошедшему фестивалю человеку со стороны.

Итак – вашему вниманию представляется статья из томского выпуска "Аргументов и фактов", послесловие автора этой статьи – журналиста Андрея Масленникова из Томска, а затем мои собственные мысли – не по поводу статьи, конечно же...

Часть первая

Предисловие от редакции.

На Сибкон-2004 попал в качестве отчасти гостя, отчасти журналиста корреспондент местного филиала АиФ – "АиФ в Томске". По результатам своего трехдневного общения со всеми нами у него сформировалось довольно интересное мнение. Обо всех нас. Считаю, что – особенно в связи с поднятой Елей Кареевой в прошлом выпуске журнала темой – данный материал будет

интересен, я испросил у автора (Андрей Масленников, Томск) разрешения на перепечатку его статьи и "открытого письма" к фестивалю (на форуме Сибкона) по поводу одного, т.к. считаю что взгляд со стороны, причем взгляд доброжелательный, причем взгляд журналиста-профессионала – будет очень полезен, ибо проблема "мы и остальной мир" – остается и будет актуально всегда...

"СибКон" – общероссийский конгресс людей доброй воли

С 5 по 8 февраля в помещении ДО "Кристалл" можно было наблюдать большие группы людей, одетых по моде минувших веков. Рыцари в полном вооружении и придворные дамы в туалетах времен крестовых походов, конквистадоры

XVI в. и участники гражданской войны в США оживлено обсуждали славные кампании 2003 г. и планировали совместное участия в грядущих событиях 2004г. Полное название этого мероприятия – "Сибирский конвент ролевых игр". Ваш корреспондент отправился на "СибКон" потому что узнал, что это массовое (857 участников из 37 городов России) и старое ежегодное мероприятие (проводится 12-й раз подряд). Не многие инициативы, родившиеся в бурные 90-е годы минувшего века, могут похвастаться тем, что просуществовали до сих пор. Тем более, что существует "СибКон" без всяких спонсоров – исключительно на взносы самих участников. Томск слывет настоящей "Меккой" для любителей ролевых игр. Приходилось слышать и немало негативных отзывов о движении "толкиенутов". Хотелось ответить на возникшие вопросы.

Что такое ролевые игры?

Когда в СССР появился в русском переводе "Властелин Колец" Толкиена, это произвело настоящий фурор в сознании многих наших сограждан. Они открыли для себя принципиально новое хобби и способ активного отдыха. Пожелали разыграть события, описанные в книге, на местности в качестве

спектакля под открытым небом. В 1990 г. клуб любителей фантастики собрал под Красноярском значительное количество первых "толкиенистов" из многих городов страны. Неожиданно случилось то, чего первоначально никто не предполагал – "темные силы" не пожелали сдаваться и послушно терпеть поражение согласно сценарию. Началась "отсебятина" и спектакль превратился в игру. Подобные игры стали проводиться ежегодно и по нескольку раз в год.

Игра – это действие с заранее спланированными правилами, подбором участников и написанным сценарием, который лишь дает начало событиям. Однако никто не может в начале сказать, чем все закончится. Легко может оказаться, что негативные герои куда лучше владеют мечом, а также просто более физически и умственно развиты. Что поделаться – в конце игры на "Средиземье" может опуститься тьма владычества Саурона. Гендальф не сможет одолеть Барлога, а симпатичные всадники, по случайности носящие герб Томской области, не вернутся из под Минас Тирита на сочные пастбища родного Рохана. Правда "светлые" силы смогут попытаться взять реванш через год или через два на следующей подобной игре.

Следует отметить, что ролевые игры быстро вышли за пределы "толкиенизма". Их участники поняли, что играть можно по любому сценарию. Действо можно сравнить со свободным творчеством актеров в театре, которые, начав играть первый акт трагедии Шекспира, станут далее поступать согласно своим желаниям и возможностям. Будет ли задушена Дездемона? Станет ли Гамлет из датского принца – датским же королем? Все это будет зависеть от тех, кто перевоплотился в Дездемону и Гамлета. А также от того, насколько они способны отстаивать свои права на жизнь и счастье благодаря дипломатии или оружию в руках.

Сразу оговорюсь, что пластиковые или текстолитовые мечи (есть очень жесткие требования, по их легкости) и прочее "игрушечное" оружие являются доказательством не "шутства" "ролевиков", а наоборот – их здравого смысла. "Мастера" игр (только взрослые и ответственные люди) – руководители и сценаристы – внимательнейшим образом следят за безопасностью участников. В конце концов – всем еще жить да жить. Дебилов, желающих помахать тяжелым мечом и "съездить" им кого-либо по голове, "отсеивают" быстро, радикально и с "волчьим билетом" навечно.

В целом ролевые игры не опаснее обычных туристических походов на природу и много безопаснее альпинизма.

Кто и зачем играет в "игры"?

Вспомнился анекдот: "Чем мужчины отличаются от мальчиков?" – "Да ничем. Просто игрушки дороже". Кто-то ска-

жет, что современным людям не хватает романтики. Кто-то посчитает, что это попытка не которых скрыться от реалий нашего повседневного мира и создать себе иллюзию – хоть на время. Стать тем, от кого зависят судьбы мира.

К сожалению, о "ролевиках" очень часто судят по молодежи, которая сравнительно не-

давно заинтересовалась этим движением. Как любая группа "неофитов", они пытаются подчеркнуть свою принадлежность к "играм" к месту и не к месту. Именно их можно увидеть на улицах одетыми в странные для нашей эпохи костюмы и с "игрушечным" оружием. Именно по ним зачастую складывается в обществе отношение, выраженное метким словом "толкиенутые". Обыватели при встрече с подобными людьми, искренне волнуются за их психическое здоровье и со страхом думают, что их собственные дети могут оказаться среди подобных "шутгов".

Настоящих участников игр со стажем вы не встретите одетыми таким образом среди "чужих". Хотя бы потому, что это чаще всего успешные люди – бизнесмены, политехнологи, врачи, преподаватели Вузов, журналисты и другие очень занятые люди, не афиширующие в обществе своего хобби и берегущие свою репутацию. Впрочем, "успешность" в реальном мире этой группы населения страны – почти незаменимое условие для серьезных игр. Костюмы и вооружение различных веков, как и прочий антураж стоят очень дорого, даже если их изготавливать совершенно самостоятельно. Среди женских туалетов, которые мне приходилось видеть



на "СибКоне", были платья стоимостью в 8000 руб. и более. Впрочем, на Западе за участие в подобных развлечениях платят куда большие деньги.

Моделирование "мира" – это действительно лишь игра, а не уход от жизни. Каков бы ни был антураж – вам потребуются в игре проявить все свои "реальные" способности: физические кондиции, психологическую устойчивость, умение жить в экстремальных порой условиях на природе и без привычного комфорта, умение наладить взаимоотношения с другими людьми...

Один из "ролевики" со стажем, "в миру" – успешный политехнолог, "избрал" своего кандидата в депутаты в Госдуму. На банкете, посвященном этому событию, он пошутил: "Подумаешь – депутат. Я четыре раза был королем!" Шутка – шуткой, но стать королем на игре, заработав необходимый авторитет среди подобных себе независимых личностей, стремящихся к лидерству – ох как не просто.

Любой психолог, ознакомившийся с проблематикой, связанной с играми, признает, что это очень полезное для развития личности занятие. Чем-то игры напомнили мне "зарницу" в советские времена. Только здесь игра сугубо добровольная, и куда более твор-

ческое и развивающее занятие. Подготовка костюма необходимой эпохи развивает не только мышление и рукоделие, но и заставляет "очитаться" в исторической или художественной литературе (моделируется историческая эпоха или "эпоха" в стиле фэнтези). Необходимо обучиться танцам и обычаям определенной эпохи. Вхождение в роль потребует незаурядного актерского мастерства.

Кстати, подобные занятия играют свою роль и в патриотическом воспитании молодежи. В прошлом году пользовалась большим успехом "игра" о Руси XIII в. Участники игры старательно воссоздавали одежду, вооружение и утварь своих предков.

Таким образом, люди играют в эти игры для собственного многостороннего развития, чтобы заниматься активным отдыхом, да и просто потому, что им это нравится. А то, что этим увлекается молодежь... Сами "ролевики" говорят: "лучше быть на игре, чем на игле".

Что такое собственно "СибКон"?

Прежде всего возникла гордость за Томск. "СибКон" – крупнейший в Зауралье и один из двух самых крупных в России фестивалей и семинаров. Здесь можно продемонстрировать коллегам свои способности. Это

турниры – мечевой (рыцарский), фехтовальный (шпага) и ножевой. Бал – демонстрация умения танцевать исторические танцы. "Каскад образов", где нужно перед придирчивой аудиторией продемонстрировать не только сшитый костюм, но и незаурядное актерское мастерство, представив образ человека той эпохи или "фантазийного" персонажа. Придется ответить и на каверзные вопросы коллег. Победит тот, кто лучше всего владеет этими всеми способностями в совокупности. Хороший способ для выработки умения держать себя на публике. Впрочем, как и сами "игры".

Можно научиться и чему-нибудь новому. Предусмотрены мастер-классы исторических танцев и прочих, необходимых для игр умений.

Проводятся и семинары – для "мастеров" и участников прошлогодних игр, на которых они обмениваются опытом и обдумывают, как сделать следующие более интересными и более безопасными. Все остальное время "СибКон" – это общение, встречи друзей – товарищей по разным играм прошлых годов. Им есть о чем вспомнить и что запланировать, прежде чем придется разъезжаться по разным городам. Как на любом другом массовом мероприятии, на "СибКоне" можно встретить и

случайных людей и составить превратное мнение о "конвен-те". Но эта статья о тех, кто там был по праву.

Ваш корреспондент покидал "СибКон", ловя себя на мысли, что испытывает чувство некоторой зависти к участникам. По хорошему...

Андрей Масленников

Часть вторая

Как-бы послесловие. Автора, высказанное им на форуме сайта Сибкона (sibkon.tomsk.ru) – или то, о чем нельзя было писать в АиФ.

ЛЕДИ И ДЖЕНТЛЬМЕНЫ, ПОМОГИТЕ СЕБЕ САМИ!

Леди и Джентльмены!

Есть у меня несколько мыслей, которыми я, левый для Вас человек, хотел бы с Вами поделиться.

Вот пожил я среди Вас на СибКоне и насмотрелся на кучу разных вещей. Я встретил среди Вас некоторое количество людей, о которых не подозревал, что они ролевики – а они являются моими старыми приятелями. Надеюсь, что завел и новых приятелей – чрезвычайно симпатичных людей. Но встретил и таких, которые откровенно вызвали реакцию отторжения. И, к сожалению, это

были не только люди из "око-лоролевой тусовки".

Почему я написал о Вас хорошую статью?

1. Многие из Вас мне очень понравились.

2. До встречи с Вами я совершенно ничего не знал о ролевых играх. Но когда я пишу на любую новую для меня тему, я всегда пытаюсь разобраться в сути проблемы. Никогда не хочу писать поверхностно и не доверяю первым впечатлениям. Вам очень повезло. Почему? Об этом ниже.

3. Я просто не мог написать плохо о людях, многие из которых владеют (или пытаются) мечом. Просто у меня у самого есть меч – историческая реконструкция французского рыцарского меча 14 – 15 вв. Многие из Вас могли его видеть – я с ним ходил на СибКоне. Ходил я с ним не потому, что хотел им "пописать". А потому, что мне было очень приятно быть в компании людей, которые не обращают особого внимания на меня из-за того, что я его ношу с собой. Не считают меня идиотом из-за того, что он у меня есть. Впервые за несколько лет я смог испытать такое чувство. Последний раз оно было на рыцарском турнире под Прагой в Чехии, куда я с удовольствием съездил. Я считаю, что все люди, которые любят что-то подобное – должны помогать

друг другу. В мире нас осталось слишком мало. Нам нечего делить, хотя мы можем и не развлекаться вместе. И использовать свои мечи так, как нам это заблагорассудится (лишь бы никто не пострадал серьезно). Таково мое твердое убеждение.

Теперь о другом. Я попытался проанализировать то, что со мной, **как с журналистом** происходило на СибКоне. То есть попытался представить, каковы бы были мои впечатления от него и какова бы была моя статья, если бы не было приведенных выше трех пунктов. А также дать Вам немного полезных советов, которые должны Вам помочь.

Сначала история моего пребывания на СибКоне.

Пролог. До Сибкона

За несколько дней до начала Сибкона, я выпивая пиво в "Лимонке" (для иногородних: это корчма/трактир в Томске, в пяти минутах ходьбы от моего дома, где я люблю выпивать пиво как всякий добрый бюргер или рыцарь во все времена), встретил там своих знакомых, которые мне и сообщили про это мероприятие. Поскольку я спортивный обозреватель, а наша футбольная команда "Томь" находится в ОАЭ на сборах, я решил, что можно

будет для развлечения написать о чем-то другом. Именно для развлечения, поскольку я внештатный корреспондент "АиФ в Томске" и редакция меня никуда не посылает никогда, а я сам подбираю себе темы для публикаций. Платят – мизер, но и заказных статей про разных уродов писать не приходится. Журналистика – это мое хобби. Вообще-то я пишу диссертацию на истфаке Томского Госуниверситета и живу на научные гранты. К сведению – у меня три высших образования, которые я получил в двух разных странах (Россия и Польша).

Я позвонил своему редактору и принципиально договорился о публикации на эту тему.

Что при этом интересовало моего редактора (прекраснейший человек и добрейшая женщина)? "Кто спонсор и кто крыша этого мероприятия. Под чьей эгидой проходит?" – спросила она. "Все выясню" – ответил я и отправился на Сибкон не в субботу, как собирался первоначально, а в четверг.

Перед выездом я звонил и мне сообщили, что можно будет приехать и мною займется Еля.

К сведению: меня на Сибкон никто не приглашал, я приехал сам, поскольку заинтересовался (мечи, все такое). Почему бы не пригласить красиво журналистов из различных СМИ, со-

общив им обязательно, что это интересное и некоммерческое мероприятие. Удивить при звонке в редакцию количеством городов и участников. Пригласить только на конкретные красивые мероприятия – во столько-то будет бал, во столько-то рыцарский турнир. Открытие тогда-то.

Часть первая – Сибкон

Когда я приехал на Сибкон, я встретился с Елей. **Она все делала правильно** – наверное потому, что она сама журналистка. Она говорила мне уже готовые фразы и клише, которые можно было бы использовать в статье в будущем. Во всем, что она говорила, содержался положительный образ ролевиков, это естественно.

К сведению: журналисты – лентяи, они любят, чтобы им была предоставлена достаточная инфа для того, чтобы написать статью, а лучше и вовсе заготовки, которые можно потом целиком использовать для статьи. Для этого лучше всего составлять специальный "пресс-релиз", в котором есть следующая информация:

– что такое Сибкон.

– что такое ролевые игры.

– по каким причинам в них играют.

– сколько человек на Сибконе из скольких городов (из каких городов)

– и т. д.

Чем больше будет нейтральной и положительной информации в пресс-релизе – тем лучше. Лучше всего каждому из журналистов **дарить** распечатку данного релиза и **бесплатно прилагать** дискетку с ним же. С улыбкой предложить это использовать при желании без опасения плагиата. Тогда больше всего шансов, что будут использованы большие куски вашего "положительно настроенного" текста. К слову: мне было предложено КУПИТЬ за 35 руб. журнал "Мое Королевство", в котором были составлены Елей небольшие ответы, оформленные в виде Катехизиса. Это помогло. И **я купил – но другой журналист не купит! И обидится.**

Мне разрешили пожить на Сибконе даже в ночное время. Я лично очень благодарен и в пятницу приехал уже и с "ночевкой", и со своим мечом. А также носил на плечах арабский платок – не только хорошо греет спину, но и "выдает глазу знающего" (в паре с мечом) рыцаря, побывавшего в крестовом походе. С удовольствием потусовался и классно отдохнул. Выпивал умеренно и "на свои". Вокруг меня пили, и не всегда умеренно.

Уже в пятницу Еля была настолько занята работой в совете "пресс-центре", что она не

могла мне уделять внимание. Эту задачу на себя взял Костя ("Варг") – человек, которого я давно не видел, но был с ним очень дружен лет 11 назад. Он нашел мне как место для ночлега, так и компанию, в которой я тусовался.

К сведению: Вообще не стоит, чтобы журналисты могли ночевать на Сибконе – кроме тех, кого Вы (организаторы) лично знаете и уверены, что они напишут только хорошее. Например – я ;)

Все время пребывания на Сибконе чужой журналист, должен быть **под доброжелательным присмотром.** Нужно позаботиться о фуршете (пусть небольшом и состоящем из дешевых бутербродов) для журналистов, пришедших на конкретные мероприятия – сразу после них. Раз уж журналист стал свидетелем выпивки – надо ему **ОБЯЗАТЕЛЬНО** налить "на халяву". Журналисты любят выпивать, и питаются достаточно нерегулярно. Поэтому это окажет хорошее впечатление. Аксиома – журналист, выпивший на халяву, скорее всего не будет писать, что на Сибконе пьют. Психология.

Общение очень важно. Журналист задает вопросы. Он будет их задавать и будет желать получить ответ. Уж извините. При этом он будет задавать та-

кие вопросы, которые больше всего Вас покажутся идиотскими. Примеры:

КАК НАДО ПОСТУПАТЬ С ЖУРНАЛИСТАМИ. Денис – администратор. Очень усталый, если не сказать измученный, человек. Вежливо и предупредительно отвечал на любые самые идиотские вопросы. Отвечал спокойно, умно и правдоподобно. Если не мог ответить или у него не было времени – посылал или даже провожал к тем людям, которые на них ответить могли. Помог много.

КАК НЕ НАДО ПОСТУПАТЬ С ЖУРНАЛИСТАМИ: Некий "джентльмен". Его я вежливо попросил ответить на один вопрос. Он вежливо согласился. Я (представившись как журналист из АиФ) задал типовой для журналиста вопрос "Почему Вы играете в ролевые игры?". Естественно, вопрос оказался полным идиотизмом – и он начал плести всяческий бред (который обычно и приписывают "толкиенутым"), пытаясь откровенно поиздеваться над "недалеким писакаем" и "подлым журналюгой". На мой искренний вопрос "Считает ли он меня таким лохом, который действительно поверит в этот бред?" достопочтенный сэр сообщил мне, что "он этого еще не сказал". На том мы и закончили беседу.

Первоначально я подумал,

что этот человек из "околоролевой тусовки", но меня заверили, что он самый, что ни на есть ролевик, да еще и со стажем, и имеющий среди Вас некий авторитет.

Любой другой журналист, с которым **так** исчерпывающе "пообщались", в 10 из 10 случаев напишет разгромную статью о Сибконе. Просто затем, чтобы отомстить этому "бычку". Поведение неумное и недостойное рыцаря (коим он, вероятно, себя считает), да и вообще просто человека. (а написать негативный материал было легче легкого – здесь и ненормированное пьянство вылезет, и пропажа вещей, и "околоролевая тусовка"...)

Надо сказать, что тот джентльмен при дальнейшем знакомстве оказался очень замечательным человеком, но это потому, что я с ним решил дальше познакомиться и это выяснил. А другой журналист не будет дальше знакомиться...

Часть вторая – после Сибкона!

После Сибкона началось следующее. Я написал статью и выложил ее вчера на Ваш сайт для обсуждения. Я хотел написать статью получше и подумал, что может быть я что-либо перепутал. Дал Вам возможность ее обсудить. И может быть меня в чем-то поправить.

В целом она Вам понравилась, и это для меня комплимент. Это была моя инициатива, а не необходимость утверждения.

Сразу после того, как я ее выложил на сайт, я отправился по своим делам в редакцию. Пока я читал отклики на свою статью уже на редакционном компе, радуясь, что Вам она нравится – зашла чрезвычайно недовольная мой главный редактор. Она заявила, что звонила странная женщина из Иркутска с какими-то угрозами. Говорила, что если мы не получим утверждение от нее на публикацию статьи, то с нами будут судиться. Запахло жареным. Естественно, наш редактор подумал – нужен ли нам лишний геморрой? То есть "АиФ" вообще никого не боится, и мы выиграем любое дело, я Вас уверяю. Но подумайте сами, что это означает. Естественно, мой редактор недовольна – поскольку у нее уже о Вас сложилось плохое мнение из-за этого звонка. Почему?

К сведению: **на утверждение может рассчитывать лишь рекламная статья** – а за это надо платить банальное бабло. Если девушка из Иркутска готова его заплатить в редакцию, то пожалуйста – наша редактор отправит ей статью на правку и утверждение. А если нет, то с какой такой стати? Утверждением статьи занимается только

редактор (милая и симпатичная, но уже несколько рассерженная женщина).

И вообще на будущее – журналисты могут Вам наобещать, что они дадут на утверждение свои материалы. Но они этого **не будут делать**. Или я не знаю своих коллег. То, что Вы решите их больше не пускать на Сибкон – не помеха, они сами вряд ли снова появятся у Вас. Каждая томская газета может присылать Вам каждый год нового журналиста, который пообещает Вам показать текст раньше и опять не сделает этого. Можете вообще закрыться и не пускать никого из журналистов, сказав, что это частная тусовка. Но тогда о Вас так будут писать, что сегодняшняя пресса покажется Вам цветочками. Борьба за хорошее мнение журналистов о Вас нужно по-другому – вышеописанными мною средствами. Либо скидывайтесь и заказывайте рекламные статьи. Стоят дорого. Но это уже не ко мне. Поскольку я джентльмен и не пишу заказных статей.

Теперь мой главный вывод. **Одна из главных причин, почему о вас плохо пишут в прессе – не тупые журналисты, а вы сами!** А жаль.

Андрей Масленников
Последний журналист –
рыцарь

Часть третья Комментарий очевидца

Знаете, какая самая назойливая мысль осталась у меня по завершении этого фестиваля? Опасение, что он наступает на грабли (что, как известно, является нашим национальным спортом) под названием "перенаселение". Ибо все отчетливее проявляются некоторые недостатки, объясняемые именно этим.

Это и очереди на регистрацию, в которых выстаивают по 4 часа – я думаю, многие по своему опыту знают, насколько это портит настроение и впечатление – первое! – от приезда... Это и замотанная, а потому неадекватная и как следствие непрофессионально ведущая себя охрана. И проблемы с санитарией, и появившиеся впервые впервые "крысы"...

К моему великому сожалению я не знаю и не вижу путей для какого-либо решения проблемы перенаселения. Ведь на мой взгляд перенаселение – это не столько очереди на регистрацию или в туалет... это не столько невозможность в зале комфортно устроиться и поглазеть на турнир или конкурс костюма. Это – снижение качественной планки приезжающих. А следствием этого напрямую является падение уровня фестиваля, что ведет

за собой дальнейшее снижение уровня приезжающих... и выходит – замкнутый круг.

Борьба с которым можно только введением принудительного отсеивания "балласта".

И тут мы натываемся на проблему, заключающуюся в следующем – мы не можем сказать наверняка кого мы хотим видеть на фестивале и кого – нет.

Ибо лет 10 назад **всем** приезжающим были рады и всех 120 человек оргкомитет знал в лицо, то сейчас собираются совершенно разные люди... Если лет 10 назад было ясно для кого мы делаем фестиваль, то теперь эта "целевая аудитория" – нашими же стараниями кста – разрослась раз этак в 50 – если не в 500... Кто-нибудь помнит, по какому принципу формировались делегаты съездов КПСС? Не приведи господь и мы дойдем до этого... Но там как раз был принцип отбора. У нас его нет – и думаю не будет. А без этого вести разговор "как мы будем избавляться от балласта" не совсем правильно.

Ну а пока – я надеюсь, что организаторы как-то справятся с имеющимися проблемами, как справлялись до этого... И что мы – ну может не все, но – встретимся через год в Томске.

Хотелось бы закончить эту подборку материалов по Сибкону на мажорной ноте, а по-

скольку оргкомитет так и не прислал мне своего "официального дополнения" – я решил стащить у них висящее на сайте обращение.

СибКон-2004 завершён. В первую очередь хочется сказать Спасибо всем, кто принял в нем участие: Оргкомитету - с уважением за проделанную работу; Службам - с благодарностью за то, что все события СибКона состоялись; всем Гостям - с признательностью за внимание, соучастие и сочувствие и с улыбкой - за все остальное. Прелестные Дамы и Доблестные Господа, СибКон окончен, многое могло быть иначе - но вы были великолепны.

Кроме спасибо - еще несколько слов в завершение. Когда впечатления понемногу становятся воспоминаниями, и мы начинаем раскладывать: хорошее налево, плохое направо (или наоборот) - можно задать вопрос: почему все произошло так, а не иначе, что было для каждого Главным, что вызвало радость, а что - досаду... По сути, мы столкнулись нос к носу с гигантским зеркалом, в котором увидели себя - та-

ких, какие мы есть. Ведь СибКон только помогает каждому реализовать свои собственные идеи, замыслы, заморочки, предоставляет возможность быть собой и быть в мире СибКона свободным. И за внешним антуражем - мечи и кринолины - то самое лица необычное теперь многие смотрят с удивлением. Да, это мы сами. И это, наверное, пресловутый и вечный парадокс - игровой и пожизненный, над которым поломано столько копий и изгрызено столько авторучек

А главное - праздник состоялся. И был он, как положено празднику - ярким, сумбурным, живым и динамичным. И будет следующий СибКон - таким, каким его сделаете Вы. И куда качнутся весы, и о чем вспомнится много лет спустя - зависит от нас всех. Итак, Дамы и Господа, СибКон не прощается с Вами. Мы приглашаем Вас на СибКон-2005. Он начинается!

Фангорн
февраль-март 2004 г.

К вам нагринул журналист

Одна из главных причин, почему о вас плохо пишут в прессе – не тупые журналисты, а вы сами!

Андрей Масленников, журналист АиФ и начинающий ролевик

Не будем снова поднимать вопрос: надо ли нам "светиться в СМИ". Тот, кто не хочет, чтобы в ролевиков тыкали пальцами, кто не желает стыдиться своего хобби и спокойно говорить работодателю "Я ролевик", наверняка понимает, что во многом общественное мнение о нас создает пресса. СМИ интересуются нами не потому что хотят сделать нам пиар, а потому что нами интересуется общество. С этим ничего не поделаешь. Остается только два пути: или держать круговую оборону и Никому! Ничего! Никогда! о себе не рассказывать (но тогда они ТАКОГО напишут, что нас и впрямь будут считать сектой). Либо мы будем грамотно обращаться с журналистами и получать благожелательную прессу. Которая позволит нам спокойно существовать в этом обществе.

Эльфы-по-жизни и люди, которые стремятся эпатировать публику, взрывать мир, свершать революции и скидывать Пушкина с парохода современности могут этих советов не читать.

Итак, наши заметки о типичных особенностях журналистов и о том, как их использовать в своих интересах.

В качестве соавторов выступают Андрей Масленников, внештатный корреспондент АиФ и Елена Карева, журналист с десятилетним стажем, член Союза журналистов России

Главное: никогда не оставляйте журналистов без присмотра. Найдите человека, который будет им гидом (и одновременно стражником). Всегда контролируйте ситуацию с бегающими туда-сюда журналистами.

И помните:

1. Журналисты любопытны.

Они постараются влезть в щель, ежели будут считать, что именно там, в щели, прячется интересная информация. И быстро остывают, если видят, что ничего особенно необычайного и сенсационного нет.

Как использовать?

Показывать полную открытость, не делать вид, что вы чего-то скрываете. Легко соглашаться на интервью, на показ костюмов, оружия. Действовать под девизом Голованов "Мы любознательны, но вовсе не любопытны". (А. и Б. Стругацкие). Показывать много правды. Показывать только

правду. Никогда не показывать всю правду. Жажущий сенсации журналист конечно разочаруется, но из профессионального долга все-таки сделает репортаж. И лучше, если он будет ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМ.

2. У журналистов никогда не хватает времени.

Особенно это касается телеоператоров и репортеров новостных изданий. Они норовят за полчаса "отстреляться" и рвануть дальше, к новой новости.

И слава богу! Чем короче будет их визит и полнее положительная информация, тем меньше незапланированного они напишут о тех вещах, которые нам совершенно незначимы. О пьянках, о курении (не говоря о чем похлеще!), о неврастенических мальчиках и истеричных девочках, о травмах и сварах.

Как использовать?

Быстро водить их по "фасадным" местам. Показывать как бы невзначай интересные кадры. Обязательно подсовывать к микрофону не кого попало, а только людей нормально выглядящих, серьезных на вид и языкатых. Если уж требуется человек в костюме, то это должен быть богатый наряд или доспех, но никак не занавеска (непреречно упомяните, сколько

стоит пошить такой вот прикид). Ни в коем случае не следует приглашать их на все мероприятия, особенно с ночевкой! (кроме тех, кого организаторы лично знают и уверены, что они напишут только хорошее)

3. Журналисты любят чего-нибудь новенькое, необъявленное.

И потому слетаются на необычные мероприятия стайками. Обычно в разное время, как попало, без разрешения, аккредитации. Услышали из третьих рук – и прибыли.

Как использовать?

Самим пригласить красиво журналистов из различных СМИ, сообщив им обязательно, что это интересное и некоммерческое мероприятие. Удивить при звонке в редакцию количеством городов и участников. Пригласить только на конкретные красивые действия – бал, рыцарский турнир. В случае, если вы приглашаете их на игру, то зовите на парад – и только.

Но! Постарайтесь (и не только для журналистов), чтобы мероприятие началось ВОВРЕМЯ! А то знаем мы эти открытия игр, которые задерживаются на час, два, три, сутки(!).

4. Журналисты – лентяи.

Они любят, чтобы им была предоставлена достаточная ин-

фа для того, чтобы написать статью, а лучше и вовсе заготовки, которые можно потом целиком использовать для статьи.

Как использовать?

Для этого лучше всего составлять специальный "пресс-релиз", в котором есть следующая информация:

– что у вас за мероприятие

– что такое ролевые игры.

– по каким причинам в них играют.

– сколько человек приехало к вам из скольких городов (из каких городов)

– и т. д.

Чем больше будет нейтральной и положительной информации в пресс-релизе – тем лучше. Лучше всего каждому из журналистов дарить распечатку данного релиза и бесплатно прилагать дискетку с ним же. С улыбкой предложить это использовать при желании без опасения плагиата. Тогда больше всего шансов, что будут использованы большие куски вашего "положительно настроенного" текста. Только пусть ваш текст содержит не скучный "канцелярит" (журналист начнет "переводить" его на газетный язык и может написать невесть чего), а нормальный интересный слог.

5. Журналисты любят цифры

Цифры в любом репортаже придадут вескость высказыва-

ниям и ценность информации.

Как использовать?

Цифры очень нужны. Количество участников мероприятия, размер взноса, цену платы, количество колечек в кольчуге. И побольше, не стесняйтесь. Люди инстинктивно уважают большие числа. Только постарайтесь согласовать хотя бы базовые количественные показатели, поскольку разницей в этом бывает неприятно.

6 (дополнительно и не обязательно) Журналист вечно голоден.

То есть это не совсем так, но от бесплатного бутерброда, поданного как бы невзначай, становится как-то теплее, что ли.

Как использовать?

Не подумайте, что журналогу можно купить за сосиску, но угощение – хотя бы поданная от души кружка чая у костра – всегда смягчает отношение. Особенно если его при этом к тому костру посадить и дать еще сухарик там, или сушку. А при имеющихся ресурсах – и глоток водки. Журналист, тяпнувший водочки, вряд ли будет писать о повальном пьянстве на игре. Психология!

Только не переборщите – не надо совать бутерброд и стопку прямо в камеру. Дождитесь минутки расслабления, а там и угощайте, если есть чем.

Если нет – и не надо.

7. Журналисту нужна "фишка"

Это может быть интересная байка, понятная стороннему читателю. Занятный фактик. Сенсационная подробность. У меня таких баек несколько (про черемушника, про "mad russians", про закордонные игры, про Баграта и "возвращение в реальность"). Еще про Серегу Толмачева (у Андрея это включено).

Как использовать?

Хорошо бы у вас были байки-фишки на местном материале. Юмор с игр. Анекдот о взаимодействиях цивиллов и ролевиков. Рассказ об участии в Дне города, поданный в юмористическом плане. В общем что-то интересное. Только перед тем, как эту смешную историю с игры рассказывать прессе, проверьте ее на "цивиллах". Юмор-то у нас специфический.

Если ничего такого у вас нет, журналисту придется самому "оживлять" свой материал. А из этого ой сколько неприятностей проистекает!

8. Журналисту нужен видюряк

Очень хорошо, когда фотографа есть чего щелкнуть, а оператору – чего поснимать.

Как использовать?

Приглашая СМИ, найдите пару красивых альбомов (или дискетку) с фотографиями с ролевых игр. Соберите красивое оружие и доспехи. Предложите репортерше самую красивую примерить шлем\кольчугу\корону. Дайте журналисту в руки меч, щит, шпагу (типа "взвесьте!"). Действует! Они как дети (и как мы с вами) любят красивые вещи.

Во время игры напрягите нескольких ваших друзей показать поединок или "объяснение в любви" (на что уж уболтаете). На особо стеснительных напяльте маски – тоже красиво. Но еще лучше – купите фангорновские кассеты с клипами. Действуют они БЕЗОТКАЗНО! Я сама на полдюжину передач по ТВ всегда привозила клипы. Они шли перебивкой, задним фоном, красивой картинкой. Просто кассеты с фильмами не годятся, нужны именно выборки под музыку. Фангорн знает, что делает, когда собирает самые лучшие кадры в единый видеоряд.

9. Журналисты необязательны

Они ни за что не пришлют вам свою статью "на утверждение", даже если пообещают. Потому что забудут. Или не найдут нужным. По себе знаю

– пока герой статьи сам не напомнит, то я поставлю точку в тексте, отправлю редактору и забуду об этой теме начисто.

И еще ОНИ ЗАБЫВАЮТ ВЕРНУТЬ КАССЕТЫ И ДИСКИ. Я так понимаю, что не по жадности, а по безалаберности. И это ужасно.

Как использовать?

Использовать это никак нельзя. С этим можно только бороться. Запишите телефон редакции. Телефон журналиста. Рабочий, домашний и сотовый. И требуйте статью на прочтение. Материал на просмотр. И ОСОБЕННО вашу собственность. А то рискуете потерять ее в недрах СМИ.

10. И наконец истории из жизни. Журналист задает вопросы

Он будет их задавать и будет желать получить ответ. Уж извините. При этом он будет задавать такие вопросы, которые большинству из Вас покажутся идиотскими.

Примеры от Андрея Масленникова

КАК НАДО ПОСТУПАТЬ С ЖУРНАЛИСТАМИ. Денис (Дэн Брусницын, организатор СибКона. – Прим. Ред.) – администратор. Очень усталый, если не сказать измученный, человек. Вежливо и предупредительно

отвечал на любые самые идиотские вопросы. Отвечал спокойно, умно и правдоподобно. Если не мог ответить или у него не было времени – посылал или даже провожал к тем людям, которые на них ответить могли. Помог много.

КАК НЕ НАДО ПОСТУПАТЬ С ЖУРНАЛИСТАМИ:

Некий "джентльмен". Его я вежливо попросил ответить на один вопрос. Он вежливо согласился. Я (представившись как журналист из АиФ) задал типовой для журналиста вопрос "Почему Вы играете в ролевые игры?". Естественно, вопрос показался полным идиотизмом – и он начал плести всяческий бред (который обычно и приписывают "толкиенутым"), пытаясь откровенно поиздеваться над "недалеким писакой" и "подлым журналюгой". На мой искренний вопрос "Считает ли он меня таким лохом, который действительно поверит в этот бред?" достопочтенный сэр сообщил мне, что "он этого еще не сказал". На том мы и закончили беседу.

Первоначально я подумал, что этот человек из "околоролевой тусовки", но меня заверили, что он самый, что ни на есть ролевик, да еще и со стажем, и именитый среди Вас некоторый авторитет. (это Арман, томич. – Прим. Ред.)

Любой другой журналист, с которым так исчерпывающе "пообщались", в 10 из 10 случаев напишет разгромную статью о Сибконе. Просто затем, чтобы отомстить этому "бычку". Поведение неумное и недостойное рыцаря (коим он, вероятно, себя считает), да и вообще просто человека. (а написать негативный материал было легче легкого – здесь и ненормированное пьянство вылезет, и пропажа вещей, и "околоролевая тусовка"...)

Надо сказать, что тот джентльмен при дальнейшем знакомстве оказался очень замечательным человеком, но это потому, что я с ним решил дальше познакомиться и это выяснил. А другой журналист не будет дальше знакомиться...

Примеры от Ели

Как надо поступать с журналистами

Я априори считаю их людьми в большинстве своем умными и отношусь с уважением, которого заслуживает любой профессионал. А еще я беру их как бы "в союзники". Это делается просто.

Вы рассказываете им, что другие, не очень разбирающиеся в деле, журналисты, норовят ухватить только пену, жаждают только сенсаций. И потому рисуют нас, бедняжек,

сплошными идиотами (все это говорится с грустной улыбкой), которые с деревянными мечами бегают по лесам. Конечно, это делают только те работники СМИ, кто не желает вникать в суть явления. А ведь на самом деле все немного иначе. И мы очень страдаем от журналистов-непрофессионалов. (тут наш собеседник внутри себя отмежевывается от образа "плохого журналиста" и готов "вникать в суть"). После чего его надо брать тепленьким). На самом же деле мы, ролевики – успешные активные ребята (тут ваш голос повышается до бодрого!). И выбираем это интересное модное хобби потому что оно помогает быть успешным в жизни. Лучше на игре, чем на игле! Природа! Спорт! Свежий воздух!

И далее – по тексту. Поднимите "Катехизис, там этого добра полно.

Как не надо поступать с журналистами

А вот не надо показывать им наших "дивных". И разговоры с "эльфами по жизни" посылать надо пресекать. И дразнить их журналюгами не надо. Они обидчивые и злопамятные. Вон Михаил Успенский – какая фигура! – всего один раз с толкинистами пересекся (на "Азлите", кто зна-

ет). Увидел, как они за кого-то там не вступились, послушал понты... и помните, как про "Толкун-книгу" в книжке "Там, где нас нет" написал?

Нам это надо?!

Желаем вам успехов в борьбе за доброе имя ролевиков в массовом сознании. Давайте создавать поле доброжелательного отношения к играм – и всем от этого будет легче.

Еля Карева (Красноярск),
Андрей Масленников
(Томск)

Приложение

Если у вас нет какой-нибудь своей Фишки-Байки, ориентируйтесь на наши.

БАЙКА О ПЛОТАХ

Раздольскую крепость строили на берегу, и вокруг кипела жизнь: все куда-то шли, что-то строили, только Колобаев-Элронд, владыка эльфов, стоял как волжский утес, маясь похмельгой. И тут приплывают по реке сверху два плота, с них сгружаются туристы, и их старшой идет к Колобаеву как к единственной неподвижной детали пейзажа, на ходу начиная орать, что это их место, что они тут, можно сказать, всю жизнь провели, а "вас здесь не стояло".

Колобаев внимает в полнейшей прострации минут десять, потом снимает с пояса рог и трубит сигнал тревоги. На стенах появляется десяток лучников со стрелами на тетивах, из ворот выбегают мечники, слева наступает, гремя доспехами, гномья фаланга, а справа из кустов с воплями вываливается толпа орков, которым, в принципе, тут не место, но охота поприкалываться...

Эпилог. Туристы молча грузятся на плоты и уплывают обратно, то есть вверх по течению. Плоты с такой скоростью не плавают!

БАЙКА О ГЛЮКАХ

Когда-то, на заре игровой эпохи, костюмы были сильно приблизительными. Это сейчас сплошной выпендрей. А тогда и джинсы зазорны не были. Но кольчуги, шлемы, мечи и арбалеты – просто как настоящие. Так вот. Команда эльфов заключила союз с двумя командами гномов. Против людей. Которые нагло сперли из гномьей пещеры сокровища. Вышли целой толпой на поиски врага. Полигон незнакомый, вечер уже. Идут, осматриваются. Внезапно сверху раздается шум. На ветвях сидит какой-то тип. Эльфийский вождь к дереву подходит. "Ты кто такой?" – спрашивает. Этот, ко-

торый наверху, затрясся. "Я – отвечает, – человек". "О! – радуются все. – Ты-то нам и нужен. Слезай!" Но человек – вместо того чтобы слезть – потарасился, вылупив глаза на средневековое вооружение, на блестящие мечи, на доспехи, и наконец понес нечто совсем несуразное: "Я человек. Я с земли..." И вдруг заорал во все горло: "Милиция!"

Оказалось, сидел себе парень на дереве, черемуху собирал. "Тыфу ты, глюк!" – плюнули гномы с эльфами и пошли искать настоящих людей. И даже перед парнем не извинились.

Байка про закордонные игры

Во Франции, например, тоже есть ролевые игры – когда люди выезжают в какие-нибудь старинные деревушки и там просто живут – занимаются промыслами, сапоги тачают (точнее, сабо долбят), на мельнице работают. Еще один вид игр – "павильонки" – от наших ничем не отличается. Те же интриги. Только проводятся они в настоящих замках или дворцах. Там это запросто можно в аренду снять. И еще на Западе есть игры для особо пресыщенных. О них мало известно. Человек платит большие

деньги за возможность пожить в Средневековье. Причем перед игрой дает подписку о том, что со всем согласен, и ни к кому претензий иметь не будет. Костюмы, прислуга соответствующая, еда и питье – по старинным рецептам... Говорят, что там и изнасилования вполне реальны. Смертельных случаев, правда, не допускают. А попроще – это когда фирмы своих сотрудников вывозят в лес сыграть в "Робин Гуда". Такие услуги тоже востребованы. Они так стресс снимают. Вроде наших выездов на природу, только с арбалетами, элем и даже с лошадьми.

И еще для подростков. Один наш парень, когда в

Америке жил, тоже был на игрушке. Ее проводили в огромном здании для игры в кегли. Арендовали на несколько дней. Вот это спецэффекты! Там если маг кидаст огненный шар, так уж он летит и горит как взаправду. Заклинание Тьмы – и свет вырубается. Залы огромные, антураж сказочный. Стоит это, правда, недешево, но зато тебе и костюм выдают, и оружие. А если больше платишь, то и магические заклинания получаешь.

Байка о финнах

Лето 1997-го. В Финляндии – игра по завоеванию Англии. К малочисленным и довольно слабым саксам попали семеро наших железячников – круто

заспешенных парней. А у этих финнов есть традиция: начало игры – театралка, снимается на ТВ и т.п. Наши об этом не знали... Короче, картина: подплывает драккар, с него на берег, размахивая топорами, выпрыгивают злобные норманны, а саксы, зная, что это театралка, ничего не предпринимают. И тут-то наши ребята с криком "Мать вашу, что ж вы застряли!" ломанулись вперед. Несколько минут на поле брани стоит пыль столбом, потом она рассеивается, и всем становится ясно, что Англия уже никогда не будет завоевана, ибо завоевывать ее некому...

Финны сильно обиделись и наших иначе как mad russians не звали...

Fangorn Video



DVD теперь еще и

от FangornVideo

Фильмы 2003 года

- ХИ2003

- Война и Мир

- Славянка - летопись славная

FangornVideo 3

(сборник клипов)

Финрод-Зонг

г. Казань
тел. (8432) 159053

Новые аудиоальбомы

КРЫС
НЕ ЖАЛЬ

ИЛЛЕТ

сопряжение
сфер

fvideo@mi.ru

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



ЗИЛАНТКОНА

ПОДМАСТЕРЬЕ

инструменты ТРИЗ для подготовки РИ
окончание. Начало в номере 20

ЧАСТЬ 3. ГЕОГРАФИЯ И ИСТОРИЯ МИРА

3. А. ЧАСТИ МИРА.

Из каких взаимодействующих частей состоит игровой мир? (Это могут быть географические, политические части мира, его уровни, точки перехода... и т. д. и т.п.) Составьте список, карту, хронологию, таблицу или набросок схемы. Убедитесь, что все персонажи игрового мира где-то в вашем мире находятся.

РАЗВИЛКА I

Пофантазируйте, проговорите, "разверните" собранную прежде информацию: с помощью каких событий, действий, взаимодействий между персонажами выделенные вами сферы жизни объединяют/изолируют части вашего мира.

Примите решение: помогут ли эти события, действия, взаи-

модействия достижению целей вашей игры?

ДА > Развилка II

НЕТ > Шаг 2. Г. (Для упрощения процесса создания и проверки механизмов игры вам нужно выделить другие сферы жизни.)

РАЗВИЛКА II

Достаточно ли выделенных вами культурных явлений (2. В.) и/или ключевых персонажей для описания влияний сфер жизни на части вашего мира?

ДА > Шаг 3. Б.

НЕТ > Шаг 2. В.

3. Б. ИЗМЕНЕНИЯ В МИРЕ

Подведите итог тому анализу информации, который вы провели на шаге 3. А. **Что меняется в вашем мире и каким он становится** в таких направлениях, как: север – юг, запад – восток, верх – низ, прошлое – настоящее –

будущее? Что вы знаете о характере этих изменений? Как они происходят: часто/редко, быстро/медленно, плавно/скачкообразно?

РАЗВИЛКА I

Ваша классификация сфер жизни, не похожа на мнения самих персонажей, это только авторский взгляд со стороны?

ДА > Развилка II

НЕТ > Часть 4.

РАЗВИЛКА II

Достаточно ли в вашем списке хорошо известных вам и игрокам культурных явлений (2. В.) по которым персонажи могут идентифицировать (т. е. соотносить, оценить) свои действия со своими собственными представлениями о том, как устроен мир ?

ДА > Развилка III

НЕТ > Шаг 2. В.

РАЗВИЛКА III

Достаточно ли описанного в

ПО СЛЕДАМ

шаге 3. Б., чтобы вместить ваши впечатления (1. Б.) ?

ДА > Часть 4.

НЕТ > Часть 2.

ЧАСТЬ 4. МЕТАФИЗИКА

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

К метафизике относятся все явления, не подчиняющиеся тем закономерностям, которые вы описали в частях 2 или 3.

Примечание.

Задумайтесь, есть ли в вашем мире иные направления, интересные для игры, кроме как: север – юг, запад – восток, верх – низ, прошлое – настоящее – будущее?

РАЗВИЛКА

Есть ли в вашем мире метафизика?

ДА > Шаг 4. А.

НЕТ > Часть 5.

4. А. ВИДЫ МЕТАФИЗИКИ.

Перечислите виды метафизики в вашем мире.

РАЗВИЛКА I

Каждый ли вид метафизики обеспечен культурными явлениями, способностями вашего мира изменяться, причастными к метафизике персонажами?

ДА > Развилка II

НЕТ > 2. В.

РАЗВИЛКА II

Метафизика является ключевой идеей, "двигателем", центром, символом... вашего мира?

ДА > Развилка III

НЕТ > 4. Б.

РАЗВИЛКА III

Достаточно ли ключевых персонажей или ключевых культур-

ных явлений, для того чтобы донести воздействие каждого из видов метафизики до каждой из групп персонажей?

ДА > 4. Б.

НЕТ > 2. Д.

4. Б. ПРОЕКЦИЯ МЕТАФИЗИКИ НА ФИЗИЧЕСКИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

...Какой дар, какое испытание ожидает персонажа? Это может сильно зависеть от того, каким, в какое время и в каком месте он оказался...

Выявите закономерности: как связаны (образами, фактически...) метафизические направления (См. шаг 4. А.) с обычными историко-географическими (См. шаг 3. Б.). Запишите эти закономерности в виде списков, рисунков, таблиц или схем.

"...Чудо есть неочевидное последствие очевидных действий. Для мастеров все последствия очевидных действий очевидны".

Примечание.

Одним из критериев глубины восприятия или понимания мастером своего мира служит способность объяснить метафизическое событие (чудо) на уровне физических законов, действующих в вашем мире.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Под физическими законами понимаются любые логичные (аксиомальные) изменения вещества, энергии, информации.

РАЗВИЛКА.

Метафизика объяснена успешно?

ДА > Часть 5.

НЕТ > Шаг 4. В.

4. В. ЗАДАЧА О ПОВЕДЕНИИ ПЕРСОНАЖА.

Подшаг 1.

Как найти задачу?

Выделите в источнике ситуации, в которых поведение персонажа вызывает у вас сильное чувство несоответствия (раздражение, недоумение, ужас, восхищение, смех...)

Подшаг 2.

Уточнение задачи.

Составьте противоречие:

1. Персонаж должен вести себя так-то [указать – как] согласно моему (мастера) здравому смыслу [подробно описать ценные указания вашего здравого смысла].

2. Персонаж не должен вести себя так-то [указать – как], потому что у него иные, чем у меня (мастера) представления о себе, о других, о его мире. [Подробно описать, какие ценные указания вашего здравого смысла для персонажа неприемлемы].

Примечание.

Еще один способ составить противоречие.

Если пара "Поведение персонажа – ваше представление о правильном поведении" описывается в форме полярности (См. шаг 2. А.), то в первой части противоречия вы можете указать, как персонаж должен себя вести, а во второй – как он себя в действительности ведет.

Подшаг 3.

Решение задачи.

Разрешите противоречие.

Чем отличается мир персонажа от ваших представлений о его мире? Персонаж может иначе воспринимать свое место и

роль в этом мире, чем для него определяете вы. У персонажа могут быть иные, чем у вас знания о строении мира, о его законах, о пространстве и времени. В том месте и времени, где возникла задача о поведении персонажа, персонаж может находиться в другом физическом или духовном состоянии, чем предполагаете вы.

Вам нужно найти логичное объяснение поведению персонажа и сформулировать его в виде гипотетического закона вашего мира.

Примечание 1.

Комментарий.

Логичное объяснение мотивов, скорее всего, не спасет вас от возмущения поступками персонажа.

Примечание 2.

Практическое применение вашего решения задачи о поведении персонажа для подготовки игры.

Вопросы, гипотезы, возникшие при решении задачи о поведении персонажа делают изучение источника более системным, более направленным на подготовку игры. (Это хорошо проиллюстрировано обобщающей схемой "Анализ источника/мира, по которому ставится игра"; она находится в этой же главе: "Анализ источника, по которому ставится игра".)

Подшаг 4.

Совершенствование и внедрение в игру вашего решения.

Проверьте гипотетический закон.

Объясняет ли он другие необычные ситуации?

РЕКОМЕНДАЦИЯ.

Как ориентироваться в непонятном, неподдающемся постановке... мире с помощью задачи о поведении персонажа?

Для того чтобы прием "Задача о поведении персонажа" погрузил вас в чужой непонятный незнакомый мир полезно решить не менее 10 разных задач.

РАЗВИЛКА I

Появились ли в вашем мире новые части, новые способы их изменения?

ДА > Часть 3.

НЕТ > Развилка II

РАЗВИЛКА II

Появились ли новые возможности значительного изменения вашего мира его персонажами или новые способы воздействия вашего мира на игроков?

ДА > 4.В.

НЕТ > Часть 5.

ЧАСТЬ 5. КАНАЛЫ ВЗАИМОСВЯЗИ / ИЗОЛЯЦИИ МЕЖДУ ДЕТАЛЯМИ МИРА

5.А. ОПИСАНИЕ КАНАЛОВ.

Какими способами мир направляет действия своих персонажей? Как воздействует на игроков, какие возможности он дает им для достижения целей игры?

Чтобы обобщить ("свернуть") сведения о способах передачи (вещества, энергии и информации) в вашем мире, дайте названия каждому каналу взаимосвязи/ изоляции. Чтобы "развернуть" эту информацию, проговорите, посредством каких событий или поступков персонажей вы надеетесь осуществить рабо-

ту каналов на игре.

Каналы взаимосвязи / изоляции должны называться так просто и их должно быть так много или мало, чтобы вам стало легче представить будущую игру.

Классифицируйте каналы. Через какие из них осуществляются:

– проникновение выделенных вами сфер жизни во все географические или политические части мира, ступени социальных лестниц?

– взаимовлияние, взаимодействие между географическими или политическими частями мира, ступенями социальных лестниц?

– управление влиянием (его силой, направлением, качеством) одних деталей мира на другие?

– поддержание разнообразия/ единообразия в мире?

– поддержание/ расшатывание иерархических отношений, систем ценностей?

– поддержание/ расшатывание социальных лестниц?

Примечания:

1) Если каналов, описанных в источнике, не хватает для решения задач игры, то достройте свои каналы.

2) Продумайте, проговорите, как каналы взаимосвязи/ изоляции могут помочь вам:

– повлиять на ход игры во время игры?

– повлиять на ход игры посредством предварительных, выполненных до игры действий?

– ввести игроков в состояние игры и вывести их из него?

3) По таблице "Участники игры" (Она находится в главе "Ключевые приемы для постановки игры".) вы можете проверить возможности каналов взаимосвязи/ изоляции в вашем мире.

РАЗВИЛКА I

Пришлось ли вам, простирая каналы взаимосвязи/ изоляции, ввести в ваш мир новых персонажей, новые детали мира, новые культурные явления?

ДА > Возвращайтесь на тот шаг алгоритма, по которому вы составили первый из дополненных сейчас списков. (См. "Перечень шагов")

НЕТ > Развилка II

РАЗВИЛКА II

Все ли из выделенных вами каналов взаимосвязи/ изоляции проводят влияние, которое исходит от известных вам персонажей (См. шаги 2.Б. и 2.Г.) или ключевых культурных явлений (См. шаг 2.Г.)?

ДА > Развилка IV

НЕТ > Развилка III

РАЗВИЛКА III

Возможно ли, описать оставшиеся источники влияний как ключевые явления или ввести их в ваш мир в качестве новых ключевых персонажей?

ДА > Шаг 2.Г.

НЕТ > Часть 1. (Пройдите по алгоритму с начала в поисках ресурсов: Какими средствами ваш мир может по ходу игры или в предигровое время "породить", создать нужные вам источники влияния на свои детали?)

РАЗВИЛКА IV

Можно ли классифицировать ваши каналы взаимосвязи/ взаимовлияния по типам:

– обмен информацией/ тайна,
– физическое воздействие/ неуязвимость,

– власть/ сокровенные возможности?

ДА > Шаг 5.Б. (Продолжайте действовать по алгоритму.)

НЕТ > Прочитайте предложенные алгоритмом ходы 5.Б., 5.В., 5.Г. и составьте свои ходы, по такому же принципу.

5.Б. КАНАЛ "ОБМЕН ИНФОРМАЦИЕЙ / ТАЙНА"

РАЗВИЛКА I

Является ли обмен информацией между персонажами, сохранение тайны одним из главных условий успешной игры?

ДА > Развилка II

НЕТ > Шаг 5.В.

Подшаг 1.

Перечислите, кто/ что в вашем мире являются носителями, распространителями, получателями, хранителями информации.

Подшаг 2.

Перечислите, кто/ что в вашем мире станут объектами информационного влияния, какими действиями, поступками они смогут отреагировать на получение информации.

РАЗВИЛКА II

Нет затруднений? Достаточно ли в вашем мире нужных деталей, культурных явлений, персонажей для того, чтобы обеспечить работу канала "Обмен информацией/ тайна"?

ДА > Шаг 5.Б., подшаги 3 и 4, затем – развилка III

НЕТ > Шаг 2.В.

Подшаг 3.

Опишите, что будут знать о своем мире до игры персонажи.

Подшаг 4.

Проверьте, обоснован ли объем их знаний историей, географией, метафизикой вашего мира?

РАЗВИЛКА III

Нет затруднений? Достаточно ли сведений о знаниях персонажей и источников информации в мире, чтобы обеспечить работу канала "Обмен информацией/ тайна"?

ДА > Шаг 5.Б., подшаги 5 и 7, затем – развилка IV

НЕТ > Шаг 4.В.

Подшаг 5.

Опишите, что будут знать о мире до игры игроки.

Подшаг 6.

Продумайте, какая информация будет накапливаться у игроков по ходу игры, какими способами она к ним придет.

РАЗВИЛКА IV

Источники, которые вы используете, чтобы построить канал "Обмен информацией/ тайна" легко доступны игрокам?

Примечание.

Фантазия мастера не считается легко доступным для игроков источником.

ДА > Шаг 5.В.

НЕТ > Шаг 5.А. (Достройте такие каналы взаимосвязи/ изоляции, которые легко будет обнаружить и использовать игрокам среднего уровня информированности о вашем мире.)

5.В. КАНАЛ "ФИЗИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ / НЕУЯЗВИМОСТЬ"

РАЗВИЛКА I

Являются ли физические воздействия/ неуязвимость персонажей одним из главных условий успешной игры?

ДА > Шаг 5.В., подшаги 1 и 2, затем – развилка II
 НЕТ > Шаг 5.Г.

Подшаг 1.

Перечислите культурные явления (2.В.): какими именно являются в вашем мире физические воздействия и неуязвимость персонажей. Сейчас нужно описать только те возможности, благодаря которым персонаж может изменить весь мир или его часть, значимую для хода игры.

Подшаг 2.

Проверьте, достаточно ли в вашем мире объектов физического воздействия (на кого нападать) и неуязвимости (от кого защищаться).

РАЗВИЛКА II

Нет затруднений? Достаточно ли в вашем мире нужных деталей, культурных явлений, персонажей для того, чтобы обеспечить работу канала "Физическое воздействие/ неуязвимость"?

ДА > 5.Г.
 НЕТ > 2.В.

5.Г. КАНАЛ "ВЛАСТЬ / СОКРОВЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ" РАЗВИЛКА I

Являются ли власть, духовная сила, необычные способности, причастность к сокровенному, сакральность кого-либо из персонажей или культурных явлений одним из главных условий успешной игры?

ДА > Подшаг 1 шага 5.Г.
 НЕТ > Шаг 5.А.

Подшаг 1.

Перечислите, кто/ что в вашем мире является обладателями, проводниками, получателями, хранителями власти или сокровенных возможностей.

Подшаг 2.

Перечислите культурные явления: какими могут быть проявления власти/ сокровенных возможностей персонажей?

Подшаг 3.

Перечислите, кто/ что в вашем мире станет объектами подчинения власти, влияния силы, какими действиями, поступками они смогут отреагировать на воздействие.

РАЗВИЛКА II

Нет затруднений? Достаточно ли в вашем мире деталей, культурных явлений, персонажей для того, чтобы обеспечить работу канала "Власть / сокровенные возможности"?

ДА > Шаг 5.Д.
 НЕТ > Шаг 4.В.

5.Д. ИЗМЕНЕНИЯ В ЖИЗНИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Перечислите важные для хода игры события на жизненном пути персонажа (инициации, искушения, испытания, приобщения и т. д.): Как смогут изменяться по ходу игры персонажи, переходя из-под влияния одних частей мира, сфер жизни, ступеней социальных лестниц (2.Г.) под влияние других?

РАЗВИЛКА I

В вашем мире достаточно каналов взаимосвязи/ изоляции для того, чтобы обеспечить возможность этих изменений?

ДА > Развилка II
 НЕТ > Шаг 5.А.

РАЗВИЛКА II

Происходили ли такие изменения в вашем мире до начала игры?

ДА > Развилка III
 НЕТ > Часть 6.

РАЗВИЛКА III

Образовались ли в ходе этих изменений новые группы персонажей (группы населения) (2.Б.)?

ДА > Развилка IV
 НЕТ > Часть 6

РАЗВИЛКА IV

Все ли группы населения вы описали?

ДА > Часть 6.
 НЕТ > Шаг 2.Б.

ЧАСТЬ 6. ЗАКОНЫ ИГРОВОГО МИРА 6.А. ЗАКОНЫ.

Перечислите, по каким законам устроен, существует ваш мир?

РАЗВИЛКА I

Сформулирован хотя бы один закон?

ДА > Шаг 4.В.
 НЕТ > Развилка II

РАЗВИЛКА II

Вся ли информация об изменениях, которые характерны для вашего мира (Части 1 – 5), объясняется этими законами?

ДА > 6.В.
 НЕТ > 6.Б.

6.Б. ФОРМУЛИРОВАНИЕ ЗАКОНОВ

Выберите, действие каких – полярностей (2.А.), – историко-географических и метафизических представлений персонажей (Части 3 – 4), – каналов взаимосвязи/ изоляции (Часть 5), – обычных для вашего мира изменений цели игры позволяют принять как законы вашего мира.

РАЗВИЛКА.

Выбранные для вашего мира законы противоречат, не согла-

суются, игнорируют... цели игры для игроков или для мастеров?

ДА > 1.Б.
 НЕТ > 6.В.

6.В. КРИТЕРИИ ДЕЙСТВЕННОСТИ ЗАКОНОВ.

1) Наличие информации (хотя бы намека) о законе в источнике, по которому ставится игра.

2) Достижение хотя бы одной из целей игры игроками станет для них демонстрацией действия закона.

3) Закон распространяет свое действие на все части игрового мира.

4) Действие закона возможно обеспечить существующими в мире каналами взаимосвязи/ изоляции.

5) Через понимание, восприятие или проживание закона игрового мира игрок сможет выйти на сверхзадачу как игры в целом так и на свою личную.

6) Закон легко изобразить рисунком, таблицей, логической цепочкой, графиком или как-то иначе в основе схемы/ образа игрового мира.

Примечание.

Если у вас есть сомнения в надежном действии закона в вашем мире, – выбирайте что делать: достроить мир, чтобы закон в нем легко исполнялся или сформулировать другой закон.

6.Г. ИСПОЛНЕНИЕ ЗАКОНОВ.

Перечислите, какие мастера, персонажи, источники информации, предметы будут поддерживать своим влиянием в вашем мире исполнение его законов, каким должно быть влияние.

РАЗВИЛКА I

Проверьте по таблице "Участники игры" (Она находится в главе "Ключевые приемы для постановки игры"), будет ли предполагаемое действие законов способствовать погружению игроков в игру?

ДА > Развилка II
 НЕТ > Шаг 4.В.

РАЗВИЛКА II

Достаточно ли в вашем мире каналов взаимосвязи/ изоляции для того, чтобы донести влияние мастеров, персонажей, источников информации, предметов, поддерживающих исполнение законов мира, до каждого из игроков?

ДА > Часть 7.
 НЕТ > Часть 5.

Примечание 1.

Продумайте, как личные качества и способности мастеров могут помочь игре в ожидаемых ситуациях.

Примечание 2.

Обслуживание игры "по жизни" полезно организовать так, чтобы оно способствовало развитию процесса игры и поддержанию игроков в состоянии игры или хотя бы не мешало бы игре. Проверить, насколько гармонично по отношению к игре организовано ее обслуживание, можно с помощью таблицы "Участники игры" (Она находится в главе "Ключевые приемы для постановки игры").

ЧАСТЬ 7. СХЕМА МИРА

Примечание.

В алгоритме "Анализ источника, по которому ставится иг-

ра" нет подробной инструкции, как создать простой и красивый, берущий за душу, образ вашего мира. Но у образа мира та же роль, что и у его схемы: проверить на модели возможности, свойства... вашего мира и будущей игры. Поэтому и критерии, насколько полезен для подготовки игры образ вашего мира, будут такими же, как и критерии хорошей схемы. (Шаг 7.Б.) Собирать, "сворачивать" информацию о вашем мире в единый образ или в систему образ-информации, предметов, поддерживающих исполнение законов мира, до каждого из игроков? (Шаг 7.А.)

РАЗВИЛКА.

Вы уже составляли схему/схемы, пока проходили части алгоритма 1 – 5?

ДА > Объедините ваши разработки в одну схему или систему взаимосвязанных схем во круг изображений законов мира, затем проверьте качество вашей схемы/ схем на шаге 7.Б.
 НЕТ > Шаг 7.А.

7.А. СОСТАВЛЕНИЕ СХЕМЫ МИРА.

Подшаг 1.

Выберете ту сферу игровой жизни, которая

– максимально отвечает интересам мастеров – какой должна быть игра.

– является простым и понятным примером для объяснения законов игрового мира.

Подшаг 2.

Выберите то культурное явление (те культурные явления) которое:

– характерно для выбранной сферы жизни, то есть вовлекает

в эту сферу жизни эмоции, знания, поступки персонажей,
– просто для понимания мастеров и игроков,
– интересно, как тема общения между мастерами.

Подшаг 3.

Какие объекты (части мира, группы населения и ...) сможет изменять выбранное вами культурное явление в ходе игры? Как объяснить эти изменения законами вашего мира?

Изобразите на схеме:

- эти объекты,
- влияние на них культурного явления,
- влияние объектов друг на друга,
- включенность их в выбранную вами сферу жизни,
- действие на них законов.

Подшаг 4.

Если схема получилась слишком сложная для вашего восприятия, объедините некоторые ее детали. Если схема недостаточно полная (не является кратким изложением собранной ранее информации), введите недостающие детали либо разбейте некоторые детали схемы на части. Простройте между новыми и старыми деталями схемы недостающие взаимосвязи.

Примечания.

1) Культурное явление, с которого вы начинаете составлять схему, может относиться к области духовной культуры (например, идея, эмоция, характерное действие и т.п.), но оно обязательно должно описывать влияние персонажа на персонажа.

2) Объекты влияния культурного явления, с которых вы начинаете составлять схему,

должны быть:

- материальны
- включать в себя персонажей или быть связанными с персонажами
- символичны для вашего мира

3) Если культурных явлений, положенных в основу схемы, несколько, то сначала прописываются взаимосвязи между ними, а потом между ними и объектами их влияния.

7.Б. КРИТЕРИИ ХОРОШЕЙ СХЕМЫ.

1) В схеме "свернута" вся необходимая информация для обсуждения и анализа мира в целом или для выражения эмоций по отношению к нему и его персонажам.

2) Схема простая, ей удобно пользоваться.

3) По схеме удобно обсуждать планы, возможности предстоящей игры.

РАЗВИЛКА I

Есть затруднения?

ДА > Развилка II

НЕТ > Развилка III

РАЗВИЛКА II

Понятно ли вам, какой информации не хватает для составления лучшей схемы?

ДА > Дополните ваши списки, затем возвращайтесь на тот шаг алгоритма, по которому вы составили первый из дополненных сейчас списков. (См. "Перечень шагов")

НЕТ > Шаг 2.В.

РАЗВИЛКА III.

Возникли ли у вас по мере строения схемы новые задачи о воздействии на игроков (1.Б.) или о поведении персонажа (4.В.)?

ДА > 1.Б. или 4.В. или самый ранний из нужных вам шагов.
НЕТ > Часть 8.

ЧАСТЬ 8. ИЗМЕНЕНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ МИРА.

Выяснить, на что в принципе способен ваш мир, вычислить его "технические характеристики", а при необходимости их улучшить, проще, чем гадать, что придет в головы игрокам или запугивать их угрозами, как в случае чего (а чего?) вы будете с ними бороться.

РАЗВИЛКА.

На предыдущих шагах вы составляли список полярностей?

ДА > Шаг 8.А.

НЕТ > Прочитайте на шаге 2.А., как это сделать. Составьте список полярностей и переходите на шаг 8.А., не проходя все предшествующие ему шаги алгоритма.

Примечание.

Выделенные ценности вашего мира (Шаги 1.Б., 1.В., 1.Г.) можно использовать для анализа его изменений примерно таким же способом, как и прием "Полярности". Но для того, чтобы "применить" каждую из ценностей вашего мира к каждой из его частей и к каждому из значимых взаимодействий между частями (То есть к всему, что изображено на схеме.) вам придется найти свои подходы: индивидуальные для каждого вашего мира и для каждой вашей игры.

8.А. ВИДЫ ИЗМЕНЕНИЙ.

Примените выделенные вами

полярности к тому, что изображено на схеме. Если такая-то деталь мира, такое-то воздействие станет таким, каким требует полярность, то что случится

- с вашим миром?
- с его персонажами?
- с игрой?

Проговорите ваши идеи и коротко их запишите.

8.Б. СИЛА ИЗМЕНЕНИЙ.

Опишите, какими должны быть сила, характер воздействия (В.А.), чтобы:

– ваш мир сохранил равновесие, остался сравнительно прежним?

– был нарушен привычный уклад жизни персонажей, привычный им порядок в природе?

– была нарушена целостность, устойчивость всего мира?

– под угрозой срыва оказалась игра (уточните, для каких игроков и почему)?

РАЗВИЛКА I

Есть затруднения? (Не хватает информации, чтобы связать схему с реальной игрой. Непонятно что именно в вашем мире и как сможет меняться.)

ДА > Шаг 2.Г.

НЕТ > Развилка II

РАЗВИЛКА II

Все ли описанные на шагах 8.А и 8.Б. изменения и их последствия логичны с точки зрения законов вашего мира?

ДА > Шаг 8.В.

НЕТ > Часть 6.

8.В. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ И МАСТЕРОВ ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ.

Опишите, как игроки и/или мастера будут узнавать о про-

исходящих в мире изменениях, об их силе и/или какими способами будет сохраняться тайна изменений.

РАЗВИЛКА

Нет затруднений? Достаточно ли каналов взаимосвязи/изоляции?

ДА > Шаг 8.Г.

НЕТ > Часть 5.

8.Г. НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ.

Выберите изменения, силу и характер их действия, которые вы считаете нежелательными для вашего мира и/или игры.

РАЗВИЛКА I

Все изменения желательны?

ДА > 9.Б.

НЕТ > Развилка II

РАЗВИЛКА II.

Есть ли у вас простые и точные формулировки, недостижимость каких целей игры делает эти изменения (В.А.) или их силу (8.Б.) для вас нежелательными?

ДА > 9.А.

НЕТ > 1.Б.

ЧАСТЬ 9. ВОССТА- НОВЛЕНИЕ МИРА.

9.А. ПРЕВРАЩЕНИЕ НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫХ СОБЫТИЙ В ЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ.

Переберите список нежелательных для мира изменений, выберите те из них, которые являются интересными для мастеров или игроков вариантами развития игры. Сформулируйте, какие цели игры достигаются подобными изменениями. (Уточнить формулировку целей игры для мастеров или игроков можно с помощью приема "Повышение

приспособляемости"; он находится в главе "Ключевые приемы для постановки игры".)

РАЗВИЛКА

Такие изменения есть?

ДА > Часть 6. Поиск законов самовосстановления мира.

НЕТ > Часть 6. Поиск законов, по которым мир локализуется и нейтрализует нежелательные воздействия.

Примечание.

Действенность новых законов и обеспечивающих их структур полезно проверить по таблице "Участники игры" (Она находится в главе "Ключевые приемы для постановки игры").

9.Б. МОДЕРНИЗАЦИЯ МИРА. РАЗВИЛКА I.

Внесены ли существенные изменения в ваш мир на шагах 8.А. – 9.А.?

ДА > Развилка II.

НЕТ > Поздравляю вас: вы дошли до конца алгоритма "Анализ источника, по которому ставится игра".

РАЗВИЛКА II.

Знаете ли вы, на какой шаг алгоритма вам нужно вернуться?

ДА > Возвращайтесь на самый ранний из шагов.

НЕТ > Прочитайте шаги 1.Б. ("Воздействие на игроков"), 1.В. ("Впечатления") и 4.В. ("Задача о поведении персонажа") – а если вам не подойдет для начала нового витка работы по алгоритму ни один из них, начните анализ источника с шага 1.А.

Татьяна Разумова
(Беатриса),
г. Рыбинск
beatris.shag@mail.ru

Размышления у причала в Серебристой Гавани в ожидании последнего корабля на Запад

*Существуют
две вечные темы...
(идиоматическое выражение)*

Да-да. Именно две. И именно вечные. У каждого они формулируются по-разному. От: "кто виноват?" и "что делать?", до эльфов и тамплиеров. И не стоит проводить параллели, хотя в каждом случае говорится именно о вечном. В последнее время широко обсуждается проблема "толинизма" в ролевых играх. Большинство сторонников так называемых "ролевых игр" почему-то довольно некорректно отзываются о "толинистах" и играх "по Толкиену". Да, прошли те времена, когда практически про каждого "ролевика" можно было сказать, что он (она) вышел из толкиновских игр. Обстоятельства и рынок игр на данный момент таковы, что попасть собственно на игру по произведениям Дж.Р.Р. Толкиена для молодого ролевика становится все труднее. И дело не в качестве проводимых игр про Средиземье и Валинор. Не в мастерских командах, которые упорно продолжают работать по этой тематике. Приходится констатировать, что игры с противостоянием Света и Тьмы

– полярные игры – вышли из моды. Поэтому, на мой взгляд, и появилось довольно вовремя несколько авторов фэнтези, которые предлагают нам миры, где сам человек (эльф, гном и так далее) решает, что для мира хорошо, а что – плохо. Появилось множество вариантов правды. Тогда как истина остается одна. И она – вечна.

Самое забавное, что авторы произведений фэнтези в большинстве своем это осознают и преподносят на страницах своих произведений. Но вот увидеть полюса в неполярном мире, встать на рубеж удается далеко не всем. И не потому, что эти "все" плохие, тугодумы и прочее. Если бы это удавалось всем, то произведение приняло бы знакомые очертания полярного мира. А сейчас проблема обороны рубежей менее актуальна. Гораздо более актуален сам поиск. Путь. На котором каждый герой становится главным. И каждый получает право на совершение ошибок, творческие метания, измены и предательства. Ведь до конца этого пути все равно все встанет на свои места.

Итак, пора уже открыть калитку и выйти из дому. Нет-нет... Спутников брать с собой

не надо. Каждый – сам за себя. Что? Они все равно собираются увязаться за тобой? Пусть себе идут. Но – сами. Дорога может быть общей, а вот Путь для каждого – свой. Это такие правила. Того мира, где каждый сам становится полюсом. Он ищет, не зная почти ничего. Как это похоже на нашу "обычную" жизнь, те правда ли? Хотя, бывает ли жизнь "обычной"? На каждом шагу нас поджидают неприятности, радостные встречи и открытия... Что там нас еще поджидает? А! Ожидание чуда и понимание, что чудес не бывает.

Светят звезды, идет снег. Или небо затянуто тучами, и сыпется мелкий нудный дождик. Ага, наконец-то начинаются приключения! Предательство и плен? Здорово. Хотя что-то происходит. Сломался автобус на трассе? Неприятно, конечно, но мир оказывается не без добрых людей. Добрые люди хотят за спасение денег? Их нет? Жаль, конечно, но до города придется идти пешком. Степень неприятностей обычно зависит (прямо пропорционально) от значимости поиска. Чем поиск глобальнее, тем неприятности серьезней. Однако, проходя от одного приключе-

ния к другому, человек по-прежнему остается самим собой. Тем, кем был до выхода на дорогу. В хорошем настроении он мурлыкает себе под нос песенку про тропинку, что легла под ноги. Когда же становится грустно и тоскливо, вспоминает, как ему было хорошо и без этого дурацкого поиска.

А еще в пути бывают маленькие радости – чашка крепкого горячего свежесваренного чая, или пинта пива под разговор, или славный ужин с жареными перепелами в веселой компании. Кто-то расскажет дивную легенду, кто-то, может

быть, даже споет на знакомом всем языке известную многим песню. А на рассвете – снова в дорогу. Почему именно на рассвете? Ну, не знаю. Принято здесь выходить из дома на рассвете. Хотя иногда и приходится выбегать в ночь, пургу и сырой туман над полями.

И путь может длиться до бесконечности. Или до тех пор, пока тропа не упрется в каменные ворота. А ты попробуй провести рукой по шершавому от времени камню... Попробуй, попробуй... Губы сами вдруг прошепчут непонятные ни сейчас, ни после древние слова.



Черные клочья туч пропустят единственный лунный луч. Он – всего один, но этого достаточно. И проступают на камне светящиеся письмена. Кажется, там начертано: "Скажи друг и входи".

Это не чудо. Всего лишь сложный химический процесс итильдина, приводящий к свечению при окислении под действием света определенной длины волны. И все. Если тебе повезет, и ты вдруг, внезапно, под влиянием случая и момента произнесешь правильное слово, то можно ли будет это назвать везением – вот в чем вопрос.

Потому что камень вздрогнет и неожиданно легко распахнется навстречу. И путник не сможет отказаться от продолжения пути. Потому, что он или искал приключений и не привык отступать, или потому что путь оказался выбран давно, или потому что этот шаг предначертан судьбой. Словом, по той или иной причине, путник войдет под гулкие своды в темноту залов, возведенных за тысячи лет до него. Возведенных другими.

Почему же так важен этот шаг? Потому что именно после него начинается сказка. Потому что именно под этими сводами каждый начинает изменяться, становится другим. Каждый оказывается совсем недалеко от цели своего Пути.

Но чтобы это состоялось, в сказке нужны те, кто сначала построят залы, потом – поставит ворота и уже после этого выложит итильдином известную всем надпись. Нужны те, кто сохранит тропу протоптанной, кто сможет указать на нее идущим. Нужны те, кто стоит на страже рубежей.

Не секрет, что нас в ролевые игры приводят разные причины. Но, наверное, не ошибусь, если скажу, что для каждого из нас веселое приключение вскоре становится особенной дорогой, которая куда-то бежит, увлекая за собой. И вот те, кому повезет (а везение, как я уже говорила, вещь относительная), попадают к воротам Мории. Они получают шанс на сказку, на чудо. Все мы знаем людей, которые едут на игры "по Толкиену", не прочитав перед этим ни одного произведения. Кто не знаком с судьбами не только утраченного, но и разыгрываемого мира. Кто судит о Шаляпине по тому, как напел его арию Рабинович. Но эти люди получают некий шанс. Попасть в полярный мир. Где персонифицированы Добро и Зло, Свет и Тьма. Они получают шанс на выбор рубежа. Это – странный и страшный выбор. Потому что однажды сделав его, невозможно отказаться от продолжения начатой игры. Потому, что тот, кто делает вы-

бор, обречен на дорогу до конца. "Пока не исполнятся судьбы Арды". В том числе – его собственная судьба.

И мир произведений Дж.Р.Р. Толкиена об Арде не оставляет шанса пройти мимо выбора. Те, кто когда-то прошел, все равно будут призваны к камню Сереха. Клятвопреступники все равно пойдут в бой. И только исполнив собственную судьбу в этом мире, они могут покинуть свое узилище. Но и это еще не все. Я почему говорила о том, что выбор страшен? Да потому что вернуться в "обычную" жизнь могут не все. А только те, у кого в этой "обычной" жизни остается "девушка по имени Розы". То есть, что-то, что даст возможность вернувшимся сказать: "Ну, вот я и дома". А всем иным останется только корабль, который уплывает к сияющим белым берегам. И иного не дано.

Поэтому, увидев каменную дверь с сияющей надписью, бегите прочь! Еще есть возможность скрыться в переплетении дорог и судеб. Еще есть возможность заблудиться и остаться навсегда в придорожном кабачке, рассказывая байки путешественникам. Или самому бесконечно бродить по свету, говоря, что преследуешь далекую и прекрасную мечту. Пусть это будет не правда, а легенда, которая дает возможность не

сворачивать на тропу вдоль засохшего потока. Пусть. Может быть, это лучше, чем стучаться в ворота навстречу исполнению судьбы. Может быть.

Но пусть стоят привратники. Без надежды. Без благодарности. Потому что однажды встали у ворот. Потому что когда-то кому-то эти ворота подарят сказку. И самое большое приключение в жизни. Я говорю о тех безумцах, кто каждый год делает игры "по Толкиену", кто, несмотря ни на что, ездит на них. Кто бережно рассказывает историю Хоббитских игрищ, кто помнит о них. И не важно, что слово "толкинист" стало ругательным. Оно всегда кем нибудь да произносилось с презрением и сарказмом. И тем не менее, есть девушки, кто еще мечтает сыграть Галадриэль. Юноши, готовые выйти Ангмарцем, чтобы встретить свою судьбу на Пеленорском поле. Я верю в них, как верю в сказку. Хотя и знаю, что чудес не бывает.

Юля Зубарева,
г. Екатеринбург

Автор высказывает благодарность Дж.Р.Р. Толкиену за серию произведений о Средиземье, Питеру Джексону за постановку фильма "Властелин Колец", друзьям и соратникам.

Почему я делаю хоббитские игры

Случилось так, что я стал мастером Хоббитских игр 2004. Этот шаг вызвал удивление у моих коллег, друзей и знакомых. Вопрос один, который лишь отличается по тональности.

– Как ты мог! Связаться с этим ужасным, скомпрометировавшим себя брэндом?

– зачем тебе нужен этот тяжелый неблагодарный труд! Еще не было ни одних ХИ, после которых мастеров не называли бы козлами.

Обычно я отвечал на этот вопрос:

– Я еще в 2002 году обещал Сержу Запорожскому, главному мастеру предстоящих ХИ, что буду на этой игре работать мастером. Этого вполне достаточно для того, чтобы ответить на вопрос любого постороннего человека. Но для меня самого этот ответ не достаточен. И я решил ответить на вопрос, за чем я делаю ХИ.

Кто ездит и кто не ездит на ХИ

Разговоры о том, что пора прикончить ХИ как ежегодную, главную игру сезона, ведутся как минимум с 1993 года. И все равно каждый год находятся все новые мастерские группы, которые берутся за организацию этого трудоемкого проекта.

И каждый год на ХИ приезжают больше 500 человек. Значит, ХИ, как большая игра, востребованы в ролевом сообществе. Значит, ХИ не умерли – по чисто рыночным показателям.

Появилась даже группа мастеров, которые сознательно ставят свои игры параллельно с ХИ, чтобы привлечь к себе наиболее сознательную, целевую, собственную аудиторию. Кстати, наиболее яркий пример – ХИ-2004. одновременно с ними произойдет игра Апокриф по Толкиену. Но ролевое сообщество настолько велико в настоящее время, что игроков хватит на всех.

Попробуем определить аудиторию ХИ. Прежде всего, это командная, клубная игра. На ХИ приезжают группами. И это самая важная особенность Хоббитских. Группы состоят как из опытных игроков, так и из новичков. Актив, самая яркая часть игроков – лидеры команд.

Из этого следует значение Хоббитских для ролевого сообщества – прежде всего это кузница кадров :

– это подготовка молодых командиров, лидеров, если хотите – сержантского состава РИ-сообщества. На ХИ они приобретают опыт организации

групп, пожизненного обеспечения команд, навыки руководства. В самом деле, именно здесь могут проявиться таланты командира или организатора. Кто-то грамотно повел команду в бой, кто-то построил обеспечение так, что все сыты и одеты. ХИ открывают в человеке таланты, которые трудно проявить в реальной жизни. И значит, ХИ меняют судьбы.

– ХИ – консолидирующее событие. Вспомните, сколько клубов образовались на основе команд, однажды съездивших на Хоббитские. И даже пусть они никогда не поедут более на эту игру, свою роль эта поездка уже сыграла. Образуется новая общность людей, которая может вырасти, например, в мастерскую группу.

– мощный приток свежих кадров в РИ-сообщество. Очень трудно впервые поехать на незнакомую игру в одиночку. Гораздо легче поехать с кем-то за компанию и открыть для себя мир ярких впечатлений. А дальше – кто знает. Может быть (и часто так случается) именно этот новичок создаст новое течение в ролевых играх или сыграет роли общероссийского масштаба.

– ХИ как место встречи и общения. На эту игру приезжают

большие группы ролевиков как с Востока, так и с Запада. Независимо от качества игры идет обмен опытом. Но важно, что люди с разных сторон Урала завязывают новые знакомства. Хоббитские объединяют нас. Кстати, это ответ тем, кто спрашивает, почему мы, московская группа, выбираем полигон на Урале. Просто это самое удобное место встреч Европы и Сибири.

Кто не поедет на XII? Традиционно Хоббитские – игра, в которой много боевых столкновений. Причем эти столкновения бескомпромиссны, они обусловлены картиной мира. Есть черное и белое. И примирения между ними быть не может. Остается либо смириться и приспособиться, либо выбрать одну из сторон. Часто XII называют маневрами по Толкиену. Поэтому вряд ли мы увидим там людей, которые выступают в амплуа тонкой средневековой политической интриги.

На Хоббитские традиционно не поедут те любители войны, кто уже наигрался в простые фэнтези-игры с жесткой поляризацией. Они предпочтут не такую масштабную, но более сложную игру, с большей свободой выбора. Любая феодалка предоставляет такую свободу.

На Хоббитские вряд ли приедут любители интеллектуальных элитарных игр. Эта игра им вряд ли будет интересна.

"Там не во что играть", – говорят они. И для такой категории это правда.

НО! Если лично Вы окончили университет, это не повод упразднить начальную школу. Да, XII достаточно простая игра. Причем не только для игроков, но и для мастеров. Хоббитские – игра с жесткой поляризацией. Мы, мастера, можем с той или иной эффективностью вносить в модель усложнения. Но даже если все наши идеи провалятся, гарантированный результат – война, которая обеспечит игрокам некоторый гарантированный минимальный уровень впечатлений.

И еще на XII не приедут тонкие знатоки Толкиена. Просто потому, что считают для себя оскорбительным небрежное отношение к Толкиену со стороны многих игроков. Нам придется с этим смириться потому, что XII игра командная и входной контроль на знание первоисточника каждым игроком невозможно обеспечить.

Но здесь мы переходим к важной теме. Противники Хоббитских предлагают отказаться от книг Толкиена как литературного источника для игры. Но!

– Во первых, При всем богатстве выбора другой альтернативы нет. Не существует более сильного, широко распространенного, столь читаемого источника. Толкиен – это клас-

сик ролевого моделирования.

– во вторых – XII – многолетняя традиция. И пока найдутся мастерские команды, готовые поддерживать эту традицию, пусть будут Хоббитские.

Итак, повторю основные тезисы за XII.

– это кузница новых кадров и идей

– это лучшая игра начального уровня

– опора на лучший первоисточник и многолетнюю традицию.

А теперь собственно о том, почему я делаю предстоящие хоббитские.

В мастерской команде XII 2004 собралось много людей, которых я давно знаю и уважаю. Прежде всего, это главный мастер игры Сергей Запорожский, которого я знаю как преемника администратора. На нуменорский цикл О.Федора (Игоря Федорова) я ездил еще тогда, когда не помышлял о мастерении собственных игр. Александра Хохлова (Стрела) – мастер-сюжетник группы Александр VI. Мы привлекли к работе хорошо известных Андрея (Юрича) Тихмянова и Ставра, которые тянут важные блоки пожизненного обеспечения. И, наконец, Алексей Яцына (Коровка), который известен своей энергией и теоретическими работами в области ролевых игр. Мне очень приятно и

лестно работать с ними в одной команде.

И самое важное. Моя первая в жизни игра – Хоббитские игры 1992 года. И пусть говорят о том, что это была не самая удачная игра, для меня она стала поворотным событием. Я очень многому научился по

жизни. Но больше всего меня потрясли яркие события и впечатления игры, которые невозможно обрести ни в реальной жизни, ни в виртуальной реальности.

Для меня настало время отдавать долги. Я считаю своей обязанностью сделать хоро-

шую игру общенационального масштаба. И мне очень важно передать дальше импульс, полученный в 92-м.

С уважением,
Вячеслав Рожков,
rojkov@ic.ru

Мета-Игры

окончание. начало см. в номере 19, 20

ОТРАЖЕНИЕ ИГРЫ В ВИРТУАЛЬНОСТИ

Уже из предыдущего раздела становится совершенно понятным, что различные типы сетевого взаимодействия сегодня во многом выстраиваются посредством специальной организации компьютерной коммуникации. Сегодня лишь виртуальная среда представляет из себя достаточно оформленное орудие для выстраивания необходимых взаимосвязей. Виртуальность – не необходимое условие как таковое, MLM выстраиваются в "дереву" и без него. Виртуальность – это лишь необходимое сегодня орудие труда. Если оформятся новые орудия, то и виртуальность потеряет свою сегодняшнюю эксклюзивность и актуальность. Но эти новые орудия еще не оформились в должной мере, и даже не сов-

сем понятны их контуры. Если только телефония? И потому сегодня мы вынуждены говорить о виртуальности; сегодня без нее не обойтись. Именно виртуальность представляется сегодня тем "межигровым" полем, где возможно продолжать Диалог между мастером и игроками после окончания отдельной дискретной Игры. Там собственно этот Диалог часто и протекает в форме послеигрового обсуждения на форумах. Невозможность удержать игроков в одном физическом пространстве на достаточно длительный срок в силу того, что народу надо разъезжаться по своим "работам", фактически диктует только такой выход из ситуации. Поэтому Мета-Игра должна протекать в частности и в виртуальном пространстве, организуя взаимосвязи между отдельными играми

и поддерживая там Диалог между мастером и игроком. Игры должны научиться переноситься в виртуальность хотя бы какой-то своей частью. Ведь если никакого отражения в виртуальности Игра не имеет – с ней невозможно и связи простроить. Таким образом, частичные отражения или перенос Игры в виртуальное пространство превращаются в специальную задачу. Виртуальные чистые жанры РИ должны пополниться новыми гибридами, синтезирующие реальные и виртуальные составляющие.

Практика показывает, что игроки вовсе не склонны переносить реальные действия в компьютерную сеть. Чтобы это начало происходить, необходимо использовать специальные мастерские приемы.

Связь. Прием построен на том, что через компьютерную сеть моделируется тип информационных и транспортных связей. Из информационных это могут быть модели радиосвязи, передачи изображений, телепатия и т.д.

Остановимся на первом из примеров.

Прием был использован на Московском Вавилоне-5 (Москва, 1999 г.). На этой игре послы различных планет были склонны к виртуальной игре (в смысле, словесной игры с мастерами).

– Вызываю свой боевой флот из трех линкоров.

– Делаю запрос об экспертизе этого документа.

– Прошу свои спец. службы навести справки о данной личности.

На все эти требования игроки ждут ответа от мастеров. Чтобы стимулировать перевод игры в виртуальное пространство, мастерами было объявлено, что все соответствующие запросы достигнут адресатов только в том случае, если будут переданы через радиоэфир. Игроку было бесполезно приставать к мастеру – ему надо было идти к компьютеру и письменно оформлять запрос, а потом размещать его на форуме – “а я тот самый радиоэфир”.

Сначала игроки ворчали. От непривычки. Зато мастера сра-

зу почувствовали облегчение, так как поток пристающих игроков резко упал. Но уже через некоторое время и игроки оценили появление новых игровых возможностей. Стало возможным узнавать намерения оппонентов, в качестве “сканирования космоса”, “радиоперехвата”. Кто что заказал и чем интересуется. Появились даже службы анализаторов, оценивающих радиоэфир. Потом появилась “деза”. Потом провокации, когда в эфир выпускалась некая информация от имени персонажа, ни чего не знавшего о подобной “выходке врагов”. Пошли разборки. Заметим, игровые. Игроки потребовали выделения закрытых спецканалов связи. Послам их предоставили. Но за сумму. Дорого. Так что приходилось выбирать – посылать по спецканалу или все-таки общим порядком. Остальным игрокам разрешили взламывать эти спецканалы, если их хакерский уровень (реальный) это позволял. Некоторым взлом удался. Игра набирала обороты и становилась все более интересной, причем виртуальное пространство превратилось в важнейшую и неотъемлемую ее часть.

Другой пример – Игра “Три планеты” (Москва, 2003 г.). Здесь модель радиоэфира была расширена добавлением моделирования транспортных

связей. Игра шла одновременно на нескольких площадках физически удаленных друг от друга – разные планеты. Но игровые точки были соединены посредством компьютерной коммуникации. На планетах разыгрывались отношения между тремя расами, причем на каждой из планет угнетенными и хозяевами были то одни, то другие. Хозяева пытались помочь своей расе, угнетаемой на другой планете, и наоборот, пресечь “восстания чужаков у себя”. При этом ресурсно планеты были в зависимости друг от друга.

Был введен стандарты переброски ресурсов друг другу. Их было два: “посылка” и “аватара”. Обе стандарта “пользовали” одну и ту же схему. На одной планете игрок в форуме писал, что посылает и кому, местный мастер подтверждал это (там же в форуме), изымая у посылающего соответствующие предметы и сертификаты – на другой планете получающий подтверждал в том же форуме получение, а местный мастер просто выписывал соответствующие сертификаты. Через “посылку” посылались предметы, получить их мог любой, кто первый ответил; через “аватару” посылались свойства личности и получить ее мог только обозначенный посланным. Такой перебор

ресурсов резко менял баланс сил и потому все цивилизации его использовали. Игра крутилась очень живо вокруг таких “транспортных связей”, дополнивших радиоэфир.

Институты. Рассмотренная выше игра “Три планеты” проходила в две сессии, то есть как цикл, состоящий из двух отдельных игр, где одна продолжала другую. Подразумевалось, что и “между играми” общение игроков, согласование их действий будет происходить. Игроки находились на базе различных лагерей и просто не могли встретиться очно друг с другом. Подобное общение действительно имело место, но очень быстро увяло.

Когда мастера начали разбираться почему так произошло, выяснилось следующее: одна сторона заказывала какой-либо предмет или свойство, другая же, не имея его в наличии сейчас же, просто ожидала начала игры-продолжения, дабы “произвести” в ее рамках то, что требуется. Если бы это “производство” можно было наладить “прямо сейчас”, то ожидания бы не было, и переписка была бы продолжена, приобрела бы более интенсивный характер. Это поставило перед мастерами новую задачу – перевести в “межигровое время” производственные стандарты к другому виду (стан-

дарту), что бы все необходимые циклы стало возможным выполнить до начала “очного продолжения”. Таким образом, некие игровые “институты” переносятся в виртуальность, и “производить” становится возможным и до начала “реального продолжения”. Теперь не надо ждать, и препятствия, тормозящие развитие виртуальных контактов оказываются устраненными.

Перенесение институтов реальной игры в виртуальность, не только обеспечивает активность различных типов связей, но и позволяет разместить в “межигровом пространстве” какие-либо из важных игровых узлов. Такими примерами могут выступать фэнтезийный оракул (мудрец), центр управления полетами, изучаемый объект и т.д..

Вообще, отражение объектов и субъектов реальной игры в виртуальности позволяет решать те же задачи, что и обеспечение “возможности продвижения в рамках игрового мира” или “ведение диалога с мастерами через закадровых персонажей” на Городских Играх. Параллели просто напрашиваются сами собой. Если такая возможность предоставляется, то сюжетная канва имеет возможность развиваться, не дожидаясь следующей очной “сессии”, и игра продвигается вперед к

некому рубежу. Начало же сессии начинается более бурно, так как стороны уже приготовились в “межигровое время”. Если этого нет, то начало “сессии” выливается в эту самую подготовку и “реальное выступление сторон” откладывается.

Таким образом, от вынесения неких “отображений” институтов реальной игры в виртуальность выигрывает и сама реальная игра, так как динамика ее протекания резко возрастает, и виртуальная составляющая, где, таким образом, разворачивается действие и “жизнь бьет ключом”. Мастерам надо не бояться лишь создавать виртуальную модель “моделей реальной игры”.

“Модель модели” – экстравагантный термин, но он хорошо отражает ту работу, которую следует провести мастерам в этом случае. Появляются два стандарта моделей на одну и ту же деятельность: для реальной составляющей игры и для виртуальной. Причем во время реальных сессий виртуальная составляющая этих стандартов не действует.

Доигрывание. Особый случай представляют из себя институты, вынесенные в виртуальность, для обеспечения возможности доиграть сюжет после окончания реальной игры. В этом случае они могут даже не дублировать институ-

ты реальной игры, а быть отдельными сущностями, находящиеся "только здесь". Так при проведении городской Игры "Вулкан" (2002 г., Черноголовка-Москва) мастера вынесли в виртуальность суд, офисы корпораций, пресс-секретариат правительства и т.д. Это дало возможность продолжать "разборки" персонажей, зародившихся на игровых сессиях, в рамках этих институтов, доигрывая, таким образом, недоигранное на самой сессии.

То же самое происходило и в рамках параллельной "Вулкану" серии игр "по полетам на Карс" (аналог Марса, предтеча описанной игры "Три планеты"). После экспедиций – реальных игр, в виртуальности разворачивалась дискуссия-обсуждение, целью которой было решение игровых задач цикла: изолировать или нет космонавтов; доставлять ли найденные "экспонаты" на Землю; везти ли мирное, или все-таки военное "освоение Карса"? По результатам этих дискуссий проводили голосование (сервис виртуальной "голосовалки" ныне вполне доступен), проводились решения, которые и ложились в основу продолжения сериала. Так же прием "организации голосования в виртуальной среде" использовался и мастерами "Вулкана" при выборах нового правительства "Сан-Лоренцо".

Тему "доигрования" уже не раз поднимали различные мастера. Нередко Игра обрывается "на самом интересном месте", так как игрокам пора разъезжаться по домам. Обидно и игрокам, и мастерам. Доиграть потом, где-то на следующей игре не получается, так как "проходит игровой запал". Таким образом, доигрывать можно только "по свежим следам", а это возможно лишь в виртуальности, так как игроки после разъезда оказываются слишком удаленными друг от друга физически. Понятно, сделать это смогут не все, а лишь те, у кого есть доступ к сети, но все-таки. Потому от виртуального доигрования выигрывает, также как и в случае с институтами, и сама реальная игра, получая законченность, и виртуальная составляющая, которая наполняется значимым для игроков контентом. Эмоции от реальной игры еще слишком бурлят в душах, и потому процесс доигрования идет также бурно и увлекательно, а жизнь в виртуальности наполняется живым содержанием. Естественно это происходит лишь в том случае если игра "задела" игроков.

Архивы. Прием распространен в играх, представляющих из себя сериал. После проведенных первых игр в виртуальности размещаются отчеты от лица персонажей. Поскольку

мы имеем дело с сериалом то, для других игроков становится интересно изучение этого материала дабы знать, с чем они могут столкнуться в последующих сериях. Прием неоднократно использовался в рамках Чемпионатов РИ, проводимых в Москве, Калуге, Владимире, Екатеринбурге в 1997–2002 гг. Для того, что бы внимание игроков к отчетам было существенным необходимо, что бы из игры в игру переходили загадки и стандарты науки, мастерские персонажи, игроки имели возможность сохранять, полученные свойства от игры к игре и т.д.. Если эти условия не соблюдаются интерес игроков к отчетам резко падает. Если же эти условия соблюдаются, а мастера при этом подогревают интерес через вынесенные в виртуальность институтов и доигрывание, то игроки копаются в отчетах других, начинают ссылаться друг на друга, зарождается дискуссия обсуждающая загадки и ведется настоящая исследовательская работа в архивах цикла. Основная проблема при использовании этого приема – это стимулирование написания отчетов (в том числе результатов исследования). Прием удавалось применить только в рамках чемпионатной традиции, когда идет соревнование между командами игроков. За отчеты ставят

балы (как на любом соревновании), и потому отчеты пишут. Попытка перенести прием в "обычную" Мета-Игру, где был исключен соревновательный момент окончилась провалом. Игроки перестают писать отчеты в должном объеме. Таким образом, очевидно, что прием может быть использован только при введении рейтингового принципа, формирующего некое игровое преимущество (статусное или же наличие неких свойств) активным "работникам архивов". Пока кроме Чемпионатов мы не знаем примеров удачного применения этого приема.

Но Чемпионаты сами по себе очень трудоемкая и "нервная" форма организации РИ. Спорная шкала баллов, невозможно полностью уйти от субъективности в оценках, что порождает бурные конфликты игроков и мастеров, как внутри друг друга, так и между собой. Выходом из этой ситуации может являться введение одновременно нескольких шкал-систем оценки, представленными разными группами. Тогда по одной шкале могут быть одни победители, по другой – другие и острота конфликтов и обид несколько уменьшится.



Если же группы оценщиков вписаны в Мета-Игру в качестве отдельных персонажей (маги, боги, згегоры, ордена), то различия в оценках формируют между этими персонажами дискуссионное поле, которое при переносе в виртуальность способно стать еще одной движущей силой всего сериала. Неоспоримым плюсом подобного варианта является подня-

тие и обсуждение этических и нравственных вопросов, выработка навыков рефлексии, формирование толерантности и т.д. Этот вариант поддержки "жизни" в виртуальности и отращения там реальных Игр, намекает еще один возможный прием, к которому и перейдем.

Диалог по существу. В разделе "вертикальные игры" упоминался прием "атмана", когда игрокам разрешалось войти в процессе игровой медитации в некое состояние, в котором они смотрели на мир, то есть на Игру, как бы со стороны, отстранено от своего персонажа (персонаж – это майя, иллюзия перерождения, это дхарма – долг, который надо отработать). Это не есть выключение из игры, так как решения принимаемые в этом состоянии влияли на действие персонажа. Это особая форма рефлексии жителей Мира, которая отыгрывалась при моделировании планеты "Марахаси" (Стругацкий цикл – 96–98 гг.) Большим плюсом данного приема является возможность обсуждения концепции Мира прямо в ткани самой Игры. Перенесение подобного обсуждения в виртуальное пространство Мета-Игры направляется само собой. Оформлено это простран-

во "атманов" может быть посредством обычной форумной игры. При этом мастера могут заложить и особые правила этого "мира атманов" – считай, как правила проведения дискуссии с неким антуражем под стать игровому миру. Можно представить этот мир как мир особых мыслеформ, эгрегоров, которые могут везти в этом своем мире даже некую борьбу между собой, результаты которой отражаются и на реальном мире реальных Игр.

Желание использовать тот же прием прослеживается в ведении стандарта разговора автора и его литературного персонажа в рамках "Романа Плаща и Шпаги" (1999 г., Екатеринбург). Концепция: Игра как создание "литературного" произведения в духе романтизма. По результатам этого общения автор даже имел право "вырвать написанные страницы" и "переписать" свой текст, то есть буквально отметить произошедшее на Игре события и переиграть их заново. Реализация этого права не находила, понятно, поддержки игроков, чьи успехи "откатывали" таким образом "назад", а воспринималось в качестве "мастерского произвола". Но это лишь недоработка игровой концепции, так как игрокам не было предоставлено право и соответствующие стандарты

влияния на "не своего" автора. Если бы игроки видели подобную возможность, то авторы воспринимались скорее как сильные "маги", с которыми все-таки можно справиться, а не "сумасбродные мастера". Но попытка пробовать менять Игровой Мир в зависимости от общения игрока и мастера (автора и его персонажа), пусть даже в такой грубой форме, все же вызывает уважение. Конечно, идея временного отстранения от лика своего персонажа и обсуждение концепции Мира как бы со стороны здесь выражено в менее явной форме. Тем не менее, обсуждение концепции (что у нас получается за книжка такая!) прямо по ходу игры имеет место быть. Принцип реализации "Диалога по существу" вполне нагляден.

Для нас же важно, что прием "диалога по существу" легко переносим в рамки Мета-Игры и лежит в рамках общей стратегии стремления к равноправному Диалогу мастера и игрока.

Фоны. Последним приемом переноса части реальных игр в виртуальность, который мы хотим разобрать, является перенос в виртуальность фоновой деятельности: накопление ресурсов – "ходилка по лабиринтам", боевка – геймерская схватка и т.д.. Здесь очевидно целесообразно использовать уже не форумные, а движковые

игры. Недостатком этого приема является слабое отражение сюжетных линий игры. Все-таки фон, это фон. Тем не менее, в некоторых случаях события в виртуальности могут оказывать существенное влияние на баланс сил, и потому прием вполне применим. За подобным балансом сильные игроки следят всегда, а следовательно не будет игнорироваться. Что бы усилить это качество отражения сюжетных линий хорошо к движковым событиям прикреплять возможность онлайн-бесед. При встречи противники могут переговорить перед тем как начать драться. Если мастера обеспечивают сохранение этих бесед в виртуальном пространстве (таков Мир), как это можно делать, например, в "аське", то тогда плотность отражения сюжетных поворотов Игры в целом может резко возрасти. Советуем обратить внимание на это обстоятельство.

Кроме того, размещение на реальной Игре подобных виртуальных фонов дает преимущество структурирования жизни персонажей, впрочем, как и любой другой из фонов тоже. Главное что бы он был не нуден, и достаточно азартен. Среди движковых игр варианты, соблюдающие подобные требования легко доступны.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОКОВ

Классификации игроков всегда выстраиваются под определенные задачи. Так если игра строиться в рамках "Театральной Школы" РИ, и для нее важны отыгрыш и игровая плотность, то классификация будет отражать культивирование этих качеств. Отсюда важность Модулятора (той самой плотности), Носителей, Агитатора и т.д.. Все рассматривается с точки зрения плотности игры и ее распространения в игровом пространстве. "Школа Моделирования" больше внимание уделяет организаторским способностям игроков, так как именно от организаторов зависит реализация моделей на игре и их смена по ходу игры. Все "единички", "двойки", "тройки" и т.д. в классификации этой школы исходят из возможности игрока именно организовать пространство вокруг себя и умения видеть конструкцию мира и процессы, идущие в нем. "Стимульный подход" классифицирует игроков по типичным типам реакции на стимулы. Его деление на "сильных" и "слабых" на прямую увязано с понятиями "положительных" и "отрицательных" стимулов, а деление на Ученых, Философов, Политиков и т.д., на тот типаж стимулов, к которым склонен игрок.

Выделение типажей игроков (классификация) в первую очередь нужна мастеру для оптимального размещения игроков в игровом пространстве. Собственно это и есть дисциплина о размещении игроков в пространстве и поддержки в них определенных качеств, необходимых для успешного протекания игры. Оптимальная расстановка игроков обеспечивает скорейший запуск игры, то есть тот момент, когда игровой процесс "оживает" (а не когда начало игры официально объявлено) и начинает жить своей жизнью. Поскольку Мета-Игра состоит из множества обычных Игр, то и классификация игроков на них будет напрямую зависеть от того жанра, в котором проводится данный элемент Мета-Игры в целом. Другое дело – это действие в "межигровом пространстве", между этими отдельными элементами. Поскольку это действие происходит в виртуальности, а далеко не все игроки склонны к игре в ней, то встает специальная задача размещения игроков в этом виртуальном пространстве для того, чтобы "игра зажила". Тут и появляется необходимость в собственной классификации, нацеленной на решение именно этого типа задач.

Культуры работы в виртуальности делаются сегодня на два типа: это геймерский (уме-

ние "лазить" по виртуальности, проходить этапы игр и т.д.) и текстовые типы, поскольку общение в сети доминирует на сегодняшний день в форме обмена текстами. С первым типажом все ясно и потому классификация сосредотачивает свое внимание на втором типе. Тут все крутится вокруг способности игрока писать: быть писателем или критиком, уметь замечать и описывать. Классификация культивирует именно этот набор качеств. Чем больше игрок способен породить толкового текстового контента, тем более он ценен мастеру Мета-Игры для обеспечения жизни в виртуальном "межигровом" пространстве.

Публицист. Тип игрока, способного связно и читабельно (в литературном смысле) описать действия, происходящие в пределах Мета-Игры: на сессиях реальных игр, на форумных, движковых и т.д.. Тексты публициста не должны быть очень большими, иначе их не дочтывают. Они должны быть оформлены либо в жанре небольшой заметки, сообщения, либо небольшой статьи (практика показывает, что не более 5 страниц). Если у Публициста материала существенно больше, то лучше разбивать его на несколько статей и публиковать их отдельно. В первом случае, публицист ведет

рубрику типа "ТАСС сообщает" или раздел "Новости" в рамках игрового журнала. Мастеру очень желательно найти для Публициста такое место игрового функционера. Если он этого не сделает, то эту функцию придется "тянуть" самому. Если же этого не делать виртуальная составляющая игры начинает разваливаться на глазах. Позиция функционера обязывает Публициста к регулярности выпусков, что очень важно для своевременного освящения происходящего в мире для остальных игроков. Кроме литературных качеств Публицист должен быть подвижен и динамичен. Ему должно быть "в кайф" мотаться и "лазить" по отдельным играм Мета-Игры, а потом описывать произошедшее. Или по-крайней мере, опрашивать свидетелей. Соответственно возможны два "подвида" Публициста. Это "Свой парень", способный разговаривать с свидетелей. Для этого типажа важно качество коммуникабельности. И "Разведчик", он как раз может быть и молчуном, но "очень легким на подъем", мотающийся и там, и здесь. Деятельность публициста лучше всего поддерживать рейтинговым принципом (возможна также игровая экономическая мотивировка).

Журналист. Отличается от публициста тем, что способен

развернуть СЕНСАЦИЮ. При этом он может и не "лазить" по играм непосредственно, а использовать материалы Публициста. Важно умение раздуть сенсацию, скандал. Тут важны такие качества как "зоркий глаз", уметь соотносить факты, агрессивность в ведении разговора, умение язвить и острить.

Журналист подобен Модулятору в "Театральной Школе". Он "заводит" остальных. Функция Журналиста на Игре сосредотачивает внимание игроков со всего информационного потока на отдельных элементах, способных повернуть сюжет игрового действия. Журналисты здесь одни из активных творцов сюжетных линий. Некоторые из них настолько талантливо, что уведут игроков в сторону от задуманных мастером линий. Мастера расстраиваются, но это лишь отражает тот факт, что подобные мастера не готовы к равноправности в создании игры между собой и игроками. Сильный же мастер радуется если Журналист появился в его поле. Это значит можно "заварить" серьезный Диалог и включить в него существенный массив игроков, плюс к тому – замкнуть тему на конкретные действия. Развитие сюжета также получает толчок.

Ответчик. Этот тот, кого "заводит" Журналист. Человек, который не стерпит остро

словца в отношении себя, который тут же ответит едва почувствует "наезд". Журналист рождает ИМПУЛЬС, Ответчики же обеспечивают ЛАВИНУ. Если в поле игры мало ответчиков, то импульс Журналиста гаснет сам собой. Он оказывается не замеченным. Это гасит и самого Журналиста, потому что для него важна реакция. Самое страшное – это как раз остаться незамеченным. Реакции же Ответчиков зажигают Журналиста на новые находки. Он наполняется энергией и выкидывает все новые и новые "ходы", подталкивая сюжет. Ответчик, таким образом, это партнер Журналиста, несмотря на то, что часто выступает как его оппонент и антагонист. Он – его вторая сторона. Но порой ответчики играют и негативную роль. Это случается когда они в процессе разворачивания "лавны" замыкаются друг на друга. Разговор выливается тогда в пустую склоку, ходит "по кругу", надоедая всем остальным. От такой склоки игроки часто уходят, покидая форум. В огромном контенте, порождаемом Ответчиками, увязшими в подобной дрязге, теряются иные линии, выдвигаемые молодыми Журналистами. Игра вырождается. Что бы подобных вещей не происходило в процесс должен активно вмешаться Спикер.

Спикер. Игрок, способный структурировать пространство дискуссии и направлять ее в конструктивное русло. Им может быть и мастер, но может быть и свободный игрок. Главное, что бы он обладал необходимыми качествами. Спикер может занять соответствующую функцию в споре и на неформальной основе, просто в качестве авторитетного персонажа или игрока. Но лучше, когда, выделив соответствующий типаж, мастер наделяет его уже вполне формально модераторскими правами. Это может иметь и некий ролевой имидж: "хозяин салона", "мэр города" или его "заместитель" и т.д. Важно, что бы Спикер умел подвести итог спора.

Политик. Игрок, использующий виртуальное пространство, для передачи указаний кому-либо. Именно Политики заполняют радио-эфир и используют "транспортные связи". Они не склонны дискутировать, они склонны действовать. Поэтому тексты их не длинные – это распоряжения. Но они просматривают дискуссии журналистов и ответчиков, что бы оценить ситуацию. Они же политики! Обычно просматривают их бегло, потому что некогда, в особенности прислушиваясь к мнению Спикера, то есть к итогу. Итог может быть важен для корректировки действий, в мире

которых живет Политик. Политик важный типаж для мастера Мета-Игры, так как он соединяет виртуальную составляющую игры с ее реальной составляющей. Его компетенция – это официальные документы (игровые) и орг. решения.

Архивариус. Игрок, который любит лазить по архивам. Он похож на журналиста тем, что также как и последний, умеет соотносить факты и замечать нюансы, из которых многое вытекает. Но в отличие от Журналиста он не склонен раздувать из этого скандал. Он просто отметил и все. Архивариус таким образом похож на публициста, для него лишь не обязательно (хотя и возможно) "ездить по играм" или бурно общаться со свидетелями. Свидетели для него – это тексты Публицистов. Также как и последний, Архивариус тихо размещает свои тексты – результаты исследований. Но это не значит, что он полностью выпадает из коммуникации. Архивариусы склонны задавать уточняющие вопросы Публицистам и Политикам. Любят они "поговорить" и с Философами.

Философ. Игрок, способный обобщить результаты деятельности Журналистов, Архивариусов и Политиков в единую Картину Мира. Обычно они пишут трактат, объясняя ос- тальным, что собственно про-

исходит. Философы разумны и спокойны, они любят рассматривать различные стороны явления. Их важная функция – это рефлексия для остальных игроков общей картины происходящего и создание, таким образом, поля для оформления мотивов действий Политиков. Подобно древнегреческим философам они одновременно и Ученые. Именно они вместе с Архивариусами разрабатывают игровую науку и обобщают имеющиеся данные. На реальных Играх Мета-Игры они также не редко появляются в качестве Ученых.

Прохвост. Прохвост, как и Политик – человек действия. Но его сфера – это мир информации. Прохвост любит задавать вопросы, под час весьма интересные. Его задача – напроситься "на работу". Он не может занять нишу "начальника", дающего распоряжения, как Политик, но зато он может их выполнять. Поэтому прохвосты бродят не далеко от Политиков, и всегда тут как тут. Часто прохвост является информатором для Политиков, которым некогда перелопачивать тексты и задавать вопросы, что приводит к "упущению важных деталей". Это за них делают Прохвосты. Прохвосты полезны Политикам, они – их помощники. Но не редко свой интерес им все же дороже, и по-

тому не вся информация доходит до Политиков. Прохвост – он и есть прохвост. Его жизнь идет на стыке информационных потоков. Он вспоминает к месту скандалы Журналистов, нюансы архивариусов, трактаты философов. Он – "Шико" виртуального мира. Даже если попадают преданные прохвосты, типаж их поведения все равно близок к описанному выше. Они всегда прекрасно узнают себе подобных.

"Бельмо". Типаж игрока, который всех достал. Он как "шило" торчит в каждой "заднице". Как правило, Бельмо не сильно умен (или держит такой имидж, ради получения известности). Он часто говорит глупости, но неизменно с позиции назидания. Бельмо очень любит всех учить, но его совершенно никто не слушает. Он как надоедливая муха, – от него отмахиваются. Подобный стереотип приводит к тому, что Бельмо не слушают даже тогда, когда он говорит по делу. Что бы глас был услышан необходимо, что бы за него в этот момент заступился кто-то более авторитетный: Философ, Архивариус, Журналист или, по крайней мере, Прохвост. Если игроков этого типа слишком много в коммуникативном поле, или один, но уж слишком активен, то он способен разрушить коммуникацию, вызывая "отрыжку" от

форума у всех конструктивных персонажей. Игнорируя его, начинают игнорировать и сам форум. Поэтому Спикер должен вовремя погнать такое Бельмо "с глаз долой". В то же время, если Бельмо соблюдают меру, и игроков таких на Игре не много, то деятельность подобных персоналий способна внести в Игру особый колорит и юмор. Поэтому нельзя сказать, что этот типаж однозначно разрушителен для Игры. Просто надо держать его в рамках.

Навигатор. Очень важный типаж Игрока. Это даже не типаж, это функция, которую должен обеспечить мастер, раскручивая Игру в виртуальности. Нести эту функцию может и мастерский персонаж. Навигатор объясняет, где, кто и про что говорит. Он может играть виртуального бармена, шамана, компьютер – что угодно. Важно, что бы при обращении к нему игрок мог узнать, где-кого искать, и где говорят или можно говорить на нужные игроку темы. Навигатор – это тяжелая работа, так как приходится просматривать все разговоры на всех форумах. Если игра большая Навигаторов может быть несколько, и они делят весь массив на соответствующие зоны охвата. Мастерам обязательно надо обеспечить эту функцию и донести до игроков кто ее выполняет. Иначе игроки начинают тонуть и те-

ряться в текстовых массивах. Кажется, что текстов так много, что разобраться в них совершенно не возможно, и потому Игра, конечно, интересная, но не для меня.

Геймер-работяга. Это типаж игрока, который не столько работает с текстами, сколько лазает по закоулкам сети. Он играет на движках. Он зарабатывает, сражается, ищет предметы и т.д.. Он, как правило, исполнитель, так как анализировать тексты – это не его. Он при Политиках и Прохвостах. Они ближе ему, так как тоже люди действия, как и он сам. К тому же они конкретны и легко формулируют, что надо делать. Без таких работяг очень трудно обходиться, если в виртуальном пространстве задействовано много движковых фонов.

Для проведения успешной Мета-Игры (точнее ее виртуальной составляющей) необходимо использовать в расстановке игроков следующие правила:

– Необходимо выбрать каким из приемов для переноса реального действия в виртуальность воспользуется мастерская группа, какой из типов взаимосвязей будет использоваться при организации коммуникативного пространства. Необходимо проверить техническую доступность выбранных методов. Это важная часть, так

как она вводит ограничения и задает определенную структуру игрового Мира. Далее будем исходить из того, что мастерская группа стремится использовать все из перечисленных методов.

– Необходимо стимулировать Публицистов на написание исходных текстов. Хорошо если часть текстов в качестве "доигровых материалов" уже имеется в наличии. Стимулирование может происходить на рейтинговой или какой-либо другой основе. Это составляет проблему. Крайне желательно "завербовать" одного из Публицистов в качестве функционера – "полумастерского" персонажа на ведение рубрики по типу "ТАСС уполномочен заявить".

– Все тексты должны складываться в архив. К Архивам должны иметь доступ все, но в особенности Архивариусы. Мастера должны проверить именно последние в рамках выбранных взаимосвязей этот доступ. Должна существовать отдельная комната для "тусовки" Философов и Архивариусов. Если это предполагает Игра, то перенесен в виртуальность какой-либо объект исследования и расположен рядом (прямая ссылка из архива и наоборот).

– Все игровые "виртуальные" пространства должны быть соединены между собой прямыми ссылками. Должен существ-

вать "общий лист" с адресами всего виртуального пространства Игры.

– Деятельность Политиков должна быть тесно связана с лидерами и фигурами реальной Игры. Политики должны иметь доступ к радиозфиру, виртуальным транспортным коридорам, вынесенным в виртуальность, Институтам публикации документов. Они должны хорошо понимать в качестве каких стандартов в виртуальности переносятся модели производства, войны и т.д.. Ресурсная база должна быть разнесена по нескольким виртуальным точкам.

– Вокруг Политиков необходимо расставить Геймеров-работяг и Прохвостов.

– Ответчики должны на реальных играх оказаться впутаны в некие интриги, загадки и странности.

– Журналистов необходимо послать на Игры или поручить им проработку таких текстов Публицистов, где явно есть за что "зацепиться".

– В виртуальном пространстве должны быть выделены различные комнаты для игровых персонажей и распределена зона ответственности Спикеров. Последние наделены правами Модераторов. В особенности надо подчеркнуть для игроков, где искать Навигатора данного пространства. В комна-

тах расположить вынесенные Институты и зоны для Доигрывания. Определить типаж возможной игры в них обеспечить соответствующую игровую предысторию на реальных играх.

– Мастера должны определить какие из комнат они будут "везти" как классическую форумную (или движковую) игру, а какие рассматриваются лишь в качестве дополнения к реальным играм, доигрывания или изучения архивов. К комнатам доигрывания должна быть присоединен сервис "голосовалки".

– Бельмо должны находиться под присмотром опытных Спикеров.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Развитие Мета-Игр, как поле исследования участников РД, только-только началось. Проблема равноправного подхода мастеров и игроков в конструировании Игрового Мира четко сформулирована и озвучена на семинарах и конах. Правда еще сохраняется множество вопросов, связанных с организацией этого класса Игр. Но уже накоплен кое-какой опыт. Какое дальнейшее развитие получит эта тема – ответит будущее.

Михаил Кожаринов,
г. Москва

Театральные ролевые игры

Когда я начал переводить статью, то собирался получить в результате нечто иное, чем то, у меня вышло. В силу нынешнего моего увлечения театризацией Игр, я ждал от статьи рецептов, которые бы помогли в развитии этого направления. Получил я взамен эдакого "Карнеги Ролевых Игр" или "Как перестать беспокоиться и начать Играть".

То, что представлено ниже – некая попытка адаптации переводчика по работе над Игрой и в Игре для тех, кто хочет быть Мастером. Масса безумно простых советов и упоминания о банальнейших вещах, о которых большинство из нас регулярно забывает. Прошу простить за лень в переводе и вольности в адаптации.

Я так же упустил массу неактуальных для нас проблем – Игры в отелях, коммерция и т.п.
Мишка Русин

Что убило меня – это идентичность многих проблем. Похоже, что сама идея Ролевых Игр оказывает непоправимое влияние на человеческое эго, где бы и в какой форме бы человек Играм не занимался.

Это пугает...

Театральные Ролевые Игры

Замечания и предложения.

1. Объяснения и Вступления.

(С какого-то момента я потерял счет главам и разделам. МР)

Данный текст является руководством к тому, как писать и проводить Театральные РИ (И не только. МР). Термин "Театральные РИ" используется редко, хотя и включает в себя большинство ролевых игр, которые не фокусируются на военных действиях (Абсолютное большинство таких Игр на Западе – комнатные, в то время, как Военные Игры по сути скопее противные).

И даже, если ваш фокус – военные игры, вы можете найти здесь для себя какие-то полезные вещи – факты, необходимые для всех форм Живых Ролевых Игр.

(Во вступлении Автор в основном пишет о собственной крутости и мы это пропустим. Приведу лишь отдельные пассажи. МР)

Проблема Ролевых Игр прежде всего заключается в том, что у нас нет экспертов. Талантливые авторы часто делают промахи в постановке и

организации, поскольку у них отсутствует опыт. Я хочу сфокусироваться именно на этом.

Каждый имеет какое-то представление о том, как написать сценарий.

Что действительно важно знать – те вещи, которые приходится узнавать путем проб и ошибок в две последние недели перед Игрой.

2. Предварительное Планирование

Общий План

Решите, какова цель вашего решения сделать Игру (у Автора – Представление или Спектакль, но я решил пользоваться более близким нам термином. МР) Может быть, вы нашли чудное место и хотите провести игру там? Или у вас есть концепция для определенной группы людей? И так далее...

Это кажется элементарным, но важно понимать, зачем вы делаете Игру. Выясните также, нет ли проблем со временем или участниками (в нашем случае это выходы из армии, прогулки работы, религиозные праздники, снегопады, войны и прочее).

Важно расписать базовый план мероприятия: когда, где, для кого и что вы собираетесь ставить.

Базовая Идея.

Обдумайте ее хорошенько. Решите для себя – сработает ли она. Не раз уже было доказано, что любая идея может сработать, и вам остается только решить, способны ли вы реализовать вашу. Сможете ли вы достойно ее развить, будет ли интересно другим. Все это весьма субъективно и для подобного размышления не существует жестких правил.

Но все же стоит себя спросить: Интересна ли моя идея другим?

Что за люди могут заинтересоваться ею и отчего?

Какие роли могут там быть – женские и мужские?

Можно ли реализовать идею с игроками, которые есть?

Сколько нужно игроков и сколько есть?

Все ли известно о предмете Игры или нам необходимо исследование? (Автор тут комментирует в том смысле, что у них есть та же проблема – незнание и нежелание подготовки и изучения связанных с Игрой вещей. МР)

И так далее.

Проработка Концепции.

Важно обозначить для себя параметры Игры. Важно сделать это в самом начале!

В непонимании концепции часто заложен крах самой идеи.

Что это за жанр – понятен ли он всем и интересен?

Какие правила мы хотим – простые, сложные?

Насколько активной будет роль Мастера?

Насколько проработаны должны быть персонажи?

Что нужно указать во вводной и какую информацию лучше скрыть?

Были ли подобные Игры в прошлом – возможно ли использовать опыт и учиться на тех ошибках?

Перечитай.

Перечтите и передумайте ваш проект. Можно найти много ошибок, много вещей, требующих доработки.

Стоит также посидеть над сценарием после Игры, посмотреть, что получилось, а что нет и почему. Это позволит избежать многих ошибок как при повторе представления, так и в других проектах.

Стоит проверить три момента: **Вводная.** Стиль и насыщенность. То, что хорошо для многодневной игры – недостаточно для игры на полдня, где действие более насыщенно и нет времени обогатить персонажи. А иногда и достаточно. Иногда стоит дать опробовать людям те или иные персонажи – пусть примерят их на себя. Возможно, потребуются удлинить игру или наоборот.

"Механика" – правила и все такое. Многое из "традиции" теперь выглядит детским и малоинтересным. Иное полно вечной элегантности. Важно решить, какие правила нужны для вашей игры. Решите, будут ли бои частью истории, необходимы ли они. Какую систему нужно взять для боя?

Место – Где? Как? Когда? Что необходимо для Игры? Что есть? Какие элементы нужно добавить и без чего можно обойтись? Стоит так же поговорить с другими, спросить совета.

3. Планирование.

Размеры Мероприятия.

Очень важный момент, который определяет многое в процессе подготовки.

Сколько ролей у вас есть?

Какого рода место нужно для игры (на природе, в здании, сцена, квартира)?

Сколько времени продлится Игра?

Какие дополнительные атрибуты нужны? (костюмы, свет, звук и проч)

Организаторы.

Там, где несколько человек работают вместе всегда есть проблемы. И существует ряд вопросов, которые нужно решить.

Кто главный? – либо есть "босс" и, соответственно, авторитет. Или "ядро" из несколь-

ких людей, демократичных меж собою, но автократичных в работе с ассистентами.

Мой совет – лучшая модель для создания и проведения игры – это бизнес. Ядро, отвечающее за создания представления должно действовать как комитет или совет директоров – один из которых выбирается "президентом". Опасайтесь "фальшивой демократии", где нет ответственных.

У Игры должен быть хозяин!

Для больших Игр лучше всего разделить ответственность, чтобы Босс занимался координацией проэкта и в то же время Директора были главными в своей узкой области. (финансы, тех.вопросы и прочее)

Еще о Месте.

Место должн по возможности подходить к содержанию и идее Игры. Это не всегда возможно, поэтому: если нельзя найти Зал для Игры – напиши Игру для того Зала, который есть.

Стоит обратить внимание на такие вопросы:

Подходит ли Зал для жанра игры. (скажем, готика и ужасы требуют некоторого количества комнат, где могут прятаться монстры.)

Можно ли шуметь?

Если Игра происходит на природе, то где и как добраться до места?

Не будет ли кто-нибудь мешать?

Туалет и вода.

Готовы ли Игроки играть в природе – есть ли у них все необходимое?

Первая помощь, мед.персонал и прочее.

Мастера и Игроки.

Я бы предложил одног Мастера на 7–10 Игроков плюс по Мастеру на каждую составляющую игры.

Мастерские Игроки – те, кто получает задания от Мастера. МИ необходимы для развития Игры и сюжета, поддержания ритма и темпа Игры. Кто они и на каких ролях меняется от игры к игре. Иногда они нужны на мелких ролях, иногда проявляются как важные гости для развития сюжета и внесения новой информации. Иногда растворены в среде "обычных" персонажей. МИ так же хороши для изображения тех персонажей, которые должны умереть или совершить "трагическую ошибку" для развития сюжета.

(Я пропускаю длинные главы о Еде и Финансовых Расчетах, поскольку примеры привожимые автором относятся к иной реальности. О них нужно помнить: сколько стоит игра, что нужно покупать, сколько денег брать с игроков, и прочее. Так же много говорится о выборе даты, но, поскольку в

статье присутствует коммерческий угол, это тоже можно опустить. Просто дату лучше объявить заранее, чтобы можно было утрясти все сложности и для самих себя и для игроков).

4. Планирование Действа

Не забудьте о:

Список персонажей, их работа, идея, характер и т.п.

Вводная.

Все необходимое для проведения – свет, звук. Расписать.

Проекты карточек, значков и т.п. *(все, что мы называем артефактами, не забывая о специальных предметах, на которых держится сюжет. Корона для коронации, скажем)*

Также необходимо – Список возможных участников (Мастеров, Игроков, Помощников, Мастерских Игроков, Техническое Обеспечение)

Цены, Траты, Необходимые Покупки

Вербовка Игроков, Мастеров и всех прочих.

Программа по датам – что и когда сделать.

В планировании развития сюжета нужно помнить о нескольких базовых правилах.

После определенной точки "разогревы" не нужны. Скажем, конкурс талантов будет выглядеть дико после нашествия инопланетян. Все "мелкие" запланированные события долж-

ны произойти до того, как случиться какое-то серьезное происшествие, меняющее картину мира или судьбы персонажей.

Запланированные события являются основой всякой Игры. Не ждите, что сюжет пойдет сам собой, но и не "тащите" Игроков по своему плану.

Открытие.

Некоторые игры начинаются с запланированного события. Иные с некоей драматической ситуации – убийство, близость конца света и т.п. Некоторые с короткой проработки правил. Это не важно – важен контакт с игроками. Важно разбудить в игроках интерес и уверенность в успехе предприятия.

План Игры.

Нужен. Это позволит сюжету двигаться. Не стоит забывать и то, что всем надо отдыхать, есть и спать.

Предигровая Проверка.

У всех есть правила.

Все правильно напечатано.

Все необходимое по списку плана сделано.

Есть все необходимые Игроки, Мастера, МИ и проч.

Свет, Звук, Артефакты, Еда и т.п.

Важно выяснить все это во время, чтобы избежать срывов и проблем.

6. Show-time!

Все готово. Вы больше не продюсер или директор. Вы – Мастер, режисер, рассказчик.

Отношение с Игроками.

Игроки – прежде всего. Когда-то Мастера называли себя Богами и верили, что Мастера – центр всего (Не для всех это в прошлом. МР). Но с развитием РИ групп и конкуренцией Мастера вынуждены были работать в себе более профессиональное отношение. (У нас – другие проблемы. МР)

Мастер на Игре работает, а не развлекается!

Что делать?

Большинство Мастеров считают, что во время Игры они будут делать важные интересные вещи, влияющие на ход Игры и нести тяжкое бремя ответственности Мастера, принимая решения оказывающие влияние на всех и каждого. Все это очень красиво, но получается далеко не всегда.

Большинство действительно важных решений должны быть уже приняты к этому моменту. Если в развитие сюжета есть водородная бомба, то вам должно быть прекрасно известно где, как и когда она рванет.

Планирование!

Самое важное в Игре это то, что я (он. МР) называю "слу-

шать землю", то есть постоянно находится в курсе всех событий и при этом помогать Игрокам. Впрочем, если у вас есть Мастера по отраслям, то это может быть их работа.

Главный Мастер.

Главный Мастер – это тот самый Босс в подготовке и проведении. Их может быть больше чем один – скажем, двое представителей Ядра. Именно к нему (или к ним) люди будут обращаться за помощью и важно это помнить.

Всякий раз помните, что существуют еще Мастера и МИ, и Тех.Состав. Может быть они могут сделать что-то лучше вас, помочь кому-то вместо вас.

Постоянно будьте в курсе событий, спрашивая тех из Мастеров и МИ, кто находится в действии. Дай те им возможность принимать самостоятельные решения в каких-то ситуациях, но помните, что они на Игре – ваши помощники. Дайте им всю мелкую работу вроде нарезания карточек, наблюдения за соблюдением правил и прочего. Ваше время необходимо для других вещей.

Не забудьте поблагодарить их потом.

Младшие Мастера, Помощники.

Это те, кто может не столь важны для Подготовки, но

без них Игра легко превращается в хаос.

В том, чтобы быть Младшим на игре нет ничего зазорного. Ты Ассистент потому, что учишься Мастерить или просто помогаешь кому-то.

Твоя работа – поддержка. В зависимости от опыта и инициативности ты можешь получить важные задания. Или нет.

Важно смотреть на Мастеров и делать то, что нужно им для их Игры. Не слишком увлекайся собственной гениальностью. Можно кому-то сильно навредить. Ты – помощник. Так пробуй помогать...

Если тебя позвали, потому что ты самый крутой Боевой Судья, то не задирай нос и не сиди в стороне, пока Мастера работают. Подойди и спроси, как можно помочь. Если в данный момент помощь не нужна – не мешай. Предложи помощь и дай им знать, что ты можешь, но не жди, что все начнут кланяться тебе в пояс.

Дай Мастерам возможность делать все так, как они хотят. Видишь возможность помочь – предложи. Если тебя привлекли к Мастерению в последнюю минуту – попроси, чтобы тебе все объяснили.

Позаботиться о Себе и других Мастерах.
Не забывайте о реальности. Первая помощь, еда, вода и

все такое. Никому не нужен разбитый Мастер. Не забудьте спать – хотя бы необходимый вам минимум.

Не забудьте есть!

Значок Мастера.

Важно! Кроме представления на открытии важно иметь что-то еще – значок, футболка, повязка. Не все знают всех, в особенности, Помощников и Младших Мастеров.

Мастерский Совет.

Обычно прямо перед игрой. Или во время. Возможность изменений. Важно, чтобы время на Совете не было потрачено зря.

1. Каждый Мастер должен сообщить о выполнении своих функций (подготовка или развитие отдельных сюжетов)

2. Какие проблемы замечены.

3. Разрешение проблем общими усилиями.

4. Планирование предстоящих действий.

5. Разработка идей для возможных изменений.

Следите за временем! У Мастера всегда не хватает времени. На Совете не обязательно обсуждать все проблемы.

Связь с Мастерами.

Главному Мастеру важно постоянно поддерживать связь с другими Мастерами. Знать, что происходит. Ожидание со-

бытий никому не поможет. Нужно найти способ добывать информацию.

Используя телефонную или радио-связь, будьте коротки и конкретны. Эмоции можно оставить на потом. Если кто-то из Мастеров нуждается в деталях – они спросят.

Мастерские Споры.

Это ваше личное дело. Не давайте Игрокам видеть как вы ругаетесь. Нельзя грубить игрокам, но вдвойне важно не устраивать публичных Мастерских споров. Всякое может случиться между Мастерами – держите это в стороне от Игры. Если не можете – уйдите. Передайте обязанности кому-то другому. Иначе Игра погибнет.

"Слушая замлю".

Часто сразу после начала Игры к Мастерам начинается "массовое паломничество" Игроков. Чтобы этого не случилось – планируйте все заранее. Старайтесь использовать знакомые и привычные приемы и правила, и полагайтесь на помощь опытных игроков (*то, что у нас называется Игротехниками. МР*)

Необходимо вовремя пробежаться по правилам, выясняя кому что непонятно. Важно так же, чтобы эта часть была интересной и чтобы Игроки слушали. Как во время любого доклада –

сначала за честь то, что нужно и только потом – вопросы. Вежливо объясните это игрокам.

Предигровое собрание часто бывает вашей первой встречей со всеми Игроками – нужно произвести достойное впечатление. Ответьте на главные вопросы, но предложите разрешить мелочи и тех.вопросы в частном порядке. Часто Игроки показывают свою крутость и знания, задавая вопросы или указывая на ошибки.

Будьте вежливы и обещайте разобратся.

Помните, ответы на вопросы, заданные в последний момент на Общем собрании мало кому из игроков помогут.

Сразу после Собрания ждите "паломничества".

Большинство вопросов здесь попадут под три категории.

1. Много Игроков будут жаловаться, что они чего-то не получили. Если вы в подготовке ничего не упустили, то возможно Игроки просто не поняли и посчитали, что им должно полагаться нечто сверх того, что

у них уже есть. Во всех случаях будьте вежливы.

2. Те, кто не понял правила. Какие бы не были правила – такие люди найдутся всегда. И те кто не понимают их и те, которым правила не позволяют делать чего-то, что они хотят. На Общей Встрече все их проблемы решить невозможно. Кроме того часть из этих вопросов принадлежат к роду "тайных" – связанных с каким-

то личным игровым ходом – и Игроки не хотят, чтобы их все слышали.

3. Вопросы связанные с ролью, персонажем. Иногда о взаимоотношении разных персонажей или о собственной роли.

Важно то, что есть игроки, которые не смогут играть без ответа на эти вопросы. Даже если ответ кажется элементарным вам – стоит помочь.

Представление.

На большой Игре. Важно иногда представить Игроков или их Персонажей друг другу. Представьте и Мастеров, конечно.

Циркулируйте!

Не сидите на одном месте. Смотрите, что происходит. То есть кто-то всегда должен быть на "Централе". Кто-то из Мастеров постоянно должен заниматься "бюрократией" и дежурством. Но важно иметь Мастеров в движении. Безумно важно.

Если соотношение Мастеров к Игрокам 1 к 10 или 1 к 8, то у вас не должно быть проблем выделять кого-то на "циркуляцию".



У Игроков могут возникнуть вопросы, которые они не успели задать. Могут проявиться проблемы.

Опытные Игроки

Есть Игроки, которые знают, что могут обойтись без вас в самое занятое для вас время. Если у них есть вопросы, которые могут подождать, то они подождут.

Это – Игроки вашей мечты. Когда есть время сами найдите их и ответьте на их вопросы. Дайте им знать, что вы им можете и они помогут вам!

Неопытные Игроки.

Есть и такие, которые вообще стыдятся задавать вопросы. Их труднее всего обнаружить, но вот подсказка. Новый игрок, который не задает вопросов – у него они, скорее всего, есть. А если не задают, то вряд ли обидятся, если вы вежливо спросите, все ли им понятно? Дайте им понять, что вы готовы помочь.

Но даже если Игроки верят Мастеру, они могут посчитать, что вопрос типа "А я вообще не понимаю, что я делаю" может быть не лучшим. Следите, они могут маскировать этот вопрос другими – к примеру, вопросами о правилах.

Подойдите отдельно – предложите помощь.

Не стоит открыто указывать

на Неопытность игрока – это малоприятно.

Выходы из Роли.

Нужно стараться их недопускать. Часто несколько опытных игроков в конце игрового дня соберутся поболтать о внешних делах. Другими словами, несколько "двигателей Игры" перестают работать. Не стоит убиваться или злиться. Опытные игроки знают, что они делают. Они могут и хотят играть. Направить их в Игру легко. Небольшое напоминание типа "Хмм.. Я слышал Лорд-Канцлер ищет вас, Ваша Светлость, кажется какое-то дело с переворотом" будет вполне достаточным. Хорошие личные отношения с такими Игроками так же помогут.

Лучше даже самому давать Игрокам время для подобных неигровых разговоров. Не у всех найдутся силы провести несколько часов в голове своего Персонажа.

Будьте реалистичны в оценке собственной игры: частый выход Игроков из Роли – барометр того, насколько Игра интересна.

Следите за теми, Кому неинтересно!

Обходя Игру, помогайте разрешать конфликты и проблемы, но внимательно следите и за теми, кому все действие не

доставляет удовольствия. Те, кого не проняло.

В каждой игре должно быть достаточно всякого для каждого, чтобы Игрокам было чем заняться. Но большинство Игр далеки от идеала.

Стоит лично заниматься теми, кому скучно. Двое или трое Игроков, которые вышли из роли и жалуются на то, как им неинтересно могут выбить еще двадцать. Те, кому плохо часто стараются испортить праздник другим. Иногда такая проблема является следствием вашей недостаточной работы. Об этом стоило позаботиться раньше и нужно запомнить на будущее.

А пока помните, что несчастный игрок может многое и многим напортить. Постарайтесь помочь им – заткнуть их обратную в игру. Даже если такие Игроки винят вас, вы должны дать им понять, что вы пробовали им помочь!

Как таким помочь.

1. Осознайте, что Игрок недоволен.
2. Узнайте, почему.
3. Дайте ему понять, что вы понимаете, что ему плохо.
4. Поговорите с ним, попытайтесь узнать, что они хотят и что бы им хотелось делать.
5. Договоритесь о том, как разрешить проблему и договоритесь, что позже проверите как оно идет.

Очень многие Мастера грубят Игрокам. И Игроки часто грубят Мастерам, но хороший Мастер примет это спокойно (И запомнит на будущее. МР).

Старайтесь поддерживать порядок во время споров и консультаций. Устанавливайте очередность, проверяйте если вопросы игроков "длинные" или "короткие". Если Игрокам нужна консультация другого Мастера – помогите им найти его.

Обращайтесь с Игроками хорошо!

Объясняйте свои поступки и решения, никогда не выходите из себя.

Часто Мастерение – это необходимость говорить людям то, что они слышать не хотят. Есть Игроки, которые попытаются выбить из Мастера какие-то вещи – а это не честно по отношению к другим Игрокам. Научитесь говорить "нет" вежливо. Вас могут услышать и другие Игроки и это создаст нехорошую атмосферу.

Никогда не обвиняйте Игроков в намеренном нарушении правил! Никто никогда не признается в этом и сцена получится уродливой. Любой игрок будет спорить до посинения и даже прижатый к стене не найдет миллион причин и доказательств, что он не нарушал правил. Если вы уверены, что кто-то нарушил правила, что повредило другим игро-

кам – выведите его/ее срочно из игры.

Но старайтесь избежать публичного спора. Если вы не уверены – старайтесь найти иную форму для обвинения, которая бы позволила бы вам отступить в случае, если проблема не в Игроке, а в ваших правилах.

Проблемы в Игре.

Вопрос о том, насколько Мастер должен вмешиваться в сюжет и развитие Игры часто воспринимается как: "Может ли Мастер манипулировать Игроками или они могут выбирать себе собственный путь?"

То есть предполагается, что Мастер – это враг Игрока и цели у них противоположные.

Игроку необходима помощь. Мастер знает несравненно больше об Игре и том, что в ней происходит, чем Игрок. Его ответственность помочь Игроку и провести его по пути, который даст ему наибольшую возможность полнее использовать потенциал Игры.

Это не означает, что Мастер должен "тащить" Игрока своим путем. Лучшее воздействие – незаметное.

Здесь мы поговорим о том, как разрешать проблемы Игроков и их Персонажей. И о механизмах контроля в Игре и кое-каких важных правилах режиссуры в Игре.

Умение разрешать Проблемы.

Когда у вас появляется проблема с Игроками вам необходимо умение разрешать эти проблемы.

Вот несколько советов.

Расширьте собственный образ мышления – это необходимо, когда проблема понятна, но вы не видите как ее разрешить.

Соберите Информацию – чтобы понять корни проблемы. Не всегда есть на это время. Поэтому старайтесь найти правильные вопросы для Игроков. Если вам требуется время для разрешения проблемы, то постарайтесь занять Игроков на этот период. Пример "Почему бы вам не сходить в Трактир и не развлечься!" Это даст вам время разрешить проблему, а Игроки останутся в Игре. В принципе, возможно и вывести их на время из Игры – важно объяснить им, что вы пытаетесь помочь.

Работая над проблемой или конфликтом стоит так же:

Спросить Игрока, что они думают о путях разрешения проблемы.

Спросить мнения другого Мастера.

Поставить себя на место Игрока.

Попытаться представить худший выход из ситуации – это иногда помогает найти обратный вариант.

Переиграние Ситуаций и Действий.

Это – очень опасный путь.

Когда что-то не получилось всегда хочется переиграть. Мастера иногда идут на это. В разных группах – разные законы.

Хуже всего, когда законов нет вообще и Мастера "переигрывают" сцены из-за капризов отдельных Игроков.

Я предпочитаю такую политику – "Никаких Переигрываний". Пусть Игроки пропустили задуманный вами гениальный ход. Но, если подумать здраво: вы допустили ошибку и кто-то пострадал. Проигравший жалуется и доказывает, что в поражении не их вина. Окей, вы переигрываете это. Теперь бывшие победители обижены. Первоначальные же пострадавшие тоже, скорее всего, все еще злятся на вас. В процессе второго дубля скорее всего были задеты еще какие-то Игроки.

Вобщем – не стоит.

Альтернативы Повторным Дублям.

Придумайте иной выход, который не потребует остановки игры и перевода времени. Предложите компромис, который бы позволил пострадавшим отыгаться в другой области. Если кто-то погиб в результате недразумения дайте ему возможность стать тяжело раненым и т.п.

Не стоит так же скрывать от Игроков, если конфликт произошел по вашей вине или из-за ваших правил. Извинитесь, если нужно. Игроки примут вашу честность. Если вам придется что-то менять в таком случае – старайтесь быть справедливыми для всех.

Главное – не паниковать, если ситуация где-то перестала быть контролируемой.

Кое-какие идеи по разрешению проблем в Игре.

Универсального пути для решения проблем нет. Чем больше спорных и сложных моментов предусмотрено в правилах – тем лучше. Но есть частые проблемы и есть некоторые возможные пути их решения:

Потерянный игрок. Игрок, которому не с кем играть. Познакомьте его с кем-то, кто находится в центре событий. Направьте его к кому-то, кто нуждается в чем-то с предположением, что данный Игрок может помочь. Дайте такому Игроку необходимый другим предмет или некое умение. Пустите слух, что такой предмет/умение присутствуют в Игре.

Сюжет развивается слишком медленно. Выпустите в Игру некую дополнительную информацию. Спровоцируйте некий конфликт, который может "продвинуть" сюжет.

Сюжет движется слишком быстро. Отвлеките Игроков неким "периферийным" кризисом, который потребует их внимания в стороне от главного сюжета. Введите некое усложнение типа "Для победы тебе необходимо больше магической силы!" "Подыграйте" противнику "скорой" команды.

Игра зашла в тупик. Причиной может быть ваша неготовность к Игре, случай или неумение Игроков разработать "жилу" сюжета. Найдите для них иные, новые цели.

Система Контроля.

Во время Игры часто тяжело нормально думать. Вас бомбардируют проблемы, вопросы и т.п. Вы устали, вы пытаетесь уследить за тысячей вещей.

Хороший Мастер должен иметь подготовленные приемы воздействия на Игру даже в этих условиях.

Пример: вмешательство Богов, корпорации, правительства и иные "высшие" силы, а так же источники информации и артефактов, позволяющие вводить новые идеи и материалы в Игру.

Мастерские Игроки очень важны в этом. Через них можно идеально воздействовать на сюжет. МИ могут быть среди Игроков в самом центре событий. Через них в Игру может входить информация и пред-

меты. Они могут начать войну или остановить сражение. Быть предупреждением или угрозой. игрокам много легче, когда эти действия происходят в Игре, а не навязаны или рассказаны Мастером. Как уже было сказано, многие Игроки инстинктивно играют против Мастеров и могут противостоять их давлению. Подобное отношение не распространяется на Мастерских Игроков. Может быть потому что Мастерские Игроки не хвастаются после Игры (видите, те же проблемы с Эго! МР) и их легче воспринимать как "внешние силы".

Замедление и Ускорение сюжета – контроль.

Иногда Игроки действуют слишком продуктивно и это грозит ранним финалом, что может разрушить всю Игру. Хорошая Игра не полагается на одну сюжетную линию, но это случается не всегда.

Первый вопрос понятен – Так ли это важно, как я думаю? Иногда то, что, по мнению одного Мастера, "разрушит Игру" является всего лишь его – Мастера – собственным домыслом о сеханике действия. Лучше узнать еще несколько мнений – все может быть не так уж страшно.

Помните, что всякое вмешательство в Игру может быть

расценено Игроками как подыгрыш их противникам.

Хотя существуют несколько приемов.

Прежде всего попробуйте обратиться к помощи Игроков. Попытайтесь объяснить им, если какое-то их действие не своевременно или некорректно. Предложите что-то иное или попросите перенести событие на более поздний срок. Если Игроки противятся вам, узнайте почему. Возможно необходимо поторговаться. Иногда откровенный разговор с Игроком спасет вам массу времени и нервов.

Впрочем, это не всегда возможно и приходится использовать иные приемы для торможения сюжета. Новые опасности, неожиданная информация и прочее.

Единственное, что я не советую – это просто останавливать Игроков и отменять их действия.

К примеру, террорист подложил бомбу, которая взорвется через час. Плохой Мастер, который не продумал подобный ход событий, попадает в ситуацию, где все игроки могут быть уничтожены и Игра вместе с ними. И вместо того, чтобы что-то придумать и разрешить проблему, они просто задерживают или отменяют взрыв, ожидая, что проблема разрешится сама. И

не важно, если такой ход убьет кому-то Игру.

Просто нужно думать вперед, стараться предугадать развитие событий.

Изменения в сюжете по ходу Игры.

Все, что вы изобретаете по ходу Игры скорее всего будет полно проблем и неожиданностей. Это не означает, что нельзя импровизировать. Нет. Но все же нужно попытаться предугадать как можно больше вариантов и спланировать различные меры выхода из трудных ситуаций.

Дыры в Правилах.

Рано или поздно они проявляются. И в этом случае у вас есть три опции:

1. Изобретите чего-то. Работает, если Игроки отнесутся к вашему экспромпту доброжелательно.

2. Попросите помощи у Игроков. Жизнь для вас не кончится, если вы признаетесь в том, что вы чего-то не знаете. Хуже будет, если вы приметесь мычать чего-то неразборчиво или ляпнете первое, что придет в голову. Большинство с радостью поможет вам.

Решение, в конце концов, все равно останется за вами.

3. Бросьте кубик – выберите случайный выход из правил (*Видимо речь идет о спорных ситуациях только МР*).

Неразрешимые проблемы.

Иногда у игроков случаются проблемы, в которых вы не можете помочь. Они как правило не связаны с Игрой – жизненные трудности, болезни и прочее. Помогите, как можете. Выведите из Игры – дайте отдохнуть, обеспечьте медицинскую помощь и прочее.

Не паникуйте!

Когда один Игрок важнее другого.

Как бы нам не хотелось быть справедливыми для всех и такое случается. Тут важно то, что и кто важнее для Игры. Персонаж и сюжет, а не личность-Игрок!!!

Старайтесь по возможности никого не обидеть.

Разное:

Избегайте скопления Мастеров – два общающихся друг с другом Мастера равняются как минимум одному Игроку, оставшемуся без консультации, без внимания.

Не забывайте о месте, где вы играете. Если это в помещении, следите за шумом, временем, чистотой. Старайтесь обойтись без пожаров и излишней грязи на природе.

Следите за вашим внешним видом – Игроки смотрят на вас. Нет ничего неприятнее помятого Мастера с дурным дыханием.

Постарайтесь, чтобы не менее двух Мастеров судило сражения.

Не пропадайте. Если вам необходимо отлучиться – передайте полномочия другому Мастеру. Дайте ему всю необходимую информацию. Это важно – Игроки, чьи интриги завязаны на вас могут вас искать.

Если вы помогаете другому Мастеру – помогайте, а не пытайтесь забрать инициативу.

(Далее глава о том – как и когда можно считать себя Опытным Мастером. Я не стал приводить эти разделы, так как они пронизаны личными примерами, что не очень актуально.)

Смысл в том, что Мастерение – это наука, которая постигается только долгим трудом. Нужно смотреть на других, ездить помощником на игры опытных Мастеров, пытаться делать свои. Важно здраво смотреть на себя и собственные возможности. Не стоит считать, что способность написать правила и позвать людей поиграть делает тебя Мастером.

И так далее...

Гордон Олмстед-Дин

Результат получился весьма странным, но надеюсь, что кому-то пригодится.

Как я и сказал в начале – большинство советов очень просты.

Многое из того, что нужно знать Мастеру, выходит из двух источников.

Первый, это интерес к другим. Вещь в Ролевых Играх довольно редкое, так как слишком для многих мир заслонен собственной Гениальностью. Но без Эмпатии невозможно быть хорошим Мастером. Ролевые Игры – это не компьютерная стратегия. Живые люди требуют понимания и любви.

Второе – жизненный опыт и некоторое знание человеческой природы. Я не верю в вундеркиндов-Мастеров. Чтобы моделировать ситуации, в которых предстоит участвовать живым людям, необходимо хоть немного понимать, что людьми может двигать. Для этого недостаточно читать книги и верить в собственные идеи. Я не утверждаю, что являюсь знатоком Душ Человечьих, но я вижу разницу в собственном подходе к Мастерению сейчас и восемь-девять лет назад, когда мне было двадцать.

Вроде все...

Мишка Русин
(Израиль)

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

Go, go, go**INTRO**

Собственно, полигонные ролевые игры подразделяются на два глобальных жанра. Первый – игры по мотивам исторических событий и фэнтези ("исторички/средневековки" и "фэнтезийки"). Второй – вс□, что не попадает в первую категорию, – техногенные игры ("техногенки"): это и игры по мотивам современных событий, и игры с научно-фантастическим сюжетом (стоит понимать, что "научно-фантастический" – понятие довольно условное...). Для

большинства ролевых игр ассоциируются именно с первым жанром; рыцари, драконы, маги, бароны и короли всех мастей. На самом деле техногенные игры не менее интересны.

Классическая дворовая "войнушка" – пример простой боевой техногенной игры; правила заранее известны, этот свой, а этот чужой, мы победим.

АТРИБУТЫ

Непрямой атрибут "техногенной" игры, – собственно, ее техногенность. Начнем с этого.

Типично "техногенное" оружие (если такие игры предусматривают боевые столкновения). Это различные образцы т. н. "современного" вооружения (начиная где-то с начала 50-х г.г. XX века) – автоматы, пистолеты-пулеметы, десантные ножи, полицейские тонфы; и туристические лазеры, мазеры, дезинтеграторы, гиперлоиды.

Типично "техногенные" приборы. Сч□тчики Гейгера, различные "сигналки", генераторы силовых полей, детекторы ядов, осциллографы.

ТЕХНОГЕННЫЕ ИГРЫ

От редакции. Мы открываем новый раздел журнала, посвященный техногенным играм. Если вам есть, что сказать по этой теме, пишите нам – мы опубликуем ваши статьи.



Техногенки. Go, go, go

Типично "техногенный" hi-tech. Компьютеры, кибердеки, имплантаты, боевые протезы, модуляторы виртуальной реальности, сч□тные машины Бэббиджа.

Типично "техногенная" машинерия и техника. Звездолеты, бронетранспортеры, глайдеры, масс-переместители, шагатели, унифицированные катапульты.

Типично "техногенное" общество. Панки, нарки, хиппи, народные депутаты, радикалы-анархисты.

Типично "техногенный" справедливый строй. Демократия, диктатура, анархия, ну, может быть, республика.

И – внимание!!! – научно-фантастический сюжет. Все это делает техногенную ролевую игру.

СЮЖЕТЫ

С атрибутами и атрибутикой, кажется, ясно. Но что есть такое этот самый научно-фантастический сюжет? Э-э, здесь подробнее.

Здесь уже начинается деление на жанры (а точнее – поджанры). Потому что как в литературе научная фантастика тоже делится на поджанры, так и сюжеты (сценарии) "техногенных" игр делятся на поджанры. И еще подробнее?

Постапокалиптика. Как ясно из названия – игра в мир после ядерной войны. (В лите-

ратуре см., например, С. Лукьяненко "Атомный сон", К. Булыч□в "Последняя война", Е. и Л. Лукины "Сталь разящая".) Никто не выиграл; все проиграли. Где-то остались подземные бункеры, где-то какая-то техника, но может не быть даже этого. Орды мутантов, безумные религии; и боги – те, кто остался в бункерах, – "старые люди".

Cyberpunk. Сверхтехнологичное общество; высокие технологии, виртуальная реальность. (См. книги У. Гибсона "Нейромант", Б. Стерлинга "Схизматрица", М. Суэнвика "Вакумные цветы".) Противостояние глобальных мега-корпораций, прогрессивные научные исследования. В этом мире жизнь человека по-прежнему не стоит ничего.

Military. Чаще всего в этом жанре выступает моделирование боевых действий на местном уровне. "Зарница" с огненным контекстом. (Книжек читать не надо.) Партизанская война: подразделение против подразделения, приказ против приказа, вера против веры, жизнь против смерти. Диверсионная война и столкновение лоб в лоб.

Космическая "техногенка". Ведь все мы давно вышли в космос (недавно), все живем в братском галактическом сообществе (не братском). (По этому поводу см. любую космооперу. Например С. Лукьяненко "Лорд

с планеты Земля".) В этом поджанре может оказаться и сюжет о потерпевшем аварию на другой планете космическом корабле землян (К. Булыч□в "Поселок"); и масштабное противостояние непримиримых цивилизаций – "бей жукоглазых!" (Р. Хайнлайн, "Звездный десант").

Технофэнтези/техномагия. (Пограничный жанр.) Или магия и техника мирно сосуществуют в одном мире (вселенной). Или одно из этих начал является источником для другого. (См. Н. Перумов "Враг неведом", В. Васильев "Техник (ведьмак) Большого Киева", Н. Плотта "Бюро-13".) Противостояние: fireball против ПЗРК, и magic missile против РПК.

"Социальная" "техногенка". Это не совсем и "техногенка"; мир, похожий на современность. Или ближайшее прошлое. Или ближайшее будущее. Или – наше сейчас. Отличительный признак этого жанра – отсутствие напрочь почти всех вышепеленных атрибутов "техногенной" игры, сверхнавороченного оружия. Но, не смотря ни на что, это все же "техногенка".

"Техногенная фантазия". Смешение всех этих жанров. Возможно вс□.

В принципе, от "техногенной фантазии" мы переходим к виртуальной реальности. Там тоже возможно вс□. Единственное различие – все "не по-настоя-

щему". (См. С. Лукьяненко "Лабиринт отражений", Ф. Дик "Из глубин памяти".) Прич□м это "не по-настоящему" может происходить как с кем-то в VR, так и в результате чых-то галлюцинаций. Это рядом.

ПРИКИД

Одним из достоинств техногенных игр является тот факт, что для некоторых игр игровой прикид практически не нужен (вот например игра по мотивам фильма "Горец"...). Кроме того, как "специальный" прикид часто используются спецкостюмы: камуфляж (военная форма), костюм хим/биозащиты, костюм пожарного/МЧС, медицинские халаты и прочее, в качестве снаряжения выступают противогазы, респираторы, спецмаски, различные очки, да мало ли чего...

ПРОВЕДЕНИЕ

Техногенные игры отличаются оправданным разнообразием полигонов.

Во-первых, это стандартный лесной полигон (теперь будем

называть это "пересеч□нной местностью").

Во-вторых, это городские полигоны: разрушенные и недостроенные промышленные объекты.

В-третьих, это может быть и сам город – улицы, дома, магазины, библиотеки, университеты... Или определенная часть города.

В-четвертых, полигон может ограничиваться одной комнатой. Для игры типа "кабинет министров" этого вполне достаточно.

В-пятых... В-пятых, полигона может и не быть. Совсем. Потому что игра идет по сети в on-line на специальном форуме (или в виде почтовой рассылки; или и то и другое сразу). В этом случае игровой процесс построен на репликах игроков, описаниях их действий, комментариях мастеров.

Выбор полигона сильно зависит от игры. Но в любом случае уровень визуализации больше, чем в средневеково-фэнтезийных играх. Потому что трудно поверить, что вот этот

Киберпанк

самая настоящая "ролевка"). Чего мы ждем от киберпанка?

а) Вон он на фэнтезийке как мечем, размахался, а я вот за-плантов" и с головой в сеть (хоть и не хлявва, но дешево и много; не жизнь, как ни как, а

б) Ну, ботан очкастый, тогда

чел, завернутый в бархатную занавеску, – король, и сидит он не на пеньке в лесу, а на золотом троне в замке.

ИТОГ

Так что же такое вс□-таки "техногенная игра"?

"Техногенная игра", это когда чувствуешь, что ненадолго ты попал в будущее. Ведь в жизни тебе не стать капитаном межзвездной армады или киборгом-терминатором (надеюсь =)...). Ведь признайся, что тебе давно хотелось закрыть глаза и увидеть будущее. И только от тебя зависит, каким будет это будущее.

Ты уже ничего не боишься. Теперь ты хакер, и тебя никогда не поймут. Теперь ты сенатор, и скоро мир станет чуточку справедливее. Теперь ты солдат; а тебя – никогда – не убьют.

Степин Илья,
г. Тула

Материалы взяты из газеты "Полигон" <http://raspad-tehno.narod.ru>, а также с сайта

чтобы реализовать то, что не удается на фэнтезийках. Если человек не умеет фехтовать, то мономолекулярный меч не сделает из него хорошего файтера, а наличие кибердеки не дает возможности хватать звезды с неба. Игру делают игроки, и нечего при отсутствии отыгрыша валить все на слабый антураж и мастеринг. Как бы не поносили игру, на ней всегда найдутся игроки, которые играют, несмотря ни на какие вышеперечисленные препятствия. А если условия, описанные в правилах, не устраивают, то зачем вообще ехать на игру? А вот если ехать, то (как уже не раз писалось) нужно готовиться. И не только готовить антураж, но и ЗАРАНЕЕ обсуждать с мастерами предстоящую игру, как по своему персонажу, так и по отыгрышу мира в целом (если конечно имеются идеи).

Мастерам же не мешало бы к подобным обсуждениям прислушиваться. Особенно если они хотят видеть достаточное количество людей на игре (какой интерес двум хакерам всю игру ломать друг друга). А еще хуже, когда в качестве отговорок приводятся доводы что, мол, чего вы хотите: мастеров на полигоне мало, они за всем уследить не успевают. Да не надо следить за всем, надо постараться сделать по возможности максимально автономную модель. Ведь игроки тоже далеко

не всегда в восторге, если по каждому пустяку приходится обращаться к мастеру.

А теперь стоит остановиться на отдельных элементах более подробно.

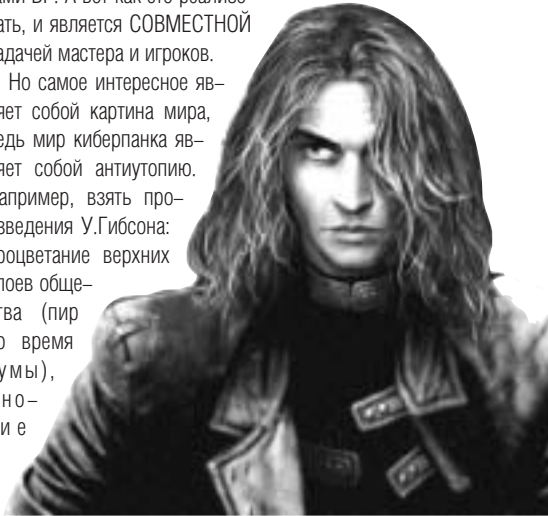
Большинство игроков забывают о том, что виртуальная реальность (VR) тесно связана с реальным миром (RM). И фразы типа: "Отвали, я в VR!" не имеют места быть. Подключение к сети это не выход из одной комнаты в другую. Это переход на иной уровень взаимодействия с физическим (именно физическим, потому, что электроны движутся по самым настоящим нервным окончаниям) миром. Отсюда следует, что как находящийся в сети имеет возможность влиять на RM, так и человек из RM может взаимодействовать с объектами VR. А вот как это реализовать, и является СОВМЕСТНОЙ задачей мастера и игроков.

Но самое интересное являет собой картина мира, ведь мир киберпанка являет собой антиутопию. Например, взять произведение У.Гибсона: процветание верхних слоев общества (пир во время чумы), много и е

влиятельные организации поддерживают собственные армии, правительству давно нет дела до сложившейся ситуации, а населению до правительства и по-прежнему, среди низших слоев разгул анархии, торжество законов Дарвина во всей красе... И вот начинает народ изгаляться: как бы все это получше отыграть? Да всего-то надо выглянуть на улицу и, приехав на полигон, в течение игры прожить жизнь простого ролевика. А что наша жизнь?...

Михаил Антонов,
г. Тула

Материалы взяты из газеты
"Полигон" [http://raspad-
techno.narod.ru](http://raspad-
techno.narod.ru), а также с сайта
<http://mitula.narod.ru>



Одежда в современном стиле

– Вы... вы не Гэндальф? – На глазах Саманты выступили слезы обиды. – Но кто же вы? Старик вздохнул и отвел глаза в сторону.

– Когда-нибудь я расскажу вам мою историю, – горько произнес он. – Это история очень счастливого человека, которому однажды очень, очень не повезло...

– Вы – киборг? – прошептала побелевшими губами Робин. – Да мальчик, ты прав. Я – киборг.

Сергей Сушинов.
Война сказок

1.

Часто так получается, что в правилах техногенной игры может практически не быть описания прикида. "Это киберпанк. Мы ждем от игроков соответствующего странного прикида и не менее странного антуража", – без исключения, эту или подобную фразу можно встретить во многих правилах. И, зачастую, это будет практически вс[...], что касается игровой одежды. Мастер полагается на игрока, а игрок в растерянности, прямо как у Чернышевского – что делать?.. Если в виде сюжетного первоисточника выступает фильм, то игрок хватается за голову, с ужасом понимая, что такого за оставшиеся

два дня ему не сделать. А если книга – так там же наверняка одежда не описана!! Что делать?!! И, главное, может оказаться, что сам мастер не имеет представления о том, как должен выглядеть персонаж его игры.

Здесь выход один – мастер должен прописать прикид в правилах. И если этого нет... Что ж, следует довольствоваться собственной интуицией и здравым смыслом.

2.

Получается, что на техногенную игру собрать прикид проще всего. Ведь зачем что-то придумывать? "Все уже украдено до нас". Зачем что-то шить, когда можно открыть шкаф и взять на игру свою обычную одежду? Правильно, так и сделаем. Согласен, иногда это оправданно: например, на игру по социальному сюжету про колхозников, рабочих завода, министров, наконец. Но сенатор XXV века в свитере и джинсах!! Но спецназовец при исполнении в драноватой кожаномовской куртке!!

На многих техногенных играх (особенно с большим количеством участников) можно увидеть те самые крайности в прикиде. А вы чего хотели? – одевают то, что есть.

Вообще, основная часть прикида для техногенных игр происходит из следующих источников.

1. Камуфляж. Очень доступен, дешев, есть у многих, смотрится здорово – особенно в сочетании со всякими техническими штучками.

2. Спецодежда – по большей части почему-то рабочих разных строительных специальностей.

3. Армейская, милицейская, пожарная форма устаревшего образца – нередко с символикой.

4. Одежда в стиле металлистов, неформалов – косухи, напульсники, майки, банданы. (Что мы все так тянемся к металлистам? Что, мы так твердо уверены, что в будущем будут слушать один металл?)

То есть, приезжая на игру, я вижу либо участников незаконного бандформирования, либо бригаду строителей, либо "выходцев из прошлого", либо сборище металлистов и неформалов, а то и шайку откровенных бомжей. Кто-то, конечно, решает не утруждать себя прикидом, поэтому я вижу и обычных людей.

...В ч[...], основная задача техногенной игры? В том, чтобы дать возможность игроку увидеть будущее – воочию, прямо сейчас, – пощупать его,

почувствовать себя его частью. Или за настоящим увидеть будущее; не прошлое. Капитан космического десанта в советской шинели с красными погонами – почему-то видишь в этом человеке советского милиционера, да и какой он капитан – по погонам – младший лейтенант...

3.

Как сделать прикид на техногенную игру, если нет ничего, и времени нет, а желание поехать на игру – есть? Попробовать сочетать в своем прикиде такие элементы одежды, которые в обычной жизни кажутся несочетаемыми (но не стоит слишком увлекаться). Попытаться избежать такой одежды, которая стала совершенно обыденной (спортивные костюмы, свитера, джинсы) – человек в такой одежде кажется зауряднейшим современником, а не человеком из будущего. Если следовать этим двум принципам, в прикиде достигается эффект странности, неожиданности – нужный нам эффект.

Подходящая одежда не всегда может быть целой. Но не стоит огорчаться, может, это даже и клучшему. На рваное место можно поставить металлическую или пластмассовую заплатку (а пришить!), либо зашить его крупными стежками. А еще рваное место можно за-



клеить скотчем – смотрится очень эффектно и в духе времени. Или заплести кольчужными кольцами (да хоть гровером, гроверные шайбы, кстати, даже лучше) – смотрится стильно. Главное, чтобы плотность ткани это позволяла.

Можно усложнить свой прикид и ввести в него дополнительные элементы – печатные платы (сгоревшие и старые компьютерные карты расширения – в основном видео и звук, но подойдут и любые другие – внутренний модем, например...), металлические плас-

тины (железо (не обязательно сталь), титан, дюралюминий, пластины с хромированным покрытием), источники света (работающие (мигающие) светодиоды, лампочки, лазерные указки) различные вытяжные трубки и шланги (вплоть до силовых кабелей) и вообще все, что только придет в голову.

Можно использовать и какие-то детали из своего фэнтезийно-исторического костюма. Железные, да и кожаные, наручи, поножи, оплечья. Главное, чтобы они гармонировали с остальным вашим прикидом. (Я вот на киберпанке видел человека в полной готике; этот человек утверждал, что сделал доспех на заводе, когда работал токарем. Но это уже чересчур...)

К выбору обуви нужно подходить исходя из функциональности.

И... Остается деталь туалета, о которой многие часто забывают. Головной убор. А что – это тоже просто. Излюбленные головные уборы – это кепки, камуфляжные и черные банданы, вязаные шапочки и шапки-ушанки, которые все так любят одевать. Повторюсь еще раз: на техногенной игре мы хотим увидеть человека будущего, а не русского космонавта из американского фильма "Armageddon". И здесь лучше всего смотрятся мотоциклет-

ные шлемы, особенно раскрашенные, шляпы (да вспомните любую фантастический фильм и харизматического Человека-В-Шляпе), береты.

3.1

Но лучше всего в качестве прикида смотрится белоснежный медицинский халат и репиратор. (Вот оно, будущее!)

4.

Сложнее, если по неосторожности оказывается, что ваш персонаж – киборг (да какая же техногенка без киборга?). Тогда вам придется озаботиться различными антуражными "внешними имплантатами". По минимуму – хотя бы как в "Универсальном солдате". "Имплантаты" изготавливаются обычно из того, что есть под рукой (или на ближайшей свалке) – и в меру фантазии изготовителя. (Видел я у одного "киборга" прилепленные в неожиданных местах скотчем детали от старого разобранного телефона: наборно-дисковое устройство, трубку с обрывком провода, кусок корпуса...)

Если вы киборг – вам повезло. А если вы робот?.. ;[

5.

Обязательная часть прикида – броня. Коротко бы хотелось упомянуть и о ней.

Два вида брони: полная

(скафандр, спецкостюм) и неполная (бронезилет). Полная обычно моделируется спецкостюмами МЧС, костюмами химзащиты, реже – изготавливается, например, из литой пластмассы. Неполная – почти всегда изготавливается специально. А кому-то лень. И кто-то привозит на игру настоящий бронезилет – действительно, проще.

Бронезилет изготавливается достаточно просто (только на словах просто): достаточно толстые металлические, деревянные, фанерные, ДСП/ЦСП/ДВП-пластины обшиваются тканью так, что в сборе получается броник. Степень защиты и, соответственно, непробиваемость бронезилета определяется реальной толщиной броневых пластин и, иногда, весом изделия. Наименьший класс защиты обычно имеют т.н. "мягкие" бронезилеты, в которых в роли брони выступает трапик (изопропилен), войлок, стеганка; они могут быть выполнены как в виде цельного панциря-"скорлупы", так и в виде секционного жилета, анатомической брони.

На голову – каска или шлем. Как показал опыт, лучше изготовить шлем самому... А в роли каски чаще всего выступает синяя/красная/оранжевая шахтерская или строительная... (Что, у нас стройка?) Где же

нынче достанешь армейскую? (Сам знаю: у прапора купить. Или на барахолке.)

6.

По уровню воплощения техногенные игры более реалистичны. Именно техногенная игра дает человеку возможность хоть ненадолго попасть в будущее. Заглянуть за грань.

Все игроки, совместно, воссоздают мир игры. И немалую роль в этом играет визуализация, – то, что мы видим – внешний вид игроков, разнообразная техника, рисунки на стенах. В совокупности это может создать мощнейший эффект. Такой, что поверишь. И ты уже там. Ведь идея большинства техногенных игр заключается в том, чтобы показать именно будущее – то будущее, которое мы не видели и которое можем лишь представить... И фраза "The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel" уже не кажется тебе фантастикой.

Степин Илья,
г. Тула

Материалы взяты из газеты "Полигон", с сайта <http://raspad-tehno.narod.ru>, а также с сайта <http://mittula.narod.ru>

Другие ролевые игры

Я долго подходил к этой теме сужающимися кругами и вот свершилось, сел.

Оговорюсь сразу, что я тоже не считаю себя "гуру" в этом вопросе, поэтому большая просьба не бить ногами "за кадром". Просто кто-то должен был это написать...

Итак: у многих слово "Ролевые игры" ассоциируется с компьютерными играми, у кого-то – с людьми в доспехах, бегающих по лесу и только у очень немногих – с листами бумаги, кубиками и объемными книгами магии.

О последнем я и попытаюсь рассказать.

Существует вид ролевых игр – настольные, которые не требуют никакой технической подготовки (оружия, доспехов), а только наличие серого вещества у игроков. Основная работа ложится на ведущего – "мастера". Он должен предложить игрокам увлекательный полный приключений мир с максимумом свободы, которую не даст ни одна компьютерная игра.

Игроки выбирают себе роль из предложенного "мастером" списка, "набрасывают" кубиками параметры (их может и не быть, зависит от типа игры) и погружаются в этот мир... Кто-то набрасывается на первого встречного и начинает "мо-

чить", долго ли он проживет – зависит от "мастера", кто поумнее – попробует сначала поговорить. В любом случае мир существует в головах игроков и при хорошем ведении игры все постепенно "вживаются". В ней можно сделать практически любую атмосферу, любой стиль (боевик, детектив, экскурс в историю), поэтому меня удивляет, что при уже достаточно долгом своем существовании она не получила широкого распространения в общеобразовательном смысле.

Так же хотелось бы сказать пару слов о пользе игровых ролей: любой человек может предстать в желаемом облике, отыгрывая свое внутреннее состояние. Любой "ботаник" может стать паладином в сверкающих доспехах, кромсающий нечисть направо-на-



Дорожный мешок

лево или суперхакером в мире "киберпанк". Все зависит от фантазии (или ее отсутствия). Почему это полезно? Скажу с точки зрения "мастера": со временем мы растем и нам уже не интересно просто таскать игроков по карте и "приключать", начинается фаза социальных экспериментов, например ситуация захвата их террористами или игра по вседозволенности где игроки – супергерои. Правда для этого и игроки должны быть не новичками...

Поверьте, никакой штампованный Голливудский фильм не сравнится по восприятию с душевными переживаниями за своего героя! Если, конечно, у игроков имеется хоть немного воображения, а у "мастера" – свободы действий в его игре.

Пример ("мастер" – "М", игрок 1 – "1", игрок 2 – "2"):

М: вы видите со своего холма вокруг лес, необычно черный и голый в это время года, ветер доносит до вас неприятный запах гнили. У ног лежит тропинка, ведущая в чащу.

1,2: осторожно идем по тропинке.

М: подойдя поближе к лесу вы замечаете лианы, опутывающие во многих местах лес, самый крупный клубок лиан находится недалеко от тропинки.

1,2: продолжаем осторожно идти...

М: 1-й, в твою сторону кидается ближайшая лиана, действуй!

1: уворачиваюсь! (кидают кубики)

М: не получилось, лиана опутала твою ногу и тащит в направлении клубка.

Ближайшие лианы тоже тянутся в твою сторону.

2: рублю лиану на его ноге. Сматываемся!!!

М: слегка ободравшись об голые ветки вы вылетаете обратно к холму. За вами тянутся лианы, но дальше леса не выползают.

1: снимаю лиану с ноги, ис-следую...

Вообще-то многие "продвинутые ролевушники" считают, в основном, такие игры "дешевым" развлечением, мол "так каждый может", ну а я считаю что каждый может думать как хочет, никому не навязываюсь.

Кто из вас не мечтал убежать в альтернативный мир или создать свой и жить там? А ведь это возможно! И, поверьте, это гораздо интереснее, чем "мыльные оперы" или водка.

Только подумайте насколько этот вид игр развивает! Например, чтобы "по игре" создать динамит иногда надо доказать "мастеру" что ты это реально можешь, поэтому лезешь в книжки, изучаешь химию, физику, военное дело...

А теперь ударимся (рогами) в реальность:

– вечные проблемы с помещением, разобщены игроки разных команд/клубов,

– полная инфантильность "старого состава" к привлечению новых людей. Есть и другие проблемы, но это самые крупные.

По порядку: помещение – это камень преткновения любого клуба "по интересам", нужен спонсор или умные "властьпридержащие" люди. Ни того, ни другого нет, потому как с нас денег не получить.

Второе: как бы никого не обидеть... многие "мастера" считают себя "пупом земли" и просто не стремятся к общению с другими "мастерами". Но это тема слишком "горячая", пусть сами разбираются.

Третье: я пытаюсь решить вопрос привлечения новых людей и объединения разобщенных именно этой статьёй, ежели нет – увы и ах. Хуже уже не будет.

Ежели "да" – пишите на e-mail babushka4@yandex.ru

По возможности отвечу.

На сайте представлены материалы клуба "Гильдия мастеров" <http://www.franky.narod.ru>

За сим раскланиваюсь, вечное ваш тролль Franky (Рыбинск).

Чего хочет мастер или ролевая игра для игроков

Что важнее: мастер, игрок или игра? На этот вопрос уже

не один год пытается ответить любой, кто имеет хотя бы какое-нибудь отношение к ролевому движению. И действительно, слишком стихийны ролевые игры, создаваемые и проводимые на территории Российской Федерации и за ее пределами, чтобы однозначно дать ответ на этот вопрос и более к нему не возвращаться. Здесь мы попробуем представить ряд отношений к представленной проблеме.

Значение ролевой игры для "мастера" – основного создателя, идеолога и организатора ролевой игры действительно является сегодня проблемой. Сколько раз мы сталкивались с резкими критическими высказываниями игроков в адрес, казалось бы, бога созданного мира. Сколько раз преданные игре участники бросали свое дело, "забывали" игровые вводные и с остервенением орка бросались на abordаж, сминая так тщательно проработанное и выстраиваемое действие. Сколько раз игра заканчивалась ссорами игроков и мастерской команды... И каждый раз возникает естественный вопрос: "Почему так происходит?". Давайте посмотрим на эти ситуации с двух сторон.

Вот перед нами игрок. Ему 16–35 лет. Это уже самостоятельный человек, попавший в ролевое движение достаточно случайно, но втянувшийся в

него по уши. И не важно, за его плечами одна полигонка и 4 кабинетки или это уже маститый ролевик, важно – зачем он приезжает на игры? Чего он хочет от этого виртуального мира? Как показывает опыт, желания игроков достаточно разнообразны: от простого получения эмоций, "кайфа" до глобальной попытки постижения смысла жизни. Но на всем пространстве желаний мы каждый раз встречаемся с одним и тем же: игрок, прежде всего, человек. И как любой человек, участник ролевой игры хочет верить в собственные силы, в возможность изменения мира, в то, что его действия не напрасны и видимая цель достижима.

Теперь посмотрим на мастера игры. Да, любая деятельность, в том числе и создание ролевых игр, приводит человека на вершину признания, самореализации и самоутверждения. Но рассматривать индивидуальные желания мастера целесообразно. Эта позиция прямо противоположна игроку – заказчику приключений. Мастер в любом случае работает как "фирма по созданию продукта" – ролевой игры. И для любого мастера важно, чтобы ролевая игра получилась. А для этого желательнее всего предусмотреть все возможные варианты развития игры, определить правила таким образом, чтобы игра

пришла к яркому (и чаще всего, заранее простроенному) финалу. Игра превращается в технологию, которую мастер пытается продумать в малейших подробностях и мелочах. "Фродо убили в самом начале игры? Не может быть! Он должен дойти до Ородруина! Дадим ему волшебный элексир! Ведь все должно состояться!".

В таких вариантах нет соприкосновения мастера и игрока, либо оно слишком конфликтно. Как развиваться в созданном мире, если финал предрешен? Есть ли выбор, если средства игры ограничены? Зачем придумывать тактику и стратегию игры, если мастер в любое время может отменить все твои действия ради спасения игры? Вот и остается игроку взять меч в руки и удовлетворить собственные эмоции. Но в этом случае рушится игра, расстроены ее участники, обескуражена мастерская команда.

Есть ли здесь выход? Да, существует единственный вариант соприкосновения мастера и игрока через игру с благоприятным исходом для обоих. Но этот вариант предусматривает ориентацию мастера на участника ролевой игры, на его интересы, особенности, смыслы. И тогда игра превращается из жестко заданной в саморазвивающуюся, с опорой на выстраивание гармонии в страте-

гиях отдельных игроков и игровых групп. Хочешь познавать смысл жизни? Вот тебе проблемные ценностные ситуации. Приехал, чтобы потренироваться в фехтовании и научиться организовывать группу? Вот тебе команда головорезов – сделай из них отличную, послушную боевую дружину короля. Хочешь научиться коммуникации? Пожалуйте в политику, можно даже попробовать отыграть какую-нибудь индивидуальную роль. Хочешь реализовать собственную фантазию? Попробуй создать свой мир внутри игрового – своего рода, отражение, напиши для него правила и веди свою игру. Возможности есть у каждого игрока, главное в этом случае – выстроить направления игры, взаимодействия согласно полученным сюжетным линиям. Да, действительно, это достаточно сложно, но результат уникален: игроки довольны даже в случае проигрыша, мастер упоен развитием игры и сложившимся финалом, да и сама ролевая игра переходит на новый уровень своего развития. А нужно только мастеру задуматься об участнике своей игры...

Лариса Ручко (Сихайя),
г. Кострома

Материалы взяты с сайта клуба "Гильдия мастеров"
<http://www.franky.narod.ru>

Классика и современность, или как не обострять взаимоотношения с родителями на почве игр

Эти заметки предназначены для тех, кто только-только пришел в тусовку или собирается ехать на первую-вторую в жизни игру. Потому что посвящены они невеселому и трудному вопросу взаимоотношений с родителями. Увы, "проблема отцов и детей" стоит для ролевиков особенно остро – не потому, что мы такие плохие или непослушные, а потому что все непонятное вызывает настороженность и отрицание. Наверное, даже просьба выдать из домашнего холодильника бутылку водки для медленного распития вызовет у наших родных меньше удивления, чем сообщение вроде "Я поехал на ХИшки...".

Нет, бывают, конечно, исключения – матери, шьющие дочкам прикиды; бабушки, возящие на полигон продукты; помогающие мастерам с доставкой игрового снаряжения. Но их так мало, что они скорее подтверждают общее правило. Грустно это – когда человек, еще недавно бывший близким и родным, вдруг начинает тебя не понимать. Я не говорю о тех, кто давно и проч-

но разорвал с родственниками всякие отношения и считает их только родней "по цивилу", кто в свои 14–17 лет ушел по трассе в другой город и живет на вписках. Но если еще недавно вы считали "предков" если и не все-понимающими, то хотя бы родными, то, может быть, мои наблюдения хоть чем-то помогут вам. Они построены на собственном грустном опыте почти четырехлетнего непонимания, вынужденного обмана и постепенного обмана и постепенного сближения. Теперь моя мать хотя бы принимает мои увлечения, тогда как раньше все попытки как-то заговорить на эту тему заканчивались упреками или ехидными насмешками. Не скажу, что это сильно мешало – я уже давно живу отдельно, но... нынешние осторожные ее расспросы нравятся мне все-таки гораздо больше.

Тема взаимоотношений с родителями стара, как ролевое сообщество, и написано по этому поводу много полезного. Я не претендую на абсолютность, да и мыслей пока не так уж много. Но если хоть кому-то эти размышления помогут из-

бежать проблем и сделают ситуацию чуточку менее напряженной, я буду очень рада.

Итак, о чем неплохо бы помянуть, если вы – вдруг! – увлеклись ролевыми играми.

Этап знакомства домашних с явлением, называемым РИ, благополучно опускаем. Статей и советов куча, нужно только желание (для интересующихся особо рекомендую статью. Ели Каревой "Катехизис..." – доброе имя ролевиков" в N 19 "Моего Королевства"). Но даже если ваши близкие уже поняли, что ничего опасного в подобном хобби/увлечении нет, все равно им очень трудно бывает смириться с тем фактом, что их дите уже, оказывается, выросло и собирается (о ужас!) ехать куда-то без них (!!).

Практика показывает, что родители легче воспринимают плохие новости, если их не ошарашивать сразу, а подготавливать постепенно. К примеру, если вы запланировали поездку еще осенью и уже списываетесь с будущей командой, то неплохо бы примерно с середины зимы время от вре-

положительно – ребенок хоть чему-то полезному научится... чем бы ни тешился. И, кстати... (смущаясь)... если вы, побывав проездом в городе N., привезете оттуда маме сувенирчик... любой, пусть хоть самый маленький... знаете, как ей будет приятно?

Все нижеследующее вызовет, наверное, усмешку или презрительное хмыканье. Тем не менее, все-таки рискну дать еще несколько советов – так, на всякий случай. То, что они тоже помогают, мы понимаем почему-то уже много-много позже, набив изрядное количество шишек на собственном лбу...

Постарайтесь сделать так, чтобы ваше новое увлечение лишь минимально отразилось на "цивильной" жизни. Иными словами, не забрасывайте учебу (если вы учитесь) или работу ради новых друзей/тренировок/поездок. Мало того, что ни к чему хорошему это не приведет, так еще и даст возможность родственникам с новой силой "капать вам на нервы". Это бывает очень трудно – не забывать о жизни ради сказки, особенно поначалу, но не вовсе невозможно.

(Не все, конечно, проходит гладко. Никогда не забуду потрясающий диалог с матерью во время очередного скандала:

Мама, в отчаянии: "И когда ты, наконец, поумнеешь?"

Я, с досадой: "Мама, что тебе еще надо? Я закончила институт с красным дипломом и работаю в престижной фирме, у меня своя квартира и своя жизнь. Чего ты от меня еще хочешь??"

Мама, вздыхая: "Ну, я же понимаю, что это все только внешне..."

Занавес. Что делать в подобных ситуациях, не знаю до сих пор. Наверное, ждать)

Кроме того, полезно иногда вспоминать о принципе взаимного сосуществования. Если родители просят вас помочь передвинуть мебель, либо съездить за лекарством для больной тетушки, либо, в конце концов, вынести мусор, а вам именно в этот момент ну просто позарез надо бежать на тренировку, то не лучше ли будет (хотя бы через раз) остановиться на мгновение и попробовать отодвинуть дела личные ради дел домашних? Тем более если в силу возраста вы пока что не можете сами обеспечивать свои поездки. В свою очередь и родители, видя, что вы адекватно воспринимаете мир и доступны контакту, станут относиться к вашим увлечениям более доброжелательно. То же – проверено.

Не случайно я всюду упоминаю только мам. Отцы по-

чему-то бывают более лояльны в подобных вопросах – они народ доброжелательный и спокойный, как правило. Если уж совсем невмоготу, то у отцов можно искать защиты и просить помощи при разговоре с матерями.

Конечно, в подобных ситуациях каждый накапливает только свой опыт и учится на своих ошибках. Кто-то приспосабливается, кто-то полностью разрывает все дип.отношения и уходит "в свободное плавание". Но если до наступления периода конфликтов отношения в семье были дружелюбными и мирными, если вы по-прежнему любите своих родителей (а кто сказал, что вы их не любите?), хоть и считаете отсталыми, то поверьте: невозможного нет. Найти компромисс с родителями тяжело, трудно, долго, но – реально, нужно лишь время. "Предки" – тоже люди, и они поддаются воспитанию. Проверено. Стоит попробовать.

С уважением,

Алина Чинючина (Нион),
г. Магнитогорск

Февраль 2004

„Голодные игры”, или некоторые замечания об опыте ролевых игр Северо-Запада России

Ролевое движение вообще, и ролевые игры в частности – явление настолько живое, непредсказуемое и динамично развивающееся, что подвергнуть их какой-либо четкой классификации практически невозможно. Существуют боевые и экономические, фэнтезийные и исторические ролевые игры; формы, в которые выливается буйная фантазия современного мастера, не поддаются исчислению...

В этой статье мне бы хотелось рассказать об опыте личного участия в так называемых "экстремальных" играх", проходивших в окрестностях города Северодвинска (Архангельская область) в 2002 – 2003 годах. Сразу же хочу оговориться – данная статья не является официальной точкой зрения мастерской группы, организовавшей эти проекты, а отражает личную точку зрения автора – игрока.

Что такое "экстремальная игра"? Точного определения этого понятия (как и большинства других, принадлежащих к миру ролевых игр) нет. Для кого-то "экстремал" – пожить три дня в лесу в палатке, для кого-то –

бой на стальном оружии в игровых условиях. С моей точки зрения, "экстремальная игра" – игра, требующая от игрока максимального напряжения сил, ставящая его в условия, при которых возникает непосредственная реальная угроза его здоровью (в идеальном варианте – жизни). Создать, а главное – поддерживать, подобную игру для мастерской группы и игроков современного мастера, не поддается весьма затруднительно.

Игровые проекты Северодвинского клуба исторического фехтования, реконструкции и ролевого моделирования "Магия в крови I" (май 2002) и "Магия в крови II" (май 2003) в полной мере могут быть отнесены к "экстремальным". Основной инструмент, который избрала мастерская группа, для максимального приближения игры к реальности – голод. Какими методами это было достигнуто?

Все продукты питания являлись игровыми ценностями. Каждая команда на старт игры имела продуктов на 1 (один) прием пищи. Вся остальная еда должна была добываться игровым путем: мясо – убийством животных (в роли которых вы-

ступала мастерская команда), овощи – сбором в лесу на определенных местах – делянках, хлеб – на полях (которые надо было сначала засеять, потом охранять от животных, а потом еще и собрать урожай). Более того – вся вода на полигоне считалась "мертвой" и пригодной только для хозяйственных нужд, но не для питья. Чтобы набрать воды для приготовления пищи необходимо было провести обряд, умилостивить богов, дожидаться посланного ими водного духа, уговорить водного духа дать племени воду – и только потом (на практике это процедура занимает около трех часов) получить желаемое.

В первоначальном варианте ("Магия в крови" – 2002) на полигоне было всего две команды: Род (игроки, аналог – славянское племя VII – VIII вв.) и Темные (мастерская команда, включающая в себя представителей животного мира и всякого рода нечисть). Согласно первоначальной легенде Род живет в осаде темных сил, представитель которых круглосуточно нападают на центральное поселение родичей – Деревню.

Если объединить все эти факторы, то можно представить себе как жили 4 игровых дня жители Деревни. Любой выход за пределы Деревни: за дровами, водой, продуктами, наконец, в туалет, был связан с риском для Вашего персонажа. Если добавить к этому, что павшего Родича можно было воскресить только на Главном каплице Рода, только при наличии его тела (или его частей) и только в течение 3 часов с момента гибели, в противном случае он возрождался в составе Темных – картина повседневной жизни Рода предстает "во всей красе".

Мастерская группа "выкидывала" пищу на полигон два раза в сутки. Все, что не было найдено к моменту второго "выброса" пищи забиралось назад в "мастерятник". Животных (единственный источник мяса) охотникам Рода приходилось разыскивать на территории квадрата размерами три на три километра.

Нападения на Деревню силами Темных осуществлялись примерно пять раз в день. Следует отметить, что игроки практически ничего не знали о нападавшей на них нечисти, все слабые места Темных определялись "опытным путем" в игровом процессе. Система вооружения "родовичей" не предполагала доспехов и щип-

тов, только оружие охотника и крестьянина – копье, топор, лук, нож при двух личных хитах. Кодекс оговаривал полную поражаемую зону – т.е. от голы до пят (в первый же день игроки негласно решили не бить по голове и кистям рук – обидно было бы потерять годовую подготовку к игре мелкой травмой)

Игра проходила в середине

мая. Для севера Архангельской области это практически ранняя весна. Погода оправдала ожидания мастеров – температура днем около 5 градусов тепла, ночью до минус семи, постоянный снег с дождем и ветер.

По собственному опыту могу отметить, что больше всего не хватало соли. Находили ее очень мало и к последнему дню



Голодные игры

игры есть едва соленую пищу могли только самые стойкие.

Отдельно следует сказать несколько слов о магии. Согласно кодексу магией обладало все население мира – мужчины в меньшей, женщины в большей степени. Магия, что в принципе традиционно для мира ролевых игр, измерялась в ежедневно получаемых единицах магической энергии – "маны". Каждое утро, после специального обряда все население Рода получало дневной запас маны. На что она тратилась? Во-первых, на возрождение родовичей, павших в бою, во-вторых, на боевые заклинания и магию лечения и, наконец, в-третьих, на установку защитного круга, призванного оберегать деревню от всяческих напастей. Весьма скромные размеры резерва маны, доступные Роду, привносили дополнительные трудности в дело выживания. Очень часто вставал вопрос – а имеет ли право Род потратить последние единицы магической энергии на возрождение убитого охотника? Впереди ночь, два, а возможно и три штурма нечисти – не лучше ли приберечь ману для лечения воинов, защищающих родной порог? Оправдывает ли трату драгоценной энергии человек, которого только за один игровой день убили три раза? По-

добного рода вопросы сохранения и выживания Рода, племени, отдельного человека терзали игроков каждый день.

Все вышеперечисленное – голод, постоянная опасность, высокое нервное напряжение преследовало игроков все четыре дня игры. Несмотря на тяжелые условия ни один человек не вышел из роли и не покинул пределы полигона (при том, что среди 40 родовичей было 17 женщин). Особенно запомнился последний "темный" штурм – 5 часов утра, гаснущий костер, промозглый порывистый ветер, сильный снег с дождем и атакующая нечисть, с таким же, как у нас серыми, изможденными лицами. Не смотря ни на что, Род выстоял и победа, если в ролевых играх есть такое понятие, осталась за родовичами...

Второй проект из серии "Магия в крови" (май 2003 года) проходил на том же самом "голом" движке. Однако мастерская группа внесла в игру достаточно большие изменения. Во-первых, было увеличено число "людских" команд – их стало три; во-вторых, была введена "пищевая" специализация, т.е. на территории каждой из команд появлялся только какой-то определенный набор продуктов; в-третьих, были введе-

ны крепости и тяжелое вооружение (щиты, панцири, кольчуги, дюралевые и текстолитовые клинки). Кроме того, если первый экстремальный проект проводился с жестким отбором участников – либо по персональному приглашению мастерской группы, либо по итогам весьма непростого экзамена (выживание, роль, психологическая устойчивость и способность работать в команде, наличие аутентичного оружия и костюма), то второй проект был открытым, и как следствие, на полигон приехало около 70 человек, для которых это было первая игра.

Центральной идеей проекта была борьба трех людских команд с командой Темных (которую опять таки представлял мастерский состав). Причем если на начальном этапе проекта люди должны были объединиться, чтобы элементарно торговать между собой продуктами (мастерская команда распределила продукты так, что без обмена было не обойтись), то в конце игры по замыслу мастеров, должна была остаться только одна команда – победительница. Таким образом, перед капитанами команд вставала непростая задача: с одной стороны нужно поддерживать соседей в их борьбе с Темными, потому что если они проигрывают – усилится натиск на

Голодные игры

тебя, с другой стороны – думать о том, как ты от них избавишься к концу игры.

Буквально на первый же день работы проекта возникла проблема т.н. "найтахтинга" ("ночной охоты") – банального воровства продуктов с территории соседей, происшедшего либо ранним утром, либо по ночам. Воры ловили, убивали, пытались заключить соглашения между командами, но "найтахтинг" так и просуществовал до конца игры. Кушать хотелось всем.

Основным девизом мастерской команды этого проекта можно было бы назвать – "сделай тяжело игрокам руками самих игроков!". По-моему мнению им это удалось: споры из-за продуктов и территорий между командами практически привели к вооруженному конфликту между теми, которые должны были сообща бороться против Темных...

В конечном итоге объединенные силы людей выполнили основной игровой квест, построили новый храм Светлых богов и разбили нечисть. Тем не менее, введение в механику "голодной игры" наличия нескольких людских команд – соперниц значительно усложнило положение сторонников "Светлых сил".

Подводя некоторые итоги проведения экстремальных игр в их северо-западном "измерении" можно отметить следующее:

– Экстремальные игры – игры для малого количества игроков (до 200 человек). В противном случае игровой процесс становится попросту неуправляемым (особенно при наличии ограниченного количества пищи)

– Экстремальные игры – не для тех, кто приехал на игру в первый – второй раз. Навык "держат роль" при ограничении твоих элементарных человеческих потребностей не может быть реализован без достаточного большого опыта участия в ролевых играх

– Экстремальные игры требуют постоянного, неуклонного и аккуратного вмешательства мастерской команды в игровой процесс. Трудности игрового мира не должны превышать пределы здравого смысла. Если команда по тем или иным причинам не может обеспечить себя необходимым – ей нужно помочь. Кроме того, организация и проведение такого рода игр требует мастера высочайшего класса, мастера чувствующего и в какой-то степени влюбленного в игровой мир.

– Экстремальные игры – для тех людей, которые знакомы в

обычной жизни, связаны местными проектами, территорией постоянного проживания, общими интересами. Набор людей "по Интернету" не для экстремальных игр. Иначе последствия взаимодействия малознакомых людей, например в условиях "голодного мира" могут привести к банальной поножовщине за банку тушенки.

– И последнее. Несмотря на все вышеперечисленное, экстремальные игры – это великолепная возможность дать самому себе экзамен и отдохнуть. Экзамен не только по выживанию в тяжелых условиях, но и экзамен человеческих отношений. Как Вы будете вести себя в обычной жизни с тем, кто в одиночку, ночью в соседней палатке тихо кушает найденную тушенку, в то время как команда второй день варит вегетарианский суп? Именно в процессе проведения экстремальной игры (как впрочем, и в трудных ситуациях обычной жизни) выявляются настоящие, неподдельные и не спрятанные цивилизацией черты характера человека.

Олег Ипатов (Гелиос),
г. Архангельск
gelio@rambler.ru

Азбука Страны Мертвых

При всем кажущемся разнообразии системы мертвятников, на играх всех видов и уровней, они различаются не так уж сильно. Хотя бывает, что параметры так переплетаются, что их трудно различить. Здесь собраны практически все имеющиеся параметры, из которых комбинируют Правила Страны Мертвых.

Срок нахождения в Стране Мертвых

Это один из основных параметров Страны Мертвых: какой временной промежуток будет отсидживать игрок после своей смерти. Основным постулатом тут служит – наказание за смерть: жизнь ценна, надо ее беречь и не расходовать по пустякам!

1) Фиксированный срок. Это понятие означает, что в правилах сразу прописывается совершенно определенный срок, например 6 часов, который игрок будет отсидживать в Стране Мертвых в не зависимости от обстоятельств смерти или гибели. Сюда же можно отнести очень редко применяемую форму: Страна Мертвых без мастера, но возможна она только на играх, с небольшим количеством игроков, непродолжительную по

времени и оговоренным набором персонажей. В Стране Мертвых лежат часы и книга для записей, мертвый игрок приходит в мертвятник смотрит на часы, записывает в книгу время (отзывы, пожелания, проклятья...) и, отсидев фиксированный срок, опять выходит в игру.

2) Плавающий срок. Это значит, что в правилах сразу оговаривается максимальный срок нахождения в мертвятнике, например 12 часов, и минимальный срок, например 6 часов. Временной промежуток отсиджки, в указанных пределах, назначает мастер Страны Мертвых. Причины, на разных играх, могут быть разными, но основных три. Первое – обстоятельства жизни или смерти: геройская гибель, благородное поведение при жизни и т.д. Второе – помощь игротехникой: выход зверем, мастерским короткоживущим персонажем и т.д. И третья – хозпомощь в Стране Мертвых: готовка еды, рубка дров, поддержание костра и т.д.

3) Выход до конца игры. Достаточно редко встречающаяся форма. Если игрок погиб или умер, он выходит из игры насовсем, до конца игры. Он может оставаться даже на

полигоне, в специально отведенном лагере (Стране Мертвых), но в игру больше не входит до ее окончания. Что характерно, это самая тяжелая форма наказания за смерть, но что подмечено, если на такой игре игрок жертвует жизнь ради других – его долго помнят в команде внутри самой игры.

Вход в игру после Страны Мертвых

Этот параметр означает, куда ты выйдешь после отсидки твоего срока в мертвятнике. Как правило он не оговаривается в правилах, а оставляется на усмотрение мастеров, по рекомендации которых, и в зависимости от обстановки на игре, мастер мертвых и выпускает игрока. Возможен вариант, когда в правилах есть оговорка, что игрок при входе в игру практически в любой ситуации на определенный срок, например 2 часа, становится ребенком – несмышленышем, о котором надо заботиться, и всячески холить и лелеять, и только потом он становится взрослым человеком. К стати это решает проблему профессий – на кого научат, на того научат.

1) Выход в свою команду.

Это значит, что игрок возвращается в свою, первоначальную (с которой он начал игру) команду. Как правило, возвращаются чьим-то родственником (сыном, братом, кумом, сватом...). В данной ситуации игрок продолжает играть тоже, что он и играл в прошлой жизни, ну может чином или "авторитетом" пониже.

2) Выход новым персонажем в свою команду. Это когда игрока направляют в его же первоначальную команду, но в совершенно новом качестве. Например, он был купцом, а его выпускают воином, был рудокопом, а выпускают посланцем, да еще из какого-нибудь "другого" рода. Очень часто эта форма применяется при больших игровых потехах в команде: пришел заблудившийся клан, торговый караван, дальняя застава и т. д.

3) Выход в чужую команду. Все то же самое, что и предыдущих два пункта, но только ты в чужой команде. Конечно, это сложнее для игрока. Надо налаживать контакты, заводить знакомства... Но так часто делают еще по просьбе самих игроков. Особенно когда игрок знает коман-

ду, в которую выходит, а в первоначальную команду, по каким-то причинам, возвращаться не хочет.

4) Выход новым независимым персонажем. Это когда игрока выпускают новым персонажем, но не привязывают ни к старой команде, ни новой. Как правило, это бродячие персонажи одиночки: менестрели, наемники и т. д.

5) Переход в другой блок. Давно уже появились игры, где существует два или больше миров не связанных друг другом напрямую (практически идут разные игры одновременно). После смерти в одном из блоков, игрок после Страны Мертвых не возвращается в свой блок (мир) игры, а выходит в новый блок, новым персонажем.



Место возрождения после Страны Мертвых

Этот параметр нужен для обозначения того места, с которого вы, покинув Страну Мертвых, начинаете играть снова. Он тоже, как правило, не оговаривается в правилах, а остается на усмотрение мастера мертвых.

1) Возрождение на территории команды. Это означает, что игрок идет до территории команды (в данном случае, там, где он рождается) молча, не вступая ни в какие действия, в белом хайратнике (в общем, по правилам, как шел в Страну Мертвых). И только попав в место обитания команды, он снимает хайратник (ну, или что он там должен снять...) и начинает

действовать как самостоятельный игрок.

2) Возрождение сразу за границей Страны Мертвых. Это означает, что, переступив границу Страны Мертвых, игрок сразу считается живым новым персонажем. Тут есть несколько подводных камней. Во-первых, игроку нужно в игре и по игре еще добраться до своих, что, кстати, может еще оказаться ой, как не близко. А вдруг его город в осаде, как через нее пробираться? Во-вторых, могут найтись нечистоплотные игроки, которые недалеко от границ Страны Мертвых могут просто устраивать на таких одиночек засады, он, мол, по игре же идет.

3) Возрождение в указанном месте. Это когда мастер мертвых, по возможным мастерским соображениям, сообщает игроку какое-то определенное место, дойдя до которого, игрок становится живым персонажем и может начать играть.

Память

Этот параметр означает, какой долей информации обладает игрок после выхода из мертвятика. Надо понимать, что общим уровнем информации, какая это страна, кто ко-роль, последние события в команде и т. д. игрок обладает

как само собой разумеющимся на момент выхода из Страны Мертвых, если конечно мастер мертвых не даст игроку какую-нибудь особую установку.

1) Сохранение информации. Это в первую очередь относиться к профессиональным знаниям (на многих играх они бывают достаточно специфичны), например, игрока выпускают в игру сыном рудокопа, а перед смертью он и был рудокопом. Соответственно это может касаться магических, лекарских и прочих знаний, но возможны, накладываемые мастером мертвых, ограничения. Если в игре присутствуют инкарнации, то с мастером обычно оговаривается, что игрок помнит из прошлой жизни.

2) Потеря информации. Это значит, что при выходе из Страны Мертвых игрок не помнит ничего, кроме самых общих сведений об игре. Это, кстати, если можно так сказать, автоматически работает, если игрок входит в игру ребенком.

3) Получение новой информации. Это означает, что при получении новой роли игроку дается новый уровень игровой информации. Дальше возможны варианты: игрок получает дополнительную информации к уже имевшейся; по-

лучает часть информации не относящаяся напрямую к его роли, но нужную в игре и т. д. Кстати, таким образом, очень часто в игру вводятся новая или заготовленная заранее информация, нужная для развития игры.

Имущество

Это обычно очень большой вопрос, особенно на больших играх. Что делать с имуществом, с которым пришел в Страну Мертвых игрок? Тем более что очень часто имущество бывает разного качества, одно дело любовно выструганный игроком лук, шитая кожаная сумка, другое – игровые деньги, чипы или заклинания. На маленьких играх, где почти все друг друга знают, это проблема решается легко. С большими играми, где даже просто очень много, пусть даже знающего, народа – проблема. Совет, наверное, тут может быть таким, с игроками практически всегда можно договориться о компромиссах, тем более это должен уметь мастер Страны Мертвых.

1) Сохранение имущества. Тут все понятно, игрок входит в игру после Страны Мертвых, с тем, с чем туда попал.

2) Отторжение имущества в пользу команды. Это означает, что все имущество, с кото-

рым игрок попал в Страну Мертвых, у него отбирается и мастерскими силами переправляется в его команду. Оружие – в арсеналы, деньги и чипы – правителю в казну (это можно объяснить ну хотя бы тем, что – в стране же собираются налоги, да и оружейники постоянно работают). А вот получит ли (заработает, заслужит и т.д.) их игрок в процессе игры после выхода из мертвятника – это уже проблема игровых взаимоотношений игроков.

3) Отторжение имущества для нового запуска в игру. Это означает, что отобранное имущество игрока, будет снова запущено в игру, но не через самого игрока и не через его команду. А, например, через кабаки, кузнецов или бродячих торговцев, у которых игрок может выкупить (обменять, выпросить и т.д.) свое имущество, но уже игровым персонажем в игре. Возможна договоренность, что, например, свое оружие игрок может выкупить только сам.

4) Отторжение до конца игры. Эта форма применяется очень редко, так как лишает игру ресурсов. Гораздо чаще ее применяют только в отношении артефактов или раритетов.

5) Выдача нового имущест-

ва. Эта форма обычно применяется, если игрок входит в игру совершенно новым персонажем. Соответственно игроку тут могут выдать, что угодно, начиная от артефактного меча до кучи денег, в зависимости от роли.

Книга Мертвых (записи в Стране Мертвых)

Этот параметр хотя и необязателен, но он позволяет мастеру мертвых лучше ориентироваться в хронологии событий. Например, Книга может подсказать, что игрок попал в Страну Мертвых уже не первый раз, а значит требования к нему, наверное, надо ужесточить.

1) Книга Мертвых – ведет мастер. Это когда Книгу мастер мертвых заполняет сам или его помощник. Сведения, которые нужно в нее вносить (при необходимости список можно сократить или наоборот дополнить):

- 1) Игровое имя
- 2) Настоящее имя / город
- 3) Команда / национальность
- 4) Должность (звание, чин)
- 5) Профессия
- 6) Время смерти
- 7) Обстоятельства смерти или гибели (кратко)

2) Книга Мертвых – ведут игроки. Это не параметр, а скорее развлечение во время игры

и после. В Стране Мертвых есть (хи-хи) свободное время, можно написать проклятия убившему тебя или хвалебную оду на свою смерть. Очень хорошо идет на небольших играх, и читать потом "это" – одно удовольствие.

Психоотстойник

Вношу это понятие только потому, что стало модно завести его на играх. Но мое личное мнение, само понятие полный идиотизм, давайте еще после игр ходить к психологическому специалисту на радость американцам. Два основных занятия, для которых, якобы, нужен этот отстойник: снятие нервного срыва и выход из прошлой роли для входа в новую. Но тогда я не понимаю, зачем нужна Страна Мертвых – ведь это ее функции. К тому же если у кого-то нервный срыв, друзья по команде, которые тебя знают, помогут быстрее, чем работник отстоя, который видит тебя, может быть, в первый раз.

Юрий Колобаев,
г. Москва

Декабрь 2003 г. – Январь 2004 г.



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

Таинства Средневековья: наука и магия

Введение

Средние века достойно носят звание "темных". Но отнюдь не из-за абсолютного застоя мысли и догмата религии, а из-за скудности наших познаний о том времени. Десять веков не прошли бесследно для человечества. Было совершено множество открытий во всех областях. Человечество не стояло на месте, и период после падения Рима не был регрессом, как пытаются представить его некоторые историки. Как правило, при упоминании Средневековья все вспоминают славную эпоху рыцарства, крестовые походы. Но если с этим все как-то известно, то покрыты еще завесой тайны другие стороны.

В этой статье мы попробуем рассмотреть, как же обстояло дело с научным познанием, и колдовством, из-за которого на кострах погибло множество людей. Очевидно, что рассмотрение всех отраслей наук займет слишком много места, поэтому мы ограничимся лишь двумя – медициной и алхимией. Последняя своим ореолом мистики откроет нам ворота к странному явлениям, называемым колдовством.

Медицина

В атмосфере средневековья, когда молитвы и святые мощи считались более эффективными средствами лечения, чем лекарства; когда вскрытие трупа и изучение его анатомии признавались смертным грехом, а покушение на авторитет рассматривалось как ересь, когда метод исследований и экспериментов был забыт, когда на мечях крестоносцев были принесены не только почести и слава, а еще и голод и эпидемии, никак нельзя было обойтись без медицины.

В области медицины и медико-санитарного дела Средневековье в целом не внесло ничего нового. Анатомо-физиологические представления Галена, искаженные в духе догматов христианства, считались высшим достижением человеческого разума. При этом вера в непогрешимость древних была столь высока, что даже наглядно наблюдаемые факты, если они противоречили текстам древних, считались "наваждением" и не привлекались во внимание.

Галилей в "Диалоге о двух главнейших системах мира" приводит примечательный рассказ о некоем философе-

схоласте, который, находясь у анатома, препарировавшего животное, увидел, что нервы исходят из мозга, а не из сердца, как учил Аристотель, и воскликнул: "Вы мне показали все это так ясно и ощутимо, что если бы текст Аристотеля не говорил обратного, а там прямо сказано, что нервы зарождаются в сердце, – то необходимо было бы признать это истиной". В течение 10 веков анатомия практически не изучалась. Анатомирование человеческих трупов было запрещено. Лишь в 1238 г. Фридрих II разрешил профессорам Салернской медицинской школы вскрывать для демонстрации один труп в 5 лет. В 1241 г. было разрешено вскрытие трупов с судебно-медицинскими целями. Первое судебно-медицинское вскрытие произвел в 125 г. в Болонье известный хирург Саличето; в 1302 г. судебно-медицинское вскрытие было произведено в Польше. В 1316 г. профессор Болонского университета Мондино Луцци издал учебник по анатомии, пытаясь заменить им анатомический раздел "Канона врачебной науки". Сам Мондино имел возможность вскрыть только два трупа, и его

учебник состоял в основном из текстов, почерпнутых из плохого перевода Галена. Тем не менее книга Мондино более двух веков была университетским пособием по анатомии, по ней учился А. Везалий. Только в 14–15 вв. отдельные университеты начали получать разрешение на анатомические демонстрации: обычно разрешалось вскрывать не более одного трупа в год.

Широкое распространение получили мистические представления. Звездочеты и колдуньи, гадалки и кликуши успешно конкурировали с врачами. Более того, многие врачи пользовались их средствами и приемами. Талисманы и гороскопы, магические заклинания и мистические поверья использовались в лечении любых болезней. Летучая мышь, убитая ровно в полночь и высушенная, считалась лучшим противозачаточным средством. Безоговорочно признавалось, что корень мандрагоры кричит по ночам человеческим голосом и помогает от пядучей, что судьба человека, его здоровье и возможность излечения в случае болезни зависят от расположения светил на небесном своде. Астрология и кабалистика – наследие Древнего Вавилона и Халдеи – обрели в средневековой Европе как бы вторую родину. Во многих европейских университетах были созданы кафедры астрологии.

Средневековые врачи содержали придворных астрологов (эта должность считалась высокой и почетной в придворных кругах). Врач, не следующий духу и букве астрологии, был так же редок, как священник, сомневающийся в истинности символов веры и догматов Священного писания. Например, таблетки считались наиболее действенными, если они приготовлены во время наибольшего сближения Юпитера и Сатурна; прием слабительных средств считался противопоказанным, если Луна находилась в созвездии Овна, Козерога или Тельца.

Определяющую роль в медицине и медико-санитарном деле играла церковь. Первые монастырские больницы Западной Европы по уровню лечения и ухода за больными существенно уступали больницам Византии и араб. Востока. Если не считать Салерно, где ко времени открытия госпиталя имелась корпорация врачей, лечебная помощь в этих больницах оказывали монахи, медицинская подготовка которых была крайне недостаточной. По мнению многих историков медицины, монахи лечили главным образом "постом и молитвой", хотя не исключено, что в монастырских больницах использовались и рациональные средства, почерпнутые из народной медицины и работ античных авто-

ров. В университетах преподавание медицинского дела этого периода имело крупный недостаток: оно было схоластическим. Такой способ преподавания и решения научных вопросов обрекал науку на застой, но все же деятельность схоластов имела для медицины того времени и некоторое положительное значение: схоласты этого периода ввели в программы медицинских факультетов обязательное изучение классиков античной медицины и медицины Востока. Студенты заучивали наизусть то, что говорили профессора, читавшие (в буквальном смысле этого слова) тексты Галена, Гиппократы, Ибн-Сины. Практическому обучению на медицинских факультетах большинства университетов не уделялось серьезного внимания. Анатомия изучалась по учебникам, которые почти не были иллюстрированы.

Вот примерное расписание лекций по медицине в университетах средневековья, начиная с середины XIII века. В утренние часы читается теоретическая медицина. Ее курс 3 года. В первый год читается "Каион" ибн-Сины с комментариями преподобного отца Якова Фривульского. Во второй год читается Гален с комментариями преподобного отца Трузиана. В третий год читаются "Афоризмы" Гиппократы с комментариями Галена. С часу

дня читается "практическая" медицина. Ее курс тоже 3 года. В первый – читается хирургия Аль-Рази с комментариями отца Аркулана. Во второй и третий год – лихорадки и общая терапия по ибн-Сине с комментариями отца Дина. С трех часов дня читаются доцентские курсы. Раз в год или в два года производится секция животных. По традиции, установленной Галеном, секция производится обычно на живой свинье, иногда вскрывалась собака. Само преподавание происходило очень своеобразно. Профессор читал избранное им сочинение фразой за фразой, а каждую фразу "классика" комментировал фразами преподобных отцов.

И немного о статусе школы: оставаясь формально подчиненной епископу, школа получила право иметь собственную выборную администрацию во главе с канцлером – светским лицом, избрание которого утверждалось епископом. Одним из первых канцлеров школы в Монпелье был Роджер Салернский. Согласно статуту, в школе вводились ученые степени: бакалавра для сдавших полукурсовые экзамены, лиценциата для прошедших полный курс обучения (звание давало право на врачебную практику) и магистра для лиц, приглашаемых в корпорацию преподавателей школы. Никакая медицина не может обой-

тись без фармации. Для фармации эпохи Средневековья характерны сложные лекарственные прописи. Число ингредиентов, нередко несовместимых по действию, в одном рецепте доходило до нескольких десятков. Особое место среди лекарств занимали противоядия – териак, митридат (опал); основной составной их частью были змеиное мясо и змеиный яд. Фармация в Средние века была тесно связана с алхимией, которая, преследуя фантастические задачи, вместе с тем накапливала опыт исследования веществ.

Накоплению хирургических знаний, прежде всего практических навыков, способствовали многочисленные войны. Хирурги в Средние века были резко обособлены от ученых докторов, окончивших университеты, и находились в большинстве своем на положении исполнителей, почти слуг.

Хирурги делились на разные группы: камнесечцы, костоправы, цирюльники (они же кровопускатели) и др. Низшую группу составляли банщики – мозольные операторы, призывавшие к тому же хирургическому цеху.

Наибольшим опытом обогатилась медицина в области инфекционных болезней. В Средние века на Западе, как и на Востоке, свирепствовали эпидемии. Санитарными последствиями опустошитель-

ных войн и массовых передвижений огромного количества людей были разруха во всех областях хозяйственной жизни, голод и крупные эпидемии – в таких масштабах, каких не знал древний мир. Современник бедствия Рауль Глелл писал: "И весь род человеческий изнывал из-за отсутствия пищи: люди богатые и достаточные чахли от голода не хуже бедняков, ибо при всеобщей нужде сильным не приходилось больше грабить".

Медицина средневековой Европы не была бесплодной. Она накопила большой опыт в области хирургии, распознавания и предупреждения инфекционных болезней, разработала ряд мер противозидемического характера; возникли больничная помощь, формы организации медпомощи в городах, санитарное законодательство и т. д. В результате развития экономики созрели условия для коренных преобразований в сфере идеологии, культуры и естественных наук, начало которым было положено эпохой Возрождения.

Медицина на ролевых играх

Как же узнать среди прочей толпы на Игре в трудную минуту, когда вот-вот загнешься от черт знает, откуда подхваченной дизентерии, сдобренной черной оспой и застарелым ревматизмом, того само-

го, горячо любимого и обожаемого лекаря? Скорее всего, у него всегда должны быть стратегические запасы всяческих травяных и не только настоек, приготовленных посредством наглой эксплуатации труда верного товарища-алхимика; быть может, он должен хотя бы изредка надевать белые перчатки, халат или еще чего-нибудь в этом роде; ну, и никуда не деться от главного лекарства – святой воды, оная, очевидно, должна храниться не в обычной фляжке, а в чем-нибудь поинтереснее. ЕЩЕ, быть может, стоит добавить ко всему этому хоть что-нибудь, издавна напоминающее чистые бинты для перевязок. Вполне вероятно встретить медика где-нибудь неподалеку от хижины знакомого алхимика; из двух человек тот, который ходит и бурчит другому что-то вроде: "Ну сотвори мне хоть чего-нибудь по вот этому вот рецептику" или: "Да когда же твой самогонный аппарат выплюнет хотя бы капельку того, о чем я тебя давеча просил?" скорее всего, и является тем самым медиком, который вам и нужен.

В принципе, на Игре можно устроить госпиталь, в котором хотя бы изредка должны появляться энное количество лекарей, собирающих консилиумы по поводу дальнейшего лечения больного, спорящих до посинения о месторасположении той вены, из ко-

торой надобно выпустить побольше крови.

Довольно неплохие разработки по отыгрышу болезней и эпидемий представлены на страничке: www.old.golden-forests.ru.

Алхимия

Истоки алхимии следует искать еще в Древней Греции, где Платон и Аристотель создали теорию четырех элементов: огня, воды, воздуха и земли, а также (по Аристотелю) и квинтэссенции. Считалось, что все сущее есть проявление одного или нескольких базовых стихий. Однако как все элементы происходят из Первичной Материи, так и все металлы отличаются друг от друга лишь внешними формами, но отнюдь не сущностью. А значит, говорят алхимики, поскольку все металлы происходят в земле от смешения серы и живого серебра или зловонной земли, то превратить одно вещество в другое – дело вполне осуществимое.

Все позднее Средневековье проходит под знаком авторитета Философа (Аристотеля). Логично было бы предположить, что и алхимия основывалась на его трудах. И действительно, очень часто встречаются ссылки на его слова практически в любом европейском алхимическом труде. А некоторые – в частности, нижеследующие: "Истинно то, что эксперимент разрушает формы видов, в осо-

бенности металлов" и "Я не верю, что металлы можно превратить один в другой, минуя предварительное возвращение их к первоматерии" стали основными постулатами "тайной философии".

Но кем же был алхимик? Ученым, шарлатаном или полусумасшедшим фанатиком?

Иванов К.А. показывает алхимика и его мастерскую так: "В углу – большой очаг, а на нем разложен огонь, озаряющий причудливую обстановку комнаты. Кругом – склянки, разнообразные сосуды, колбы, металлические стержни, большие книги в тяжелых кожаных переплетах с застёжками. Среди этой обстановки движется человек в длинном темном одеянии, с шапочкой на голове, с огромной белоснежной бородой. По временам он отходит от своего стола, поставленного вблизи очага, садится у последнего и начинает раздувать мехами убавляющийся огонь в очаге. Тогда пламя вспыхивает, ярче озаряет комнату, а там над крышей увеличивается дым, и вылетают иногда искорки". Так традиционно и представляется занимающийся алхимией. Но как же обстоит дело на самом деле? Кто он, алхимик средневековья?

Альберт Великий пишет, что самое главное правило алхимии – хранение молчания. Ибо если тайна пойдет по рукам, она исказится. А утратив тайну искусства, совершенства вовек

не достигнуть. Также алхимик должен иметь достаточно средств. Искусство это не для бедняков, ибо у каждого взявшегося за дело должно быть достаточно денег, по меньшей мере, года на два. Однако правило сие соблюдалось не всегда. Частыми были случаи, когда алхимика ждала неудача, и он оказывался в нищете.

Зачастую многие мастера служили властителям всех мастей: от купцов до монархов. Кстати, последние сами зачастую увлекались тайным искусством. Это хорошо показано Гюго в "Соборе Парижской Богоматери": сам Людовик под покровом ночи приходит за консультацией к другому алхимику – архидьякону Клоду Фролло. Между прочим, в том, что и священник занимался алхимией, не было ничего удивительного. Причины этого просты. Во-первых, в средние века образованных людей было не так уж и много, и большинство из них были как раз служителями церкви; во-вторых, их доступ к библиотекам, которые в то время в основном располагались в монастырях, ну а в-третьих, святые отцы верили, что их работа богоугодна, и их молитвы позволяют им убежать от Сатаны. За примерами алхимиков-служителей церкви далеко ходить не надо. Роджер Бэкон, известнейший английский алхимик, был монахом ордена св.Франциска,

автор Алхимического Свода Альберт фон Больштедт, обыкновенно называемый Великим, вообще канонизирован католической церковью...

Алхимики в основном подходили очень серьезно к своему делу. В работе мастеров не было наивности или какой-то веры в заговоры или заклинания. Самые известные и уважаемые алхимические труды отличали вполне научные и обоснованные методы всей работы – начиная от сложения печей и заканчивая множеством различных химических реакций.

Рассмотрим теперь основные операции и их назначение, описанные в Малом Алхимическом Своде.

1. Возгонка – улетучивание сухой субстанции под действием огня.

2. Обжиг – измельчение вещества действием огня, именно целью удалить влажность, которая связует все части тела. Обжигу подвергаются все не вполне совершенные тела.

3. Сгущение – возвращение жидких субстанций к их твердому состоянию. Сухость огня удаляет влажность.

4. Закрепление – соответствующая мера закалывания летучего вещества в огне, чтобы любые изменения цвета или вообще любая субстанциальная перемена увековечивалась.

5. Растворение – слияние какого-либо прокаленного ве-

щества с водой, чтобы скрытые качества стали видны, а явные – ушли в глубину.

6. Перегонка – поднятие паров жидкости в особоеместилище для очистки жидкости от примесей.

7. Умягчение – расслабление сухих и неплавких субстанций, чтобы умягчить тело с надеждою преобразовать его и позволить другим веществам проникнуть в его материю.

Вот 7 основных способов работы с металлами. Алхимикам было известно множество химических реакций. В своих поисках метода превращения металлов в Солнце (золото) и Луну (серебро) они зачастую делали другие не менее интересные открытия. Так, уже упоминавшийся Р.Бэкон, проводя опыты с серой, вдруг получил такую смесь, которая взрывалась при поднесении огня. Правда, он не придал тогда этому значения. В противном случае порох появился бы в Европе на несколько веков раньше.

Говоря об алхимии, нельзя не упомянуть особую символику. Практически никто из алхимиков не описывал процессы, называя вещи своими именами. Вместо этого пользовались аллегорическими сравнениями-терминами. Традиционно золото именовалось Солнцем, а серебро – Луной; лев зачастую ассоциировался с ртутью, Марс и Венера – соответственно с железом и медью. В кни-

гах зачастую вместо описания использовали красочные гра-вюры, которые образно показывали процесс. Странные, зачастую мифические, звери, небесные светила, огонь, кровь были на самом деле лишь инструкцией по правильному подбору реагентов. Интересно, что у алхимиков не было жесткой системы соответствия символов – одно и то же могло в разных ситуациях и у разных авторов иметь разное значение. К тому же символы бывали простые и сложные. Последние требовалось еще раскладывать на простые, затем анализировать положение составляющих элементов, и много других сложностей.

Считается, что алхимики всех времен искали средство создания философского камня, своей природой способного превращать что угодно (в редких случаях – только свинец) в золото, да еще в довесок бывшего и панацеей, лекарством от всех болезней. Однако это не вполне соответствует истине. Так, Альберт Великий выделял философский камень, "яйцо философов", лишь как один из реагентов долгого процесса превращения ртути, мышьяка и серебряной окалины в золото или серебро. Причем он говорил о том, что природное золото помогает при болезнях, а алхимическое – нет.

Идея легкого получения драгоценных металлов будоражила

людей. Немыслимые тра-ты, редчайшие книги, сложнейшие опыты – все производилось ради получения алхимического Солнца! Конечно, при не-достатке знаний, при исключи-тельно опытным пути исследо-вания нередки были и несчаст-ные случаи. Взрывы, воспламе-нения, отравления газами, ожо-ги кислотами – всем этим, на наш взгляд, вполне логичным в данной ситуации вещам, народ придавал мистический смысл. А если еще учесть и столь ревно-стью сберегаемую тайну, то ста-новится понятно, что алхимики всегда считались связанными с темными силами. Легенда о Фаусте – типичное тому под-тверждение.

Ясно, что на самом деле, ни о каком сговоре с нечистой си-лой настоящие алхимики и не помышляли. Скорее даже на-оборот. Многие трактаты начи-наются с обращения к Господу, в котором автор просит помочь ему в его изысканиях.

Стереотип алхимика – еще один миф о Средних веках.

Алхимия на ролевых играх

Как должна отыгрываться роль алхимика? Длинным ба-лахоном и острым колпаком, плюс книгой заклинаний в ру-ках? Несмотря на то, что неко-торые алхимики сочетали свое занятие с астрологией, такой образ не будет соответство-вать действительности. Было

бы весело посмотреть на че-ловека, работающего с огнем и множеством опасных веществ в такой одежде!

Функциональность была превыше всего. Да и перед кем алхимик мог покрасоваться та-ким нарядом? Ведь искусством этим следовало заниматься тайно, так что все эксперименты проводились в уединенном ме-сте, как правило – каком-ни-будь доме. Итак, об одежде. Комбинезонов тогда не было, но фартуки, зачастую почти полно-стью закрывавшие тело челове-ка спереди, и перчатки для ра-боты с кислотами, ядами, да и просто горячими предметами, были обязательны.

Очевидно, что алхимика должны отличать от мага в первую очередь его инстру-менты. Для начала, необходи-мо приготовить "печь филосо-фов": "Вырой в земле яму глу-биной в локоть, а в ширину – около двух и выложи сверху глиной. Над ямой возведи кру-говую стенку". Затем следует поставить над печью тренож-ник, а на него уже потом – со-суды. Очевидно, что для игро-ков здесь не будет определен-ных сложностей.

Теперь о возможностях ал-химика. Ясно, что кидать фай-ерболы или заклинанием обра-щать в лягушку он не должен. Его чудеса (а как на РИ без них?) закладываются у печи. Он творит в мастерской, ища метод получения золота, и по-

путно создавая различные смеси. Какую роль они могут играть – решать в зависимости от специфики игры. Конечно, давать алхимику возможности современных химических ла-бораторий будет неразумно. Но приготовление ядов, закалка металлов, получение кислот, создание медикаментов (один из трактатов, между прочим, называется "Метод составле-ния медикаментов путем урав-нивания реагентов") вполне в его силах. Возможно, что он сможет создавать взрывчатые вещества различной силы, пригодные от вспахивания по-лей до выноса ворот. Ну и ко-нечно, на игре у алхимика должна быть возможность до-стигнуть главной цели – откры-тия метода получения золота.

Скажем еще немного и об от-ношениях алхимиков с осталь-ным миром. "Тайная филосо-фия" долгое время не была "противна" Церкви. Как уже со-общалось в начале, сами мона-хи и священники занимались ею. Бесспорно, настороженное отношение со стороны инквизи-ции существовало. Но тащить на костер за это занятие никто не собирался. Вполне возможно, что алхимик будет работать на правителя или просто состоя-тельного человека, который оп-лачивает его опыты.

Подводя итог, можно ска-зать, что ни одна хорошая игра по Средним векам не должна игнорировать алхимиков. Ал-

химиков–ученых, алхимиков, ревностных хранителей своего искусства, алхимиков, рискую-щих жизнью при эксперимен-тах. Не надо делать из них ма-гов, равно как и шарлатанов. При хорошей подготовке иг-рок–алхимик может создать такой образ средневекового ученого, что все остальные бу-дут видеть в нем таинственного мудреца, обладающего выс-шим знанием... И это будет называться атмосферой игры. То, к чему все стремятся, и не могут до конца создать, как ал-химическое чудо – философ-ский камень...

Магия и колдовство

Боязнь человеком магии и колдовства, уходящая своими корнями задолго до появления первых государств, на самом деле является обыкновенным страхом перед неизвестным.

Даже сейчас физика не мо-жет объяснить все природные явления (например, шаровую молнию), а что мог подумать человек того времени о необъ-яснимых для него событиях? Понятно, что придумывались различные ритуалы, и люди действительно верили, что их несоблюдение приведет к страшным несчастьям. Имен-но подчинением себе природ-ных сил зачастую определя-лось колдовство.

Однако в Средние века, вплоть до начала XIV века ма-гия была лишь недостатком, а

не преступлением. Церковь, провозгласившая, что на все есть воля Божья, и справедли-во считавшая колдовство ос-татками язычества, не призна-вала вообще существование волшебства. Папский престол не интересовали пережитки народного фольклора, и только в тех случаях, когда из-за ма-гии погибали люди или она становилась причиной разру-шений, тогда и только тогда светские суды карали смертью.

Но в 1310 году церковный собор в Трире наложил запрет на ворожбу, гадания, заклина-ния и тому подобные занятия, а еще спустя какое-то время за это стали отлучать от церкви.

Однако вплоть до конца XV века инквизиция преследова-ла колдовство лишь в тех слу-чаях, когда оно проистекало из ереси. И только в 1484 году папа Иннокентий в своей бул-ле "С величайшим рвением" (summis desiderantes) дал ука-зание инквизиторам карать колдунов и ведьм. А через три года выходит "Молот Ведьм" (Malle Maleficarum), извест-ная книга инквизиторов Шпренгера и Инститориса.

С XVI века костры поыхали по всей Европе, многие короли и императоры (Яков I Англий-ский, Карл V) были просто одержимы борьбой с ведьма-ми. Что интересно, успешно сжигали на кострах и в тех странах, где инквизиции не было, и быть не могло – в Анг-

лии и США. А между тем, испанская инквизиция, столь яростно выкорчевывающая малейшие семена ереси, считала все обвинения в колдовстве лишь "плодом болезненного воображения доносчика".

Несмотря на то, что, как мы видим, в Средневековье ведьмам и чародеям практически не уделялось внимания, а наивысшее "очистительное пламя" костров поднимается в эпохи Возрождения и Нового Времени, мы все же должны рассмотреть явление ведьмовства (ведовства).

В.Перкинс в своей книге "Размышления по поводу бесовского искусства колдовства" выделяет следующие знаки, свидетельствующие о виновности в колдовстве:

1. Если люди, делящие кров с подозреваемым, доносят о том, что тот связан с нечистой силой.

2. Если на подозреваемого доносят добровольно под пыткой или под страхом смерти ведьма или колдун, связанные с ним общими занятиями.

3. Если после произнесенного подозреваемым проклятья кто-то умирает или случается несчастье.

4. Если ругань и угрозы со стороны подозреваемого несут беды и несчастья тем, кого он невзлюбил.

5. Если подозреваемый или подозреваемая являются сыном или дочерью, слугой или

служанкой, близким другом или подругой, соседом или соседкой уже известного и осужденного колдуна.

6. Если на теле подозреваемого найдены сатанинские знаки, (укальвание).

7. Если на допросе подозреваемый путается в показаниях и противоречит сам себе.

Однако на деле было достаточно анонимного доноса. Затем шли испытания водой или укальвание. Первое заключалось в привязывании веревкой обвиняемого, и последующем бросании в реку. Дальше подозреваемого в колдовстве начинали тащить по воде. Если он не тонул, то значит, что река отвергала его, как приспешника Сатаны. Смысл испытания укальванием был в том, чтобы найти на теле обвиняемого знаки Сатаны и убедиться в том, что эти места не чувствительны к боли.

Но и без этого обвинить было несложно. Как пишет Фридрих Шпе в своей книге "Cautio Criminalis":

"Если обвиняемая вела дурной образ жизни, то, разумеется, это доказывало ее связи с дьяволом; если же она была благочестива и вела себя прилично, то ясно, что она притворялась, дабы своим благочестием отвлечь от себя подозрение в связи с дьяволом и в некоторых путешествиях на шабаш.

Если она обнаруживает на допросе страх, то ясно, что она

виновна: совесть выдает ее.

Если же она, уверенная в своей невинности, держит себя спокойно, то нет сомнений, что она виновна, ибо, по мнению судей, ведьмам свойственно глгать с наглым спокойствием.

Если она защищается и оправдывается против возводимых на нее обвинений, это свидетельствует о ее виновности; если же в страхе и отчаянии от чудовищности возводимых на нее поклепов она падает духом и молчит, это уже прямое доказательство ее преступности..."

Церковь повсюду стала видеть происки дьявола. Опять поднимается вопрос о Сатане и Боге. Библия провозглашает абсолют Господа, однозначно утверждая, что его власть распространяется везде и всюду. Но как тогда объяснить существование зла? Еще в XIII веке Фома Аквинский (теолог-схоласт, канонизирован) решает этот вопрос утверждением, что и зло есть Благо. "Если бы не было грешников, то не было бы и праведников, ибо нес кем было бы их сравнивать". То есть зло – это тоже продукт воли Божьей. Логичность этой трактовки и оправданность ее Священным Писанием и стали основными определяющими факторами в признании ее решением этой проблемы. Но это была официальная позиция. Для простого народа Антихрист был

могущественным Князем Тьмы, владеющим великой силой.

Рассмотрим, как выглядел шабаш в традиционном понимании людей. Шабаш происходил по ночам, в каком-нибудь уединенном месте: в лесу, на горах, на пустынной равнине. Ведьмы и колдуны переносились туда с помощью дьявола в мгновение ока. Иногда они усаживались для этого на кочегру или метлу, иногда дьявол посылал им козлов, драконов, а иногда и просто переносил их по воздуху. На шабаше председательствует сатана в виде козла. Его зовут messire Leonard. Все присутствующие должны были целовать у козла...хм... пятую точку, затем мессир Леонард раздавал колдунам порошки и жидкости, которые служили для приготовления ядов и любовных напитков. Колдуны приносили в жертву живых младенцев и затем варили их в котлах. Они убивали также жаб, лягушек, кошек и готовили из их костей магические предметы.

Одна из девушек объявлялась Царицей Шабаша. Совершенно голая, ложилась она на алтарь, и мессир Леонард на глазах у всех... скажем так, занимался с ней любовью. Однако, перед этим детей посылали в сторону пасти лягушек, а духи воздуха закрывали эту сцену от их взоров тонкой как паутиной воздушной тканью. Затем совершалась Черная Месса, являю-

щаяся пародией литургии. Царица шабаша снова ложилась на алтарь, а живот ее служил престолом для кощунственной службы. Затем начинался пир и оргия, причем иногда ели тела зажаренных младенцев. Потом все танцевали, составляя круг спинами друг к другу, и хором заканчивался тем, что ведьмы колдуны и дьяволы увлекали друг друга в объятия.

Несмотря на то, что большинство в этом – лишь фантазия, надо заметить, однако, что иные мужчины и женщины, одни ради колдовства, другие ради разврата, на самом деле собирались в уединенных местах и после профанации литургии предавались пьянству и разврату.

Некоторые историки склонны видеть в этих фактах своеобразный протест народа, ведь рабство ведет к распущенности. Но, если вспомнить Фрейда и подумать, какой образ жизни навязывала церковь, все становится ясным. Аскетизм во всем, объявление прелюбодеяния страшным грехом повлекло за собой не всегда осознанное, а скорее инстинктивное сопротивление бунта людей. Такое явно эротическое описание шабаша, как времени власти Зла, – лишнее психологическое защита. Запретный плод сладок, но если запрет такой, что нарушить его нельзя, то, чтобы избежать разочарования и неудовлетворения, нужно считать этот плод горьким и ужасным.

Однако вернемся к социальной стороне явления. Кто же на самом деле обвинялся в колдовстве?

Понятно, что некоторые люди, сильно недовольные жизнью, всерьез пытались заполучить, даже в обмен на душу, хоть часть могущества Сатаны. Были и другие случаи. Практически в каждом селении были свои одинокие женщины, которых все остальные по традиции считали ведьмами. Некоторые из этих женщин, доведенные до отчаяния таким отношением (ведь подозрение в колдовстве вызывало бойкот всех соседей, дети на улицах швыряли камнями и т.д.), решали мстить. "Вы считаете меня ведьмой?! Так получите!" Дальше начиналось завязывание магических узлов, опаивание травами, нашептывание заговоров...

Были и настоящие случаи душевных расстройств. В той атмосфере было совсем несложно сойти с ума. Неудивительно, что панический ужас перед колдовством, охвативший всю Европу, очень часто сказывался на детях. В Швеции известен ужасный процесс, который происходил в небольшом селении в 1669 году, вследствие чего погибла масса детей. Процесс начался из-за того, что у многих детей той местности наблюдались странные судороги, сопровождавшиеся обморочным состоянием. Во время этих припадков

дети рассказывали, что они часто вместе с ведьмами летают на шабаш и там сатана их бьет, отчего и приключилась с ними эта болезнь. Эти рассказы детей навели ужас на население, и в народе появилось большое раздражение против многих женщин, заподозренных в том, что они наводят на детей порчу. Комиссия арестовала многих женщин, которые под пыткой сознались во всех преступлениях. Из них 84 женщины были приговорены к смерти и вместе с ними также 15 детей, остальные дети подверглись разным наказаниям, 56 из них получили удары плетьюми. Приговор был объявлен во всеуслышание, и члены комиссии после совершения казни над обвиненными вернулись домой, осыпанные благодарностями со стороны населения.

Однако через четыре года в Виртемберге множество детей 7–10 лет вообразили себе, что ночью их возят на метлах, козлах, курицах, кошках на шабаш и там заставляют есть, пить и отрицать Троицу. Виновной и здесь признали женщину.

Но все-таки подавляющее большинство казненных за колдовство – абсолютно невинные люди, просто чем-то выделяющиеся из общей массы. Удивительная красота или уродство, выдающийся ум или глупость, а также многое другое считалось признаками колдовства. Толпа не терпит уни-

кальности. Если ты не соответствуешь "массовому индивиду", то тебя не должно быть.

Палачом и убийцей была отнюдь не инквизиция, как пытаются представить многие историки. Убивала толпа, тот самый народ, о судьбе которого пролило столько слез. Церковь дала возможность – утвердила в качестве доказательства анонимные доносы. И тогда вся низость людей выплеснулась наружу. Действительно, забрать землю у соседа, отомстить удачной сопернице, навредить кому-то стало очень просто – достаточно лишь обвинить в колдовстве. Бывали случаи, когда после посещения инквизиторами поселения, там не оставалось женщин. Их всех предавали смерти – ведь каждая написала донос на других.

Мне кажется, что этот период, XV–XVIII века, столь многое дал человечеству, что забывать его нельзя. Гибель миллионов не в чем не повинных людей все-таки заставила призадуматься. Люди поняли, что вседозволенность слишком опасна, что тьмы в их душах гораздо больше, чем они думали... Это понимание не должно пропасть даром.

Колдовство на ролевых играх

И ведьмы, и колдуны Средневековья бесконечно далеки от той фэнтезийной магии, ко-

торая пришла к нас со страниц книг. Их главное отличие – незаметность. Если на игре будут ведьмы, то перво-наперво надо вспомнить, в чем их обвиняли (на самом деле, перечислить в чем их не обвиняли гораздо легче). Любое бедствие рассматривалось как результат вмешательства темных сил. Так что на Игре колдунов и ведьм будет разумно надеяться такими возможностями, используя которые, они не будут слишком выделяться. Поясним эту мысль. Назовем явной магией ту, при использовании которой маг выходит на первый план (пример: чародей с пятаком магических снарядов сражается с отрядом воинов). А тайной магией тогда будем считать ту, при которой колдующий остается за кадром (пример: вдруг весь город заболевает, очевидна работа ведьмы, но кто конкретно это сделал – никто не знает). Ведьмы и колдуны должны пользоваться именно тайной магией. Возможностей тут уйма: и различные болезни, и проклятия, и очарования, а также заговоры, ворожба, вызов духов и управление стихией, а также оборотничество всех видов (большинство казней ведьм во Франции во времена Генриха IV было как раз за превращение в оборотней).

Нельзя забывать и про то, что ни ведьма, ни колдун не желает быть узнанным. Ведь в

этом случае их ждет костер. То есть скрытность во всем, незаметность, должна быть. Так что ни о каком костюме тут и речи быть не может. Обычный(ая) житель(ница) города. И ждуть тогда нас следования инквизиции, тайны и разоблачения, казни и убийства... Товарищи, вот это будет Игра!

Заключение

Средние века, которые называют еще Темным временем. Обычно под этим понимают владычество Святой Церкви, разгул инквизиции, костры для всех инакомыслящих, торжество веры над разумом, богословия над философией, власть догматов. Единственная Истина – Бог и Священное Писание или Аллах и Коран.

Есть и другая сторона. Эпоха рыцарства до сих пор будоражит умы людей. Кем были рыцари средневековья? Походили ли они на героев романов или же были просто угнетателями народа?

Об огромнейшей эпохе сейчас собрано много материала. Создавались и разрушались империи, рыцари сражались на полях Европы и шли на Восток.

А там зарождалось мощное теократическое государство. Ислам и христианство неминуемо должны были столкнуться.

А чем жили и что создавали философы в это время? Только лишь толковали Коран и Писание?

К сожалению, средневековье сейчас окутано множеством мифов. Возможно, самый главный – это представление о той эпохе, как о времени невежества и темноты. Есть, конечно, и другие. Об инквизиции и церкви, о разуме и вере, о науке и богословии, и много других.

Почему люди веками искажали историю? Ответ на этот вопрос настолько сложен, что достоин быть темой отдельной работы. Кратко можно сказать, что это зависело от времени и идеологии. Историкам Нового Времени приятно было считать себя лучше, чем те, темные люди. Затем большевизм постановил, что все, связанной с религией есть одурманивание народа.

В 476 году под натиском варваров пала Западная Римская Империя. В Европу приходит хаос. Так начались Средние Века. Константинополь еще непоколебим и даже набирает силу. Долго еще Византия будет оставаться последним центром наследия древности, пока не рухнет под ударами единоверцев-крестоносцев.

Пройдут века войн и мирной жизни, растворятся прибывшие племена и приспособятся местные. Происходит разде-

ление церкви, возникают новые мощные государства.

О Средних Веках можно сказать еще очень много. Наш разговор еще будет продолжен, и много еще тайн откроют они нам...

Использованная литература:


1. Х.А.Льоренте. История испанской инквизиции. Том I
2. История средних веков: Европа и Азия. – М.:Харвест, 2000
3. Фома Аквинский. Сумма Теологии. Пер.с лат.
4. Р.Бэкон. Большое сочинение. Перевод А. Х. Горфункеля.
5. Р.Гвардини. Конец нового времени. "Вопросы философии" □4. М., 1990
6. Райен Лейн Охота на ведьм (по книге "Энциклопедия пыток и наказаний", М., 1997), пер. с англ
7. Альберт Великий. Малый алхимический свод (Libellus de Alchimia), пер.с лат.
8. К.А.Иванов "Средневековый город и его обитатели"
9. Бергер Е. Средневековый город. М.2000. Том 4.
10. Ж.Легофф. Цивилизация средневекового Запада.Сретенск, 2000


Лексар и Золтан
(Кыргызстан)


специально для
Маршрута □29

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 (см. координаты в Хвостах редакции). Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь <http://nin.rpg.ru/moek/index.shtml>


 <p>Ведомости г. Омск</p>	<p>информационный листок ролевого движения г. Омска</p>	<p>Координаты для связи: Warkender (Сергей Харитонов) warkender@mail.ru http://www.vedomosti-omsk.narod.ru/</p>
---	---	--


 <p>Вечерний ролевак</p>	<p>Любительская газета явно предвзятого характера</p>	<p>Координаты для связи: http://vr.trk7.ru/</p>
--	---	---


 <p>Вольный Стрелок</p>	<p>Газета о ролевых играх на Камчатке. г. Петропавловск-Камчатский</p>	<p>Координаты для связи: Alex Alone alice@real.kamchatka.ru http://rpg.kamchatka.ru/</p>
---	--	--


 <p>Конец Эпохи г. Москва</p>	<p>литературный альманах</p>	<p>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/</p>
--	------------------------------	--


 <p>Крылатый вестник г. Новосибирск</p>	<p>Регулярное издание Молодежного движения «Хранители», г. Новосибирск</p>	<p>Координаты для связи: Почтовый адрес: 630099, Новосибирск, главпочтамт, до востребования, на имя Шушерной А.А. Тинва tinva@narod.ru http://kvestnik.narod.ru/</p>
---	--	---


 <p>MAGISTER LUDI г. Казань</p>	<p>профессионально редактируемый и издаваемый журнал</p>	<p>Координаты для связи: Елена Степанцова melamory@zilantkon.ru http://www.alexander6.ru/alexander6/136102</p>
---	--	--

 <p>Маршрут 29</p>	<p>Информационный вестник клуба ролевых игр. г. Алматы</p>	<p>Координаты для связи: http://www.ala-rpg.org/</p>
--	--	---

 <p>Меллон Украина, г. Киев</p>	<p>Самовыражение, внутренний рост, развитие, сотрудничество и вдохновение и информация для читателей</p>	<p>Координаты для связи: Mellon@ukr.net</p>
---	--	--


 <p>МОЕ г. Москва</p>	<p>Журнал, посвященный Ролевым Играм</p>	<p>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</p>
---	--	--

 <p>ORK CLUB</p>	<p>Вольнопериодическое издание «Ork-club journal» г. Уфа, Кемерово</p>	<p>Координаты для связи: bereguy@ufanet.ru www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml</p>
--	--	--

 <p>Палантир</p>	<p>Журнал Толкиновского общества Санкт-Петербурга</p>	<p>Координаты для связи: почтовый адрес: 191186 СПб Миллионная 15-13 zoltan@tolkien.ru http://www.tolkien.by.ru/palant.html</p>
--	---	---

<p>ПОЛИГОН</p>	<p>Газета для тех, кто играет в серьезные ролевые игры г. Тула</p>	<p>Координаты для связи: Ufthang [Ufthang@rambler.ru] http://mittula.narod.ru/Creation/polygon.html</p>
-----------------------	--	--

<p>Цитадель г. Новосибирск</p>	<p>газета теперь выходит в электронном виде</p>	<p>Координаты для связи: http://rpg.nsk.ru/citadel/</p>
---	---	---

 <p>Wind Rose г. Санкт-Петербург</p>	<p>Журнал посвящен творчеству</p>	<p>Координаты для связи: http://wind-rose.spb.ru</p>
--	-----------------------------------	---

Сорбоннская свобода

От редакции. В данном разделе мы планируем печатать песни ролевиков. Пишите нам, какие песни Вам хотелось бы увидеть на страницах нашего журнала. Раздел ведет Йовин eowin@yandex.ru

Сорбоннская свобода

G D G DG

Этот солнечный край -

D G DG

Мой потерянный рай,
И жасминовый май,
И одежд ваших край,

D D7 D

Опьяняют, как ладан.

G H

Но хватает огня,

Em C

Не держите меня,

G

Я от вас ухожу,

D

Без гроша, без коня,

G G7

Потому что так надо.

C G

На тверди небосклона

H Em

Взошел Альдебаран.

C G

Сорбоннская свобода

H Em

Не лечит старых ран,

Dm A

Лишь тот ей будет верен,

F G A

Кто поднят ей с колен,

F G#

Она заходит в двери

G

И не штурмует стен.

H Em

Все обеты смешны

На пороге весны,

Мне четыре стены

Перепутали сны

С респектабельной ложью.

Но не надо оков,

Видишь след облаков -

Был бродягой Господь,

Я хочу на него

Быть хоть в этом похожим.

По вереску и тмину,

Вдоль стали и сутан,

Покуда не остынет

Шальной Альдебаран,

Пока легки потери,

Пока горит восток,

Пока возможно верить

В счастливый эпилог.

И мосты сожжены,

И грехи прощены,

К черту мрачный итог,

Я уверен, что Бог -

Вечный спутник прохожих.

И коль выпадет шанс,

По дороге в Прованс

Я узнаю его по улыбке у глаз

И обветренной коже.

Падут замки и своды,

Долги пойдут ко дну,

Для тех, кто у свободы,

В пожизненном плену,

Для тех, кто без печали

Проходит по земле,

Как греки завещали,

И дедушка Рабле.

И в назначенный срок,
У развилки дорог,
Смерть обнимет меня,
Паладина ветров,
И толкнет в свои дроги.
Но смеющимся ртом
Я скажу ей о том,
Что дошел бы пешком
И до ада вполне
Доберусь без подмоги.
Потеряны законом
Среди густой травы
Заложники Сорбонны,
Теологи любви.
И ветер треплет книги
Их судеб на листки,
В F
До вечности - пол-лиги,
A Dm
До вечности - пол-лиги,
B F
До вечности - пол-лиги,
B C D
К бессмертью - две строки.

**Стихи и музыка -
Лариса Бочарова (Лора),
г. Екатеринбург**



Заказать диск можно
у Эльзара
elsar@mail.ru

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



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

Пора выделяться

о некоторых аспектах создания яркой индивидуальности персонажа

*Построю дом себе я
из консервных банок
И ярко-красное
сошью себе пальто...*

В. Луфферов. Песня чудака

Вы, наверное, хотите, чтобы ваш персонаж на полевой игре стал яркой, заметной фигурой, чтобы он надолго запомнился другим участникам игры. Для этого требуются усилия в разных направлениях. Необходимо и актерские способности, и творческая фантазия, и вдохновение во время игры. Все эти качества проявляются у разных игроков в неодинаковой степени: скажем, кому-то удалось хорошо развить свой актерский талант, а у кого-то он пока еще хромает.

Так что сейчас мы поговорим о том, что доступно каждому игроку вне зависимости от его способностей, талантов и подготовки. Рассмотрим меры, которые может предпринять любой, чтобы сделать своего персонажа заметным.

Бывает «игрок одного костюма»: в одном и том же «антуражном» плаще он играет то эльфа из Лориена, то герцога Бэкингема, то пришельца с Альфа Центавры. В результате

у тех коллег, которые видели этот плащ на других играх, возникают ненужные ассоциации и воспоминания.

«Игра в один костюм» приводит к тому, что его носителя в гораздо большей степени воспринимают как игрока, а не как персонажа. Да и сам носитель обедняет игру, заставляя других смотреть на то, что они уже сто раз видели.

Не используйте один и тот же костюм дважды.

Это не значит, что после каждой игры костюм нужно целиком сжигать в печке. Из одних и тех же деталей можно сделать два, три, а то и больше разных костюмов. Секрет в том, чтобы наиболее бросакая и запоминающаяся деталь прежнего костюма не являлась бы таковой в новом. Для этого ее надо либо исключить, либо заменить другой яркой деталью, либо «перебить» чем-нибудь еще более броским и заметным.

Если удачно комбинировать детали, принадлежавшие изначально разным костюмам, то количество возможных оригинальных костюмов еще более возрастет.

Специально продумайте для каждого костюма одну или две самые оригинальные, самые заметные детали, которые бу-

дут бросаться в глаза.

Например, на одном костюме, практически полностью черном, выделяется пояс с серебристыми заклепками. Этот же пояс может быть гораздо менее заметен на другом, простом костюме с большим количеством других блестящих элементов. А на третьем костюме он снова может быть заметен — но только на фоне еще более выделяющегося камзола.

Уделяйте голове особое внимание.

Голова — большое место многих участников полевых игр. В том смысле, что при разработке костюма игроки часто не задумываются, как будет выглядеть их голова. В результате получается, что новый костюм совершенно не похож на предыдущий — а голова осталась точно такой же, какой была.

Я предпочитаю, наоборот, продумывая костюм, начинать именно с головы. Хочется, чтобы голова нового персонажа не была похожа на голову какого-то ранее сыгранного. Для этого есть масса возможностей: отрастить или постричь волосы, перекрасить их, заплести хвост или косички, надеть парик или головной убор. Можно охватить

волосы повязкой или вплести в них украшения. Это только часть того, что можно сделать с волосами. А ведь, кроме волос, существует множество других элементов головы. На глаза, например, можно надеть очки; можно закрыть один глаз повязкой. Лицо можно раскрасить. Можно отрастить или сбрить усы, бороду и бакенбарды, можно надеть накладные усы и бороду. А если проконсультроваться со знакомым театральным гримером, то голову вообще можно изменить до неузнаваемости. В конце концов, ее можно совсем скрыть под капюшоном или шлемом.

В общем, делайте с головой все, что угодно, — только не привозите одну и ту же голову на разные игры!

Тщательная проработка костюма способствует созданию яркого образа не только внешне, но и внутренне. Когда вы думаете о том, как будет выглядеть ваш персонаж, вам волею-неволей приходится думать и о том, как он будет действовать, какие убеждения будут им двигать, на какие поступки он будет способен или не способен. Вот и получается: чем больше вы размышляете, нужен ли в костюме сбоку бантик, — тем лучше вы представляете себе образ и личность персонажа.

Уделяйте внимание мелочам. Мелочи, о которых обычно забывают, могут на порядок улучшить костюм — но могут и погубить его, если о них вовремя не позаботиться. Убедитесь, что детали, которые могут выглядывать из-под верхней части костюма, соответствуют образу. Побойтесь о запасных деталях.



Пример: игрок в черном костюме промочил ноги и решил переодеть носки. И тут его подстерегает беда: запасная пара носков, которую он взял с собой — белая!

Короли в кроссовках, сарафины с крестиком на шее, президенты с неснимаемыми фенечками — этому должен быть положен конец. Все, что на вас надето, должно органично сочетаться с костюмом. Или хотя бы быть надежно спрятано.

Придумайте своему персонажу особую деталь реквизита.

Опыт показывает, что образ персонажа приобретает особое очарование, если он снабжен какой-нибудь специальной «фишкой» — дополнительным предметом или деталью костюма. Особенно хорошо, если этот предмет часто используется, что позволяет обращать на него больше внимания. Например, можно ходить с раскрытым зонтиком или с подозрительной трубкой; можно постоянно читать книгу или чистить оружие.

Как-то я готовился играть дикого полуорка. Я подобрал себе вполне обыкновенный полуорочий костюм и, посмотревшись в зеркало, стал думать, какая же деталь ему необходима. Это должно быть нечто, что будет уникальным,

оригинальным, заметным — и при этом совершенно естественным для среднестатистического полуорка. Несколько дней я перебирал разные варианты — включая вплетенные в волосы шнурки, татуировку и безобразный шрам через все лицо — и в конце концов меня осенило. Я взял обычную алюминевую кружку и привязал ее к поясу. «Фишка» удалась. На игре я неоднократно слышал чужие разговоры: «Это тот, который полуорк? Ах, это тот, который с кружкой? Да-да, помню такого!»

Внешний вид — это еще не все, с чем можно экспериментировать. Напоминаю, что мы говорим только о таких экспериментах, которые доступны любому игроку, независимо от его опыта и таланта.

Следующий номер нашей программы — речь персонажа. Конечно, только во время игры выяснится, что именно он будет говорить, но на этапе подготовки стоит подумать над тем, как он будет это говорить.

Попробуйте придумать какое-нибудь отличительное качество вашей речи. Например, персонаж может часто вставлять в речь определенные междометия («а-а-а», «э-э-э», «ну» и т. д.), говорить с акцентом, заикаться, пользовать-

ся небольшим набором «любимых» словечек. Например, по любому поводу персонаж может восклицать: «Вот ведь перекося!» или «Мамочка моя печальная!» (меняя интонацию в зависимости от ситуации).

Полуорк, о котором я вспоминал, время от времени вставлял в речь слова из ЧПР-ного Наречия — например, «бубош!» («Зашибись!»), «урк!» («бля»), «сринкш» («понял») и другие. Когда же слов не хватало, он начинал рычать или скулить.

Даже если вы стесняетесь блистать актерским дарованием и богатством интонаций, отличительное качество может сделать речь вашего персонажа оригинальной и заметной.

Наконец, персонажа можно снабдить характерными привычками или особенностями поведения. Он может, например, прихрамывать, чихать, обмахиваться веером, щелкать пальцами, часто спотыкаться и неловко ронять имеющиеся в руках предметы, и так далее. (Только не все перечисленное одновременно!)

Разработайте отличительные особенности речи и поведения персонажа.

Мой показательный полуорк был оснащен целым букетом таких особенностей. Например,

он не пользовался во время еды столовыми приборами, ловил зубами комаров (вполне успешно) и обнюхивал каждый предмет, который попадал ему в руки.

Другой мой персонаж — Человек-с-Луны — читал и писал, перевернув лист вверх ногами. Это, правда, потребовало предварительной тренировки, но зато прекрасно воплотилось на игре: именно это качество дало окружающим понять, что персонаж не совсем от мира сего.

Мы поговорили о внешних, чисто формальных свойствах, которыми можно наделить персонажа полевой игры. Конечно, речь не идет о том, чтобы ограничиваться только этими формальными свойствами. Но часто оказывается так, что вдумчивая разработка внешних проявлений персонажа приводит к глубинному пониманию его внутренних качеств, ценностей, принципов, убеждений.

Ростислав Чебыкин
(Филигон),
г. Москва

philigon@master.elserv.msk.su

Материал взят с сайта
Филигона
<http://www.philigon.ru/>

Младший родич копья (дротики)

I. Вообще иногда провести границу между дротиком и копьем бывает довольно сложно, дротик, также как и копье можно было метать, а можно и держать в бою. Зачастую копье отличалось только толщиной древка, а по наконечнику оба оружия продолжали называться одинаково. Отсюда постоянные неясности в классификациях, где часто называют копье дротиком и наоборот. Но при всем при этом в семействе дротиков, тоже существует большое разнообразие, ведь размеры дротиков колеблются от 3 см до 2 м, то же самое было и с весом, и с другими характеристиками. Мы приводим лишь некоторые названия с характеристиками по странам.

1) Ангон (angon) – франки. Метательное копье, с длинными зубцами на наконечнике, на очень тяжелом и длинном древке. Известно с VIII в.

2) Асегай – зулусы, Южная Африка. При Чаке и его наследниках для метания использовали в основном дротик асегай (уменьшенную копию копья) с наконечником длиной около 25 см и древком длиной до 90 см, который можно было бросить на расстояние до 45 м, но дальность эффективного броска не превышала 25–30 м.

3) Бяо – Китай. Дротик делался, из стали, имел острие треугольной формы, длиной был около 12 см и весил 100 г. Дротик весом в полкилограмма назывался "золотым дротиком". Существовало два способа метания дротика – с прямого, и с обратного хвата.

4) Вита – Индия. Метательное копье длиной около 150 см, с привязанной к древку веревкой, также длиной 150 см.

5) Гарпун (harpoon) (голланд.) – разновидность метательного копья с зазубренным наконечником. Часто к гарпуну привязывался длинный ремень или веревка. В основном использовался для охоты на морского зверя и крупную рыбу.

6) Дарт – Англия. Дротик XV в.

7) Джавелин (javelin) – Англия. Дротик XV–XVI вв.

8) Джерит, джирд, джерид (djerid) – дротик (арабск.) – Азия. Метательное копье с легким и тонким древком длиной до 150 см. Обычно джериты хранились в специальных футлярах – джетах, рассчитанном на три дротика.

9) Дрот – Греция. Длина древка была около 150 см. Вооружались им легковооруженные воины, основное оружие которых состояло из щита и 2–

3 дротов.

10) Корсека, корсеск – Италия, Корсика. Наконечник дротика или копья XV в. Длина древка дротика около 1 м. Обратно называлась – "Летучей мышью", если ее боковые острия делались зазубренными и поднимались вверх. Корсека с опущенными вниз боковыми остриями могла называться ронконом.

11) Нарча – Индия. Полностью железный дротик, от 1 м. длиной.

12) Пилум – Рим. Правильное название *Hasta pilum* (лат.) – Гаста пилум. Метательное копье на толстом деревянном древке длиной 150–200 см. Имел длинный наконечник, что не давало срубить его в бою или при втыкании в щит, что делало щит неповоротливым и тяжелым для боя. Гаста велитарис – короткие дротики велитов.

13) Сулица – Русь. Метательное копье с легким и тонким древком длиной до 150 см. Сулицу не только метали, но и кололи в бою, как копьем.

14) Фрамея – германские племена. Дротик с коротким древком и острым тонким наконечником. Длина 150 см.

II. Приспособления.

1) Аментум (amentum) (лат.)

– Рим. Ремень, использовался для ношения или метания дротика, увеличивая дистанцию броска. Мог состоять из двух связывающихся половин.

2) **Атлатль** (atlatl, произносится "at-la-tal", в переводе с языка науатль – "метатель копья") – ацтеки. Ручное приспособление для метания дротиков и копий. Ацтеки очень активно

его использовали. Позволяло бросать легкие дротики на расстоянии свыше 200 метров.

3) **Копьеметалка** – приспособление для метания копий и дротиков в виде дощечки или палки с загибом на одном из концов, или веревочной или ременной петли.

4) **Джет, джид** – Азия. Небольшой колчан с отдельными

гнездами для дротиков дже-бросать легкие дротики на расстоянии свыше 200 метров. Мог носиться на поясе с левой стороны, за спиной и у седла слева.

5) **Кольца** – на конце древка для веревки и последующего возвращения дротика.

6) **Ленты** – Азия. Выполняли функции стабилизаторов полета и скрытия движения дротика.

Праща и духовые ружья

I. Праща

1) История.

Изображения пращи встречаются уже на каменных памятниках Египта времен фараонов и античной Греции. Сами же греки приписывали честь изобретения этого оружия вначале финикийцам, позднее – жителям Балеарских островов. Критские наемники-пращники на дистанции 120–160 шагов убивали человека. Известно, что меткий пращник мог с расстояния 150 шагов убить быка. В европейских средневековых армиях праща активно применялась уже с начала первых крестовых походов и до XV в. включительно. Впрочем, на охоте ею пользовались гораздо раньше. На ковре из Байо запечатлен охотник-пращик, мечущий свой снаряд в летящую птицу (!). Сделай пращу

было очень просто и дешево. Поэтому она продержалась в европейских войсках многие столетия, до появления огнестрельного оружия.

2) Конструкция.

Праща представляла собой веревку или кожаный ремень приблизительно в полтора метра длиной с плетеным, нашитым или изготовленным нацело с ремнем чашеобразным расширением посередине. Один конец пращи делали гладким, а второй – с петлей, которую надевали на кисть руки. Пользовались ею так: складывали ремень вдвое, зажав гладкий конец в кулаке, в расширение вкладывали пращный снаряд и начинали быстро раскручивать пращу в воздухе. Покрутив несколько раз, при особенно сильном замахе отпускали гладкий ко-

нец пращи. В результате под действием центробежной силы, полученной в процессе вращения, снаряд вылетал из расширения.

Другой способ был, когда ее раскручивали над головой, зажимая один конец петли между большим и указательным пальцем, а другой, придерживая остальными, затем один конец отпускали.

3) Снаряды.

Снарядами для пращи служили обыкновенные гладкие камни круглой или овальной формы. Позднее стали изготавливать снаряды из обожженной глины, бронзы, свинца или железа. Металлические снаряды римляне называли гландес (лат. glandes) – это были свинцовые продолговатые пули для пращей, напоминающие по форме сливу.

Использовались также зажигательные снаряды.

4) Разновидности пращи.

А) **Праща (sling)** – метательное оружие, классический вариант состоял из веревочной петли, в которую вкладывали ядро или пулю.

Б) **Праща-бич** – представляла собой объемную пращу, прикрепленную одним концом к палке. Петля на ее другом, конце перед броском также надевалась на эту палку. Такая праща позволяла забросить снаряд намного дальше, чем обычная, но для овладения ею требовалась особая ловкость, поскольку в процессе метания снаряда из пращи-бича нужно было при замахе освободить петлю, надев ее на конец палки. Кроме того, меткость у пращи-бича была несколько ниже. Поэтому с течением времени это оружие стали применять в основном не для поражения отдельных вражеских воинов, а для того, чтобы забросить в гущу неприятельского войска разрывные или зажигательные снаряды. Использовали ее также во время морских сражений и при осадах.

В) **Пращу-трость** – была, по сути дела, обычной палкой с расщепленным концом. В расщеп вкладывался снаряд.

Правда, такое оружие было весьма недолговечным, но зато и изготовить его не составляло труда.

Г) **Праща-ложка** – делалась из дерева и действительно походила на ложку.

5) Вооружение застрельщиков.

А) **Голыш** – пуля для пращи. Имела много других названий.

Б) **Тоболец** – мешочек для зарядов пращи.

6) Игровая праща.

В принципе конструкция пращи уже описана выше, для игры она полностью идентична. Основная проблема это снаряды для нее. С одной стороны снаряд должен иметь вес, иначе он просто не полетит. С другой стороны он должен быть достаточно безопасным для игроков. Лучше всего для этого подходит мяч, только не теннисный (он слишком жесткий), но того же размера.

II. Духовые ружья и трубки

1) Определение.

Духовое ружье – метательное механическое оружие, различное по длине (от 5 см до 3 м) и диаметру (от 5 до 25 мм), стреляет с помощью выдыхаемого воздуха. Духовое

ружье состоит из одной или двух трубок с, необязательным, расширением на конце.

2) Разновидности.

А) **Сарбакан** (индейцы Южная Америка) – стрелял отравленными стрелками-иглами с опереньем.

Б) **Сумпитан** (Юго-Восточная Азия) – стрелял отравленными стрелками-иглами с опереньем.

В) **Сербатана** (Майя) – стрелял глиняными шариками. Скорее всего, предназначался для оглушения врагов, для последующего захвата в плен.

Г) **Фукибара** (Япония) – духовая трубка размером – 5 см, стреляла отравленными стрелками, которые назывались – Хари.

Д) **Фукия** (Япония) – духовая трубка размером – 30 см, стреляла бумажными конусами с одним или несколькими металлическими отравленными наконечниками.

3) Игровое духовое ружье.

Во многих командах этот уже "добрый старый сарбакан" применяется довольно давно. Обычно это простая трубка, довольно произвольного диаметра (только не делайте очень большой – тяжело будет выдувать снаряд). Для

интересующихся: если его прикрепить на некое подобие ложа, получаются не плохие винтовки для гражданских войск. Пульками, как правило,

служит бумага, свернутая конусом под диаметр трубки. К сожалению, для полевых игр не очень удобное оружие, ветер сносит достаточно легкие

пульки. В тяжелых доспехах не всегда чувствуешь стрелку сарбакана, что приводит к спорам. Но для павильонок – прекрасное оружие.

Экзотическое метательное оружие

I. Человек пробовал кидать и метать практически все.

Поскольку очень тяжело классифицировать то разнообразие предметов, которым человечество пробовало кидаться за свою длинную историю, поэтому здесь эти предметы разделены очень условно и просто даны, по возможности, в алфавитном порядке. К тому же это далеко не полный перечень предметов, которыми можно швыряться в противника.

1) **Амигаса** (Китай, Корея, Япония) – соломенная шляпа, под полями которой находилась клинок с острыми краями, расположенный по всему периметру или отдельными участками.

2) **Боло** (болантин, болеадорас, болас) (Южная Америка, Африка) – метательное оружие, состоящее из веревки или ремня (1000 – 1500 мм.) с

одним или несколькими грузами на концах. Служили для захвата в плен или убийства, путем удушения. Использовался также для охоты.

3) **Диски** (Греция) – служили в основном спортивным снарядом. Но применялись и в боях. Изготавливались из бронзы, дерева или камня.

4) **Дрек** – кошка на длинном тросе или цепи. Использовалась, как абсорбционное метательное оружие.

5) **Метательные дубинки** – ударное, ручное метательное оружие. Состоит из рукояти и рабочей части в виде утолщения или набалдашника. Рукоять и набалдашник составляют единое целое. Один, из наиболее архаичных видов оружия.

5.1.) **Бумеранг** (Египет, Малая Азия, Южная Индия, Юго-Восточная Азия, Австралия) – разновидность метательной дубинки. Длина ок. 60 см, ши-

рина 60–75мм, толщина 20–30мм, угол изгиба 90–130 градусов. Материал – кость или древесина.

5.2) **Катари** (Южная Индия) – разновидность бумеранга.

6) **Метательные пластины** – имели широкое применение и отличались большим разнообразием форм.

6.1) **Вьетнам** – Пхи-тхен – имела форму стрелки.

6.2) **Индия:**
6.2.1) **Кацума** – имела форму креста.

6.2.2) **Римбо** – имела форму многогранника с восемью спицами.

6.2.3) **Чакра** – пластина с внешним лезвием в виде плоского круга с отверстием в центре, надевались на острую верхнюю шапку, обычно носили несколько чакр.

6.3) **Китай** – Бяо

6.4) **Малайзия** – Паку

6.5) **Япония** – Сякен (шакен)

7) **Метательные шипы и**

иглы – при изготовлении практиковались самые разные материалы: металлические, растительные, костяные. При применении было необходимо точное попадание в артерии, глаза, гортань.

7.1) **Вьетнам** – Пхи-чам

8) **Рогатка** – простейшее метательное пружинное оружие, состоящее из разветвленной рукояти, резины и пяты, куда вставляется снаряд.

9) **Сюрикены** (сюрикэн) (Япония) – 70–100 мм в диаметре. Имеют самые разнообразные формы.

А) **Арарэ** (Град) – шар с шипами, объемный сюрикен.

Б) **Дзеарарэ** (Большой град) – шар с шипами, объемный сюрикен с привязанным куском ткани, которая поджигается, перед броском в деревянную цель.

В) **Дзюдзи** – крестообразный сюрикен.

Г) **Манди** – сюрикен с четырьмя загнутыми концами (похож на свастику).

Д) **Назарэм** (Летающая монета) – круглый сюрикен с квадратным отверстием в центре.

Е) **Сампо** – сюрикен с тремя остриями.

Ж) **Хаппо** – сюрикен с несколькими лучеобразными лезвиями.

10) **Тонки** – собирательное название различного, небольшого по размеру, метательного оружия японских ниндзя типа шипов, иголок и др.

11) **Хидакэ** (Япония) – снаряд в виде пустотелой бамбуковой палки, наполненной зажигательной смесью, с фитилем.

12) **Чеснок** (Русь), Тэцуби (Япония) – четырехконечная колючка, один шип, которой всегда смотрит вверх. Бросался под ноги людям и лошадям.

13) **Шары.**

13.1) **Ирландия** – Деил клисс – простой, глиняный или каменный шар.

13.2) **Якутия** – Мяч-ядро – известное из якутского эпоса метательное оружие в виде каменного или металлического шара.

13.3) **Япония.**

13.3.1) **Арарэ** – объемный сюрикен с шипами.

13.3.2) **Коараэ** – объемный сюрикен с шипами.

13.3.3) **Мэтсубиси** – оружие, представляющее собой бумажный пакет или яичную скорлупу, наполненную смесью песка, перца или металлических опилок. Используется для ослепления противника.

13.3.4) **Ториноко** – снаряд, представляющий собой яичную скорлупу, начиненную горючей смесью, с фитилем. Иногда прикреплялся к стреле.

13.3.5) **Хидзе** – снаряд, представляющий собой бумажный шар, начиненный зажигательной смесью и проткнутый через центр обоюдострым металлическим прутком, который при броске втыкается в деревянные стены.

13.3.6) **Хикуи** – шар с шипами, состоящий из двух половинок, заполненных зажигательной смесью, и фитиля.

14) **Щиты.**

14.1) **Ба** (Китай) – парное оружие в виде двух половинок литавр с заточенными краями. Каждая из половинок имеет рукоять. Соединенные вместе, могут выполнять роль щита, а по отдельности метательного оружия.

14.2) **Охарклесс** (Ирландия) – средневековый щит с острой кромкой. Использовался и как метательное оружие.

Составитель трех статей –
Юрий Колобаев,
г. Москва

Клинковое оружие

Терминология

Культура оружейного мастерства за века своего существования породила особенный язык, на котором общаются между собой изготовители холодного оружия со всего мира, и понимают друг друга вне зависимости от своей национальности. Если вы не знаете этого языка, вам будет очень тяжело стать оружейником: все-таки времена, когда любой меч именовали просто и бесхитростно – "ковыряло" или "дрын" – давно канули в темное толкинистское прошлое. Кроме того, не стоит обзывать оружие разными нехорошими словами – оно обидится и предаст вас в самый не подходящий момент.

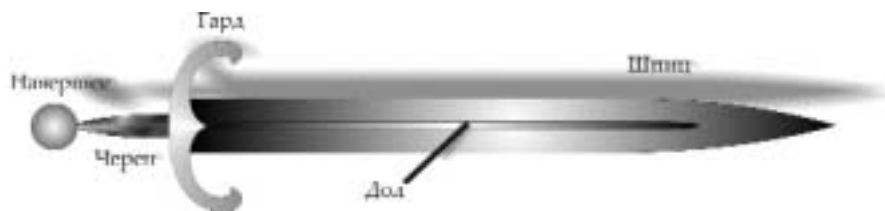
Таким образом, если вы хотите создать МЕЧ, а не "ковыряло", вам стоит знать, что меч состоит из:

1. Клинок (в реальном оружейном деле он затачивался неравномерно. Наиболее остро заточена была первая треть клинка, именуемая "шпиц")

" Шпиц(нем.), Пуан(франц.) – острие оружия.

" Дол (желоб на клинке) иногда именуемый по-русски "кровостоком". Это название некорректно, тем более – для игрового оружия. Дол на клинке игрового меча служит для уменьшения общей массы изделия, облегчения его центровки и создания на клинке ребер жесткости. Ну и для эстетики, конечно.

2. Небоевая часть – эфес.



" Гард (крестовина, штанга(нем.) – крестовина или другой защитный элемент в точке перехода клинка в небоевую часть. Прикрывает руку бойца. Бывает простым (как на мече – европейском или японском) и сложным, с пасданами (как на поздних мечах (XV–XVIв), саблях и шпагах).

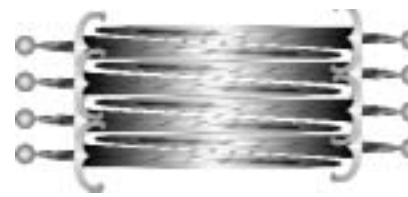
" Пасдан (pas d'ane – "ослиная подкова") – кольцо или дужка, дополнительный защитный элемент. Пасданы бывают вертикальными и горизонтальными, верхними и нижними – в зависимости от их положения в пространстве, когда боец держит оружие вертикально перед собой, направив шпиль в землю.

" Черен (гриф (нем.), рукоять)

" Навершие (оголовье, яблоко, тет(франц.) – декоративный элемент, служащий, кроме того, для центровки оружия. Самое безопасное место для размещения гербов и прочих украшений: в него почти не попадают удары и при этом оно всегда на виду. Название "навершие" происходит из того обстоятельства, что обычное положение клинкового оружия – в ножнах, а в таком случае именно эта деталь находится на самом вершине.

1. Для изготовления игровых клинков наилучшим материалом является стеклотекстолит, чаще именуемый в наших кругах "пластиком". На самом деле этот материал имеет с реальным пластиком мало общего. Наш "пластик", в отличие от настоящего, состоит из нескольких слоев стекло-

ткани и клея, а поэтому на предложения нарубить лист на гильотине должно звучать громкое "НЕТ"! (При механической разрубке край пластика расслаивается). Технологий распиливания пластика довольно много; я ценю свое время, поэтому пользуюсь электролобзиком. Рекомендуемые полосы, предназначенные для изготовления мечей, разметать и отпиливать конусообразно: допустим, основание/наконечник – 4/3 (это позволяет экономить материал).



Также стоит отметить, что при такой форме выпиливаемых пластин центровать оружие впоследствии значительно легче.

Мне доводилось работать с пластиком разной толщины и могу сказать точно, что толщина меньше 9мм для нормального оружия не годится. Все клинки (слово-то какое – клин!) делаю клинообразными (форма конуса как по ширине, так и по толщине). Лучшей пластины, чем 12мм, не бывает. Для того, чтобы свести толщину к шпиль, пользуйтесь острым ножом, стамеской, напильником, рубанком – кому как нравится. Срезайте к шпиль материал послойно.



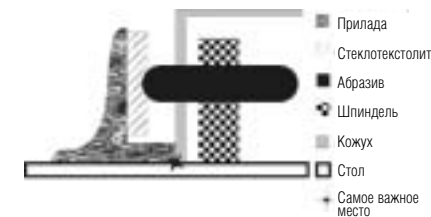
(Примерная схема утоньшения текстолита – вид с боку)

Предварительная обработка заготовки позволяет меньше махать напильником и реже дышать стеклопылью.

Создание дола – вопрос отдельный. (Специально для этой операции мне пришлось создавать станок, в чем-то похожий на вертикально-фрезерный по дереву с системой фильтрации воздуха через водяной фильтр). Возможно не каждый поймет смысл использовать станки, а не напильники, но это уже вопрос личных пристрастий... Вот ВАМ, мастера, схемы, кои пользую я – ленивый.



(Станок 1)



(Прилада1)

Немного о крепеже

Обычно именно в месте крепления лезвия к черену происходит излом – для решения проблемы предлагаю вариант (А) – в черен должен входить хвостовик в форме КОНУСА. Традиционно все, кто делает оружие, идет по второму варианту (В), что и обеспечивает их оружию более короткую жизнь.



Если вы все-таки сделали себе цельнометаллическую рукоять с гардом и наверху – задайтесь вопросом – а какой длины должен быть пластиковый черен? – На мой взгляд – 50мм.

2. Для формирования небоевой части необходимы:

" а) Металлическая трубка примерно 1/2 дюйма для изготовления черена.

" б) Плоская и конусообразная оправка, по которой в дальнейшем будет формироваться трубка. В самом толстом месте оправка соответствует толщине пластика.

" в) Подobie наковальни и молоток

" г) Наверху со штырем (для сварки).

" д.) Гард (с пасданами или без).

Рекомендую иметь несколько оправок на разные модели черенов.

Вся конструкция рукояти собирается "на сварку" и является одной деталью.

Сварка полуавтоматом является наилучшей (не остается окалины). Любая другая сварка тоже имеет место быть, но лишь в руках "специально" тренированных людей.

Настоятельно рекомендую варить БОЛЬШИМИ ТОКАМИ! Слабые токи создают лишь поверхностную сварку и не делают глубокий, внутренний провар. В тех местах, где есть опасность прожечь металл или если есть необходимость залить сваркой пустые места – стоит подкладывать медь или дюраль.

Для изготовления оружия в жанре "фэнтези" есть только один ограничитель – фантазия мастера. Исторические образцы имеют определенные правила изготовления, в частности – нормированную длину черена. Черен чаще всего был коротким: длинные черены имели только двуручные мечи или мечи-"бастарды". Эпоха викингов (Каролингов): черен длиной в размер кулака владельца. У шпага длина черена может быть и того меньше – в зависимости от хвата (в

любом случае наверху ложится на запястье). Все размеры указаны в исторических энциклопедиях. В скором времени закончу работу по созданию электронной версии каталогов европейского оружия серии Muller.

Это не вариант – это последовательность работ.

Рисунок. А (вид черена сбоку): два распила. Речь идет о трубе диаметром примерно 21мм и сплюсненной по специальной заправке).



Рисунок. В формирование черена. (Для варианта "А" по крепежу пластика)

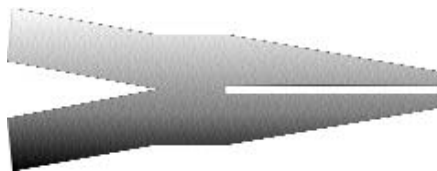


Рисунок. С – сборка

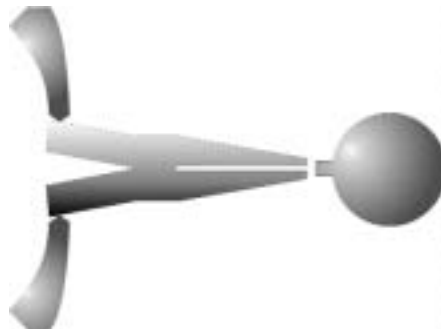


Схема сборки шпаги.



1. Контргард создается с большой синусоиды.
2. Деформацию усов нужно производить перед созданием контргарда!



Контргард

Ножны

Кожаные – шить. Но это и так понятно, а вообще, перед тем как шить кожу ее нужно: края сбросовать (сделать тоньше, срезать ножом) и склеить. На ножны стоит брать шкуру толщиной примерно миллиметра 3 или 4. Все просто. Выкраиваете кожу так: в два слоя с не большим запасом, очень не большим. Сшили? – размачивайте в горячей воде!! Клинок своего орудия стоит увеличить в ШИРИНУ, допустим, присоединив к режущей кромке стержень в 10 мм и сверху все, замотав скотчем. На полученную конструкцию натягивайте свое кожаное изделие... Теперь ждите, вот когда дня через три все высохнет – разогрейте (на водяной бане) воск и пропитайте "ножны". Что вы станете делать дальше с таким чехлом – вам видней...

Железные – сварить. Сильно сказано... Чтоб свернуть листовое железо в нужную форму хорошо иметь соответствующую оправку по форме клинка, а дальше "только в путь"!

Деревянные – склеить в три слоя.

Материал заказываю в любой столярной мастерской. Наилучший материал – береза. Заготовки должны быть на 1/3 шире клинка и иметь + 100 мм длины. Две детали толщиной 5–6мм и центральная +1мм к толщине пластика.

Последовательность работ:

1. На центральную часть наложить готовый клинок, Разметить и выпилить лобзиком с запяском по длине.



2. Склеить (ПВА) полученную деталь с одной из пластин 5–6мм. В полученный короб имеет смысл клеить войлок (на рисунке 4) – это позволит клинку впоследствии хорошо держаться внутри и не дребезжать.

3. Разметить наружный контур ножен и выпилить.



Рис.3 (вид сверху)

4. Среднюю часть следует уменьшить рубанком до толщины клинка.



Рис. 4 (вид сбоку)

5. Приклеить оставшуюся деталь, обрезать лишние части.

Чтобы ножны получились без щелей, нужно взять гвозди для оконного штапика, нарезать из ДВП "шайбы" 10*10мм. Собрать, забивая гвоздь сквозь "шайбу". Это позволит прижать детали друг к другу максимально плотно и уменьшить до минимума риск расколоть изделие при удалении гвоздей. После полимеризации клея гвозди удалить.

Дальнейшая доработка на ваш вкус.

Стрелковое оружие**Пистолы и ружья**

Видел и делал лишь по двум принципам – петардные и на строительных патронах.

На петардах – ствол завернуть (заглушить, заварить) с одной стороны и отступив примерно 15 – 20 мм просверлить поперек под диаметр петарды.

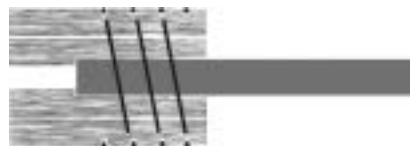
На строительных патронах все значимо сложнее. (Подробнее в следующих редакциях).

Из элементов к лукам и арбалетам скажу лишь о стрелах. Предпочтительным материалом является кедр, ясень и береза так как этот материал не щепится по слоям и легко обрабатывается. Брусок квадратного сечения (круглый в магазине не продается) вставить в дрель. В тиски зажать лерку по металлу, включить дрель и прогнать вращающийся брусок сквозь лерку. Постепенно менять лерку на более мелкую, можно добиться нужного диаметра "шканта". Значительно надежней эту операцию делать в паре с подмастерьем.

Следующим этапом идет ошкуривание заготовки (с помощью шкурки, наждачной бумаги и той же дрели). Готовые стрелы можно красить, восить, лакировать. Это предохранит их от неблагоприятных погодных условий.

!Перед выстрелом наконечник можно смочить в воде: тогда ваше попадание трудно будет оспорить из-за явного мокрого следа, оставшегося на теле жертвы. Кроме того, стрела с влажным наконечником летит ровнее!

Оперение – вещь хорошая. Модное среди молодых ролевиков–толкинистов "О-скотчение" стрелы – плохая вещь, хоть и отличается дешевизной и сердитостью (т.е. рекомендовать скотч вместо перьев не стану).

Общая схема наконечника:

На древко стрелы с выпуском жестко наклеить ковровое покрытие или тонкий войлок. Зафиксировать все проволокой или нитками очень серьезно! На подготовленную боевую часть наклеить с выпуском поролон. Не стоит делать "наконечник" стрелы мелким по диаметру: это травмоопасно для глаз. Главная задача – как можно надежней и крепче спрятать древко в наконечнике.

Стоимость стрелы от 5\$ и выше. Вы несете ответственность за здоровье окружающих: вопреки расхожему мнению, именно стрелы являются наиболее приближенным к реальности оружием на игре.

Шлем, щит, наручи, поножи и прочие элементы**защитного вооружения**

О технической же стороне работы с листовым железом сообщая:

Небольшая "таблетка" на 3–4 кг сшитая из кожи и наполненная песком значительно облегчит работу в изготовлении объемных деталей.

За историческими справками по доспехам (да и по оружию) можно обращаться по телефону (383–2) 733736. Вам всегда окажет помощь новосибирский мастер ролевого движения, первый сибиряк, отмеченный премией "ДЮРАНДАЛЬ" (Зиланткон–2000 в г. Казань) в номинации "Лучшая игра сезона" ("Сердце Льва") в России – МАКАР (Вадим Зевлевер).

Фундаментальные знания этого человека неоднократно помогали мне в работе, достоверность его суждений не подлежит сомнению.

Данная статья написана на основе прочитанного на Сибконе–2004 мастер-класса "Изготовление оружия", автор – Михаил Морозов (Миха–мастер), Новосибирск.

miha_master@ngs.ru

**АВТОР ДАННОЙ СТАТЬИ
ПРИНИМАЕТ ЗАКАЗЫ
НА ИЗГОТОВЛЕНИЕ
ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ, ОБРАЩАЙТЕСЬ.
MIHA_MASTER@NGS.RU**

Корж и фиалки, или рецепты булочников, сдобренные воспоминаниями

Данная статья предназначена для тех, кто хочет поехать на игру булочниками или кондитерами. На игре "Война и мир" мы были булочниками, кто побывал там – возможно, отведал наших пончиков и тортов.

Мы изначально не задавались целью накормить весь полигон и, тем более, быть постоянно действующим кабаком. Утром мы предлагали горячие булочки, ближе к вечеру подносили пончики. В течение всего дня у нас можно было заказать торт с любой надписью.

Лирическое отступление

Казалось бы, неинтересное это занятие – пеки с утра до вечера, и никакой тебе игры. А нет, оказалось, что пончики на игре имеют свой особый статус, иногда приобретая политические и религиозные "ароматы".

Пончики стоили по ливру за штуку, булочки – по три; торты же были дороги и стоили по 100 ливров, что было немалыми деньгами на игре.

Как ни странно, самыми частыми и богатыми клиентами по кондитерской части у нас были иезуиты, заказывающие торты для братьев. К тому же, они платили сразу и наличными.

Его Величество, заказав нам пончики, задолжало 27 ливров до следующего дня, о чем мы тайно намекали всем встречным–поперечным, пока кто–то не донес Его Величеству. Как ни странно, нас не четвертовали, а выдали Королевский Вексель. Видимо, королю хотелось отведать пончиков и на следующий день.

Его Высокопреосвященство платил сразу. Вернее, платила его чудо–экономка, успевающая заказывать булочки и пончики к приходу именитых гостей в дом господина.

Один торт заказали мушкетеры, с надписью "Vive la France"; были и амурные зака-

зы. Слуга известного господина, Гримо, всю игру откладывал деньги, помогая с рубкой дров, дабы скопить достаточное их количество и заказать торт для любимой.

Заказы на пончики принимались с утра. Погоня за пончиками была не менее занимательна, чем придворные интриги. Нас останавливали на дороге, когда мы разносили заказы. Один важный господин упросил продать ему несколько пончиков, заплатив вдесятеро против реальной стоимости. Люди, назвавшиеся студентами из Сорбонны, оказались тайными протестантами и переправили пон-



Корж и фиалки

Оборудование

– ведро оцинкованное для приготовления пончиков, ведро для воды

– два пластмассовых ведра поменьше, с крышками, ковшик для воды

– клеенка для выкладывания заготовок пончиков, 2 x 1,5 м.

– две больших миски; сетчатая посуда, подходящая по размеру к миске

– корзина и две плоски для специй

– пара подносов

Продукты

Торты:

– коржи для тортов. Продаются готовые, разной формы.

– крем для одного торта: 1 б. стученки и 1 пачка сливочного масла

– сливки для украшения торта. Нужно брать в маленьких пакетиках по 200 г., полпакетика на торт, с жирностью не менее 15%. Взбитые сливки из баллончика оседают и растекаются за полчаса, поэтому нам они не подходят

– по желанию – пара банок консервированных фруктов, для украшения торта.

– корица, кардамон, ванильный сахар и сахарная пудра.

– бумажные салфетки, белый картон

Булочки:

– собственно булочки. Са-

чики в осажденную Ла–Рошель. В Англию пончики проносили контрабандой предприимчивые люди, говорили, что английский парламент, отложив все дела, специальным вердиктом запретил ввоз французских пончиков, дабы не подрывать внутреннюю экономику.

Месье Жюль спешил с заказом мимо Нотр–Дам–Де–Пари, где как раз шла служба. Далее, по его словам, "Черт меня дернул крикнуть "Пончики! Свежие пончики!" По рядам молящихся прошло волнение, кто–то крикнул: "Заканчивайте мессу, Ваше Преподобие!"

Подготовка

Если игра проходит недалеко от вашего города, везите все с собой. Мы ехали на игру издалека, поэтому приехали чуть загодя. Поставили лагерь и поехали за продуктами в ближайший к полигону город. Из дома с собой взяли: загуститель для сливок, разноцветные цукаты для украшения торта, нож, вилку, кондитерский шприц (точнее, кондитерский рукав с насадками), пакеты, венчик, кухонные полотенца, фартуки, колпаки, прикиды... и т.д., вплоть до палаток плюс одну палатку продуктовую. Все нижеперечисленное закупили на месте.

мые дешевые, те, что были раньше "по три копейки". За несколько дней игры только зачерствеют. В день спокойно уходило 50 штук, могло и больше.

– сливочное масло

– фольга для их разогрева на костре

Пончики:

– литров 10 рафинированного подсолнечного масла без запаха для жарки пончиков. Каждый день наливается новое, литра 3–4.

– Тесто: Расход на 1 литр молока (жирность не менее 3,2, "долгоиграющее", стерилизованное). Дрожжи 100–150 гр. (1 стандартная палочка), 1,5–2 пачки маргарина, 1,5–2 стакана сахара, 4 чайн. Ложки соли, 4 яйца, около 2 кг. Муки высшего сорта. Дрожжи лучше брать прессованные, а не сухие. Сухие разводятся по инструкции на пакете. Получается около 200 пончиков, у нас это была дневная порция. Соответственно количеству игровых дней сделайте расчет.

– сахарная пудра, продается уже молотая в пакетиках. Ее нужно много.

– корица

Обустройство лагеря

Прежде всего, нужно ОЧЕНЬ много дров, сушняк лучше принести загодя, до иг-

Корж и фиалки

ры, иначе потом у вас не будет времени.

Для готовки нужна длинная палка-рогатина.

Про устройство костра говорить не буду, сами все знаете. Главное, учесть при установке рогатин для костровой палки, что на ней будет висеть высокое ведро для пончиков.

Одно из пластмассовых ведер мы до половины зарыли в протекающий ручей, это обеспечило нам холодильник. Там мы держали масло, маргарин, дрожжи, сливки, яйца. Молоко спокойно хранится в продуктовой палатке.

Генеральная репетиция

До игры мы сделали пробную порцию пончиков, обкатали технологию, выяснили, чего нам не хватает, и сгоняли за этим в город. Выяснилось, что из одной порции теста выходит 200 пончиков, а мы наелись пончиков так, что до конца игры смотреть на них не могли и спокойно отдавали их игрокам, не прожывая каждый голодным взором.

Булочки

Самые простые в приготовлении, поскольку они уже выпечены. До нас. На хлебозаводе.

Поэтому можно торговать ими с утра, э... или когда проснетесь. (После ночной игры в лагерь мы приходили в семь,

поэтому утро у нас было в 12). Берем булочки, сбрызгиваем водой, заворачиваем в фольгу, кладем на длинную рогатину и греем на костре. Главное – не зажарить их до угля. Разворачиваем, надрезаем каждую булочку и кладем туда немного сливочного масла. Теплые булочки с утра... это так по-французски! Особенно посреди предгорий Урала.

Торты

На поднос укладываем белый картон, на него расстилаем пару бумажных салфеток. Это жесткая подложка для торта, на которую выкладываются коржи. Снимается с подноса и передается клиенту вместе с тортом в качестве подноса. Взбиваем венчиком крем: на банку (лучше, на 2/3 банки) сгущенки пачку сливочного масла, порезанного на кусочки для облегчения процедуры.



Разогреваем булочки

Промазываем коржи, оставляем торт пропитаться.

Далее украшаем верх торта. Берем полпакетика охлажденных сливок (т.е. выходит 100 г. Сливки), перемешивая, всыпаем туда пачку загустителя сливок, взбиваем венчиком, постепенно добавляем ванильный сахар, для запаха. В инструкции вы прочтете, что на пакетик загустителя нужно пакетик сливок, но в условиях леса эта пропорция не срабатывает.

Взбитые сливки кладем в уголок пакета (имитация рукава), который вставляем в насадку кондитерского шприца. Нужна та разновидность шприца, у которой насадки одеваются на рукав, а не собственно на шприц. В условиях леса проще вымыть насадку и менять каждый раз пакеты, чем отмывать шприц. Кажется, эта штука так и называется – кондитерский рукав.

Украшение торта зависит от

вашей фантазии и пожелания заказчика. Из разноцветных цукатов круглой, квадратной и продолговатой формы выходят настоящие букеты с листьями. Хороши фрукты из компота. Из корицы, сахарной пудры и кардамона выходят фантастические узоры, взбитыми сливками можно сделать надписи и завитушки. Творите, у вас получится!

Пончики

Самое сложное – сделать тесто.

Рецепт тетушки Мадлен

Расход на 1 литр молока (жирность не менее 3,2). Дрожжи 100–150 гр. (1 стандартная палочка), 1,5–2 пачки маргарина, 1,5–2 стакана сахара, 4 чайн. Ложки соли, 4 яйца, около 2 кг. Муки высшего сорта. Получается около 200 пончиков.

Сухие дрожжи разводятся по инструкции на пакете, я привожу рецепт приготовления теста из свежих.

Разводим в теплой подслащенной воде дрожжи так, чтобы не было комков. Если минут через 10–15 брожение не начнется, добавить немного спирта или

водки, около 1–2 чайн. Ложек на полстакана. Лучше все размешивать вилкой. Раствориваем в ведре маргарин до жидкого состояния, но так, чтобы не закипел. Выливаем туда все молоко, всыпаем сахар, соль, и перемешиваем до полного растворения сахара. Попробовать пальцем, чтобы было не горячее, а теплое. Разбиваем туда яйца, перемешиваем, но не взбиваем (вилкой или венчиком). Выливаем дрожжи. Кружку из-под дрожжей споласкиваем жидкостью из ведра и выливаем туда же, чтобы дрожжи смылись все.

Небольшими порциями (со

стакан) добавляем муку, постоянно перемешивая массу до тех пор, пока в каждой порции не размешаются комки, тогда добавляем следующую. Как только тесто перестает размешиваться вилкой, мешаем руками. Муку добавляем до тех пор, пока тесто не станет достаточно вязким, но не будет таким крутым, чтобы резаться ножом. Если муки перебрали, тесто разбавить теплым молоком или теплой водой. Когда муки достаточно, начинаем перемешивать тесто до тех пор, пока оно не начнет свободно отлипать от рук и стенок посуды. Переносим в

пластмассовое ведро, накрываем крышкой или полотенцем и ставим в теплое место (не на прямом солнце и не у костра). Не на землю, а на пенку или что-то в этом роде, иначе тесто не поднимется. Как только тесто поднимет полотенце или крышку (через час или позже, для сухих дрожжей – полчаса), его надо обмять влажной рукой обратно в ведро (не перемешивать), снова накрыть и оставить до следующего поднятия. В среднем в емкости тесто находится



Корж и фиалки

от 2 до 3 часов, все зависит от дрожжей. После этого вываливаем из ведра, снова вымешиваем. Тесто для пончиков готово.

За некоторое время до этого разводим костер, вешаем оцинкованное ведро, заливаем его на 1/3 подсолнечным маслом (примерно 3 литра). Можно жарить пончики и в котелке, но чем больше площадь поверхности масла, тем больше пончиков вы сможете приготовить за один раз. При количестве в 200 штук существенно готовится за один присест два или пять пончиков.

На следующем этапе лепки пончиков нужно много помощников, чем больше, тем лучше. Подойдут домочадцы, гости, проходящие мимо желающие подзаработать. Единственное условие – вымыть руки. Расстилаем клеенку, посыпав ее мукой. От теста отрываем кусок размером с ладонь, раскатываем его в колбаску диаметром с пятирублевую монету. Я раскатывала колбаску руками, не забудьте их посыпать мукой. Режем на куски сантиметра по два шириной. Каждый кусочек берется, в нем делается пальцем дырочка посередине, и он как бы "выворачивается наружу" так, чтобы бывшие внутренние края дырки оказались снаружи пончика. Тогда дырка не запылет, и пончик сохранит

форму. Заготовки пончиков укладываются на клеенку и накрываются полотенцем. Через 15–20 мин. они еще немного поднимаются, и первую порцию можно печь. Остальные пончики продолжаем лепить. Для переноски порции пончиков от клеенки до костра как раз и пригодится поднос.

Особенно хорошо пончиковая дырка получалась у булочника Жана (Глеба), видимо, из-за размеров и ловкости рук. Уходя добровольцем-гренадером на войну, он завещал в случае гибели доставить семье хотя бы свой "пончиковый" палец, иначе домочадцы на войну не отпускали.

Как жарить пончики

Масло должно кипеть, иначе пончики, нахлебавшись масла, тонут. Бросаем несколько штук пончиков в кипящее масло (пончики плавают), ждем секунд 15, пока с одной стороны они не приобретут золотистый оттенок, потом переворачиваем пончики на другую сторону (здесь хорошо поможет длинная сухая палка, шумовкой перевернуть неудобно), ждем еще немного и выкладываем пончики шумовкой на сетчатую подставку, вложенную в миску, чтобы стекло лишнее масло. Для этого мы приспособили пластмассовую решетчатую миску для фруктов, вложенную

в другую пластмассовую миску.

Пончики готовы, перекладываем их в большую красивую миску и несем продавать. Хорошо посыпать горячие пончики сахарной пудрой, желающим можно предложить еще корицу.

PR-акция

Реклама – двигатель... ну, вы понимаете. Для раскрутки предприятия нами были сделаны несколько рекламных трюков.

Во –первых, на парад мы явились с готовым тортом и гордо демонстрировали его всем желающим.

Во –вторых, первым игровым действием должна была стать королевская свадьба, на которую мы и преподнесли торт от имени цеха булочников. Помните Анжелику?

В –третьих, что может лучше послужить рекламе предприятия, чем Его Величество Людовик XIII, уплетающий пончики во время суда и королевского приема? Так бедные булочки удостоились высочайшей чести – побывать в Лувре. И сильным мира сего не чужды простые человеческие слабости...

Светлана Глушко
(тетушка Мадлен),
Любовь Дмитриева (Несси),
г. Москва

Выкройки – основы платья

От редакции. Уважаемые читатели и, особенно, читательницы! Мы ждем ваши заявки в эту рубрику. Подскажите, какой костюм вы хотели бы видеть в следующих номерах, а мы постараемся изыскать возможности и напечатать пошив и выкройку одного.

На основе нескольких деталей выкройки – основы платья можно смоделировать костюм разных эпох и сословий. Основным элементом платья является корсет. Корсет может служить лифом платья или использоваться как самостоятельный элемент одежды. Здесь к корсету предлагаются два варианта выкройки юбки. Имея корсет и несколько сочетающихся с корсетом по цвету юбок разного кроя, можно создать множество вариантов костюма, что, на мой взгляд, весьма экономит как финансы, так и место для хранения.

КОРСЕТ

Предлагаемая выкройка является реконструкцией дуб-



тассеты

люра корсажа в стиле Барокко 1650–60 гг., хранящегося в Лондонском музее.

Корсет имеет переднюю удлиненную планшетенку – бюкс и тассеты, к которым могут пришиваться юбки. Спинка кроится узкой, линии проймы заходят далеко на спину, отводя таким образом лопатки назад, за счет чего спина становится прямой, обеспечивая дамам отменную осанку. Вырез корсажа образует неглубокое декольте. Лямки проходят вровень с вырезом платья по внешнему краю плеча. К лямкам можно при желании создать более романтичный образ – пришить полоску широкого кружева или декоративной тесьмы. Тассеты придают бедрам надлежащую округлость. Увеличенное количество костей, их направление максимально подчеркивают стройный силуэт. Между тассетами можно вшить узкие клинья, не позволяющие им сильно раскрываться на бедрах.

Это позволит создать ощущение слегка заниженной талии. Впрочем, можно обойтись и без тассет. В таком случае корсет может просто одеваться на нижнее платье, выполненное из легких, воздушных тканей. Юбка в таком случае должна быть пышной и многослойной.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫБОРУ ТКАНЕЙ И КРОЮ

Верхняя ткань выполняется из ткани, которая будет нести на себе основную идею костюма. Здесь представляется весьма обширный выбор тканей от плотного шелка, тафты, узорной парчи до кожи. И так, верхней ткани потребуется 150 см при ширине 90 см.

Прокладка (дублюр) служит для придания и сохранения формы корсетом, выполняется из тонкого льна или бязи – 70 см при ширине 150 см. Подкладка – шелк, тонкий лен, бязь – 70 см. Вообще, во избежание лишнего затрат и неприятных сюрпризов, рекомендуем разложить сначала бумажную выкройку на листе с предполагаемой шириной верхней ткани для выяснения требуемого метража.

Также потребуются клеевая

ткань средней плотности, кости (если кости металлические, то концы костей желательнее обмотать скотчем и клейкой лентой во избежание прорывов ткани и врезания костей в тело, можно также окунуть концы костей в расплавленный полиэтилен, предварительно обезжирив поверхность спиртом или ацетоном, регилин, плотная тесьма саржевого плетения шириной 2 см или косая бейка, совпадающая по цвету с тканью верха.

ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ

Увеличить лекала на миллиметровой бумаге в соответ-

ствии с масштабом: 1 деление = 2,7 см. Увеличив масштаб, мы получим стандартный 44–46 размер корсета. Для других размеров можете сами подобрать коэффициент увеличения деления, руководствуясь снятыми с себя мерками.

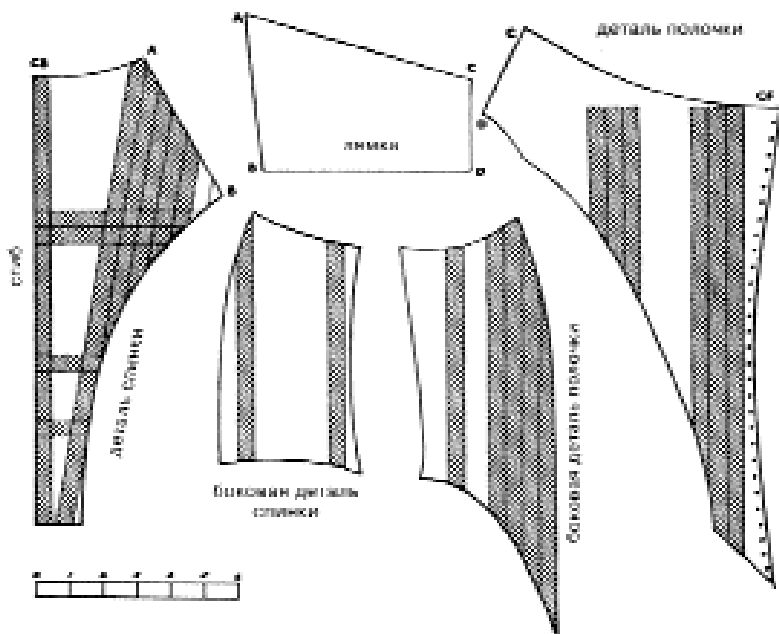
Припуск на свободное облевание: для платья из эластичной ткани – нулевой, для платья из прозрачной ткани – 3–4 см.

Припуски на швы для юбки – 1,5 см, для корсета припуски на швы по всем срезам – 2,5 см, на подгибку низа платья из эластичной ткани – 3 см, для других – на ваше усмотрение.

ОПИСАНИЕ РАБОТЫ

Выкроить все детали из ткани верха. Для того, чтобы корсет хорошо сидел без использования дополнительного корсета, как элемента нижнего белья и мог одеваться прямо на тело, лучше воспользоваться театральным способом обработки: продублировать детали из основной ткани дублиром – плотной хлопчатобумажной тканью, прометать по всем конструктивным линиям. Линию застежки по центру переда укрепить жесткой прокладкой или флизелином. Швы обработать.

Продублировать каждую



Основы платья

деталь тканью подкладки. Обметать зигзагом срезы деталей верхней части, а также детали из шелка или сыпучих синтетических тканей. По моему опыту, льняные и бязевые ткани, применяемые в качестве подкладки, вполне могут обойтись без обметки.

ОБРАБОТКА ПОЛОЧЕК

Передние края полочек в области отверстий шнуровки для прочности проклеить полосой клеевой ткани шириной 6 см. Для обработки передних срезов полочек выкроить две полоски из материала верха под углом 90 градусов к нити основы; ширина полосок – 6 см. Продублировать их. Обработать отбачным швом в рас-

кол передние срезы обеих полочек подготовленными полосками. Отступив от края 1 см, проложить строчку для образования кулиски для первой кости; через 1 см проложить вторую – место для отверстий шнуровки, и, отступив еще на 1 см, проложить третью строчку для образования кулиски для второй кости.

Вставить кости в кулиски и закрепить их машинной строчкой сверху и снизу, предварительно слегка растянув ткань вдоль костей для большей упругости.

Выполнить отверстия для шнуровки толстым шилом или вязальной спицей, осторожно раздвигая нити ткани (не про- резая ткань ножницами, чтобы

предотвратить расползание ткани в случае сильной затяжки корсета), и обметать их вручную нитками мулине. Можно просто поставить бочки.

Проложить строчки для образования кулиски шириной примерно 1,3 см вдоль линий, указанных на лекалах, и вставить в кулиски регилин. Для дополнительной жесткости в некоторые кулиски можно вставить металлические кости.

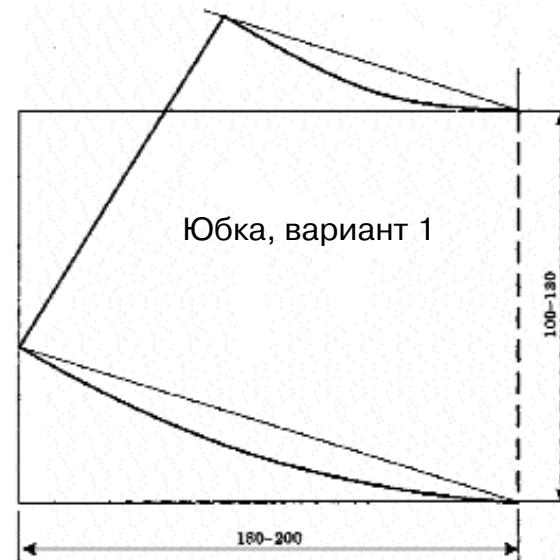
ОБРАБОТКА БОКОВЫХ ДЕТАЛЕЙ И ДЕТАЛИ СПИНКИ

Проложить строчки для образования кулисок для костей шириной 1,3 см вдоль линий, указанных на лекалах. Вставить регилин в кулиски. С изнаночной стороны спинки пришить вручную, не захватывая верхнюю ткань горизонтальные кулиски в соответствии с обозначенными на лекалах линиями. Вставить в кулиски регилин или металлические кости.

Стачать все детали между собой двойной строчкой, расстояние между строчками – 0,2 см.

Притачать лямки, совмещая контрольные знаки. Срезать припуски на 0,7 см и обработать верх и низ корсета тесьмой или косой бейкой. По низу корсета вместо косой бейки можно пришить тассеты.

Выкроить из подкладки все детали, а затем стачать их



Основы платья

двойной строчкой, расстояние между строчками – 0,2 см. Пришить подкладку с изнаночной стороны корсета вручную, отступив от центра каждой детали полочки на 2 см.

ЮБКА вариант 1

Потребуется около 3,4 м ткани при ширине 150 см.

Смоделировать детали выкройки как показано на рис. 1

Рекомендуемые припуски на швы 1,5 см, на подгибку низа 3 см. Края обработать зигзагом.

Стачать боковые швы полотнищ юбки, оставляя в левом боковом шве разрез ок. 18 см для застежки-молнии. Втачать молнию. Юбку приспособить по верхнему срезу до длины, равной обхвату талии. Верхний срез обработать косой бейкой. На концы бейки пришить крючок и петлю.

Припуск на подгибку низа платья заузить на изнаночную сторону и пришить потайными стежками.

ЮБКА вариант 2

Предлагаемый вариант является деталью испанского костюма XIV века. Может быть использована как основа для не очень пышной юбки. Макет выполнен на современный

размер 44, рост 170 см. С расходом ткани для данной модели придется определиться самостоятельно, поскольку она подразумевает различные варианты исполнения. Чертеж представлен в масштабе 1:10 (см. рис.2).

Юбка состоит из переднего и заднего полотнищ, застежка (банты), как один из вариантов, располагается по середине переда. Выкроенные части юбки стачать по боковым и задним срезам, швы обработать. Припуск на застежку отогнуть на изнаночную сторону на 3–5 см и застрочить. Подшить низ. Прикрепить отделочную тесьму

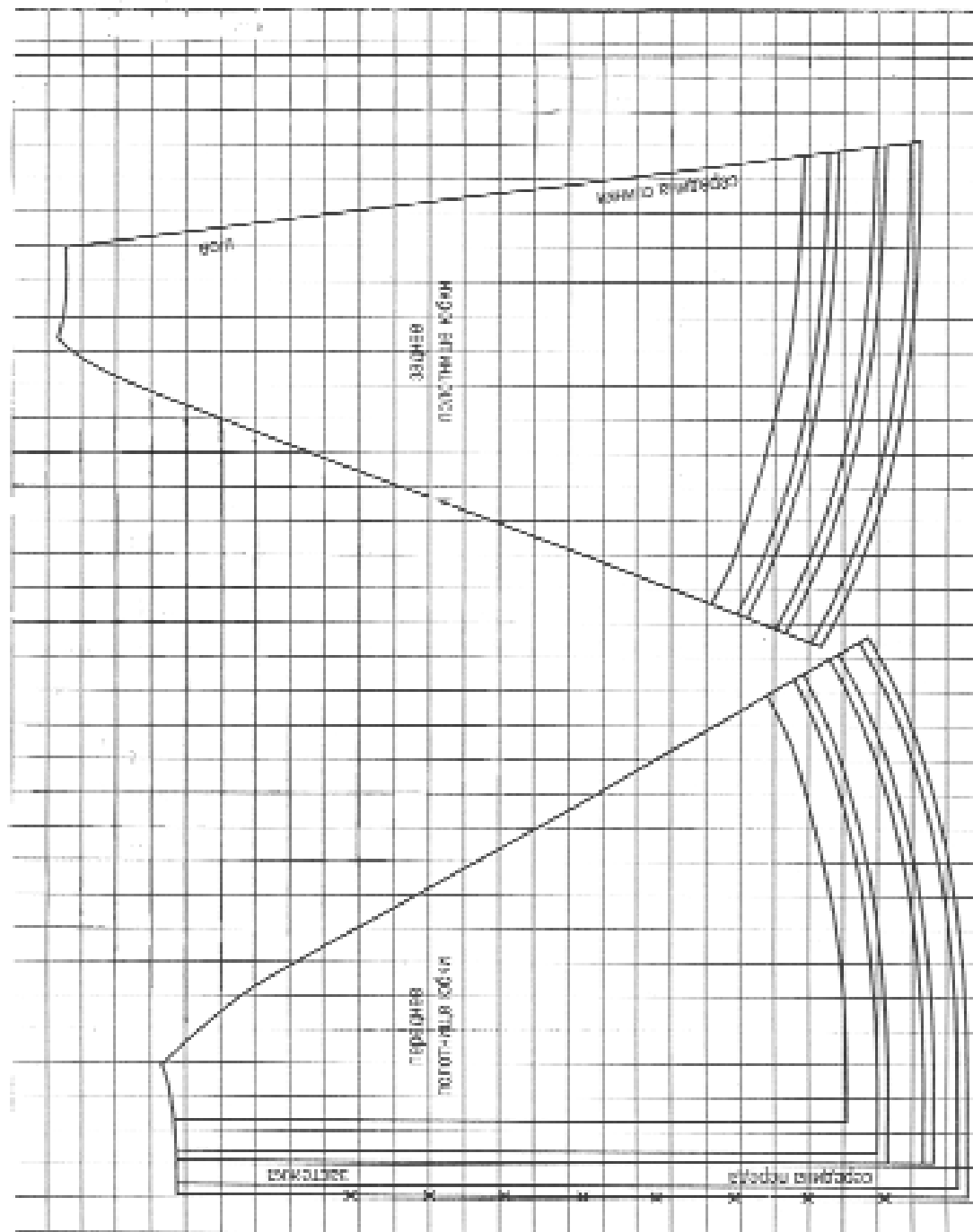


по середине переда и низу юбки согласно обозначению на чертеже. Притачать пояс, ориентируясь на объем талии 64 см, оставив под застежку спереди 3 см. Заготовить 8 бантов, используя для этого отделочную ленту шириной 4,5 см. Величина банта в сложенном виде – 17 см. В местах, обозначенных на чертеже знаком "х", с изнаночной стороны пришить крючки и петли таким образом, чтобы края застежки юбки застегивались встык. В этих же точках прикрепить банты. Расход отделочной тесьмы шириной 4,5 см – около 140 см. Расход ленты для изготовления бантов – приблизительно 280 см.

Для любого варианта юбки рекомендую одевать подъюбник из фатина или полужесткой тюли, продублированный крахмаленной бязью.

При подготовке материала были использованы:

1. АТЕЛЬЕ RUND-SCHAU 10//2003
2. АТЕЛЬЕ RUND-SCHAU 07//2003
3. САЛЮТИН И. и др., Шьем сами свадебное платье, М., ООО "Издательство АСТ", 2002



Книги Просперо

*"Весь мир – театр,
а люди в нем..."*

Настоящий автор шекспировских книг найден. И "Буря" – ключ к отгадке. Чародей Просперо – это и есть подлинный Шекспир. А магические Книги Просперо – это мистические прообразы для бумажных книг Вильяма Шекспира. Герои этих книг собираются магом с помощью волшебной бури на зачарованном Острове, чтобы разыгрывать свои потрясающие истории. Свободно выбирайте своего героя и героиню и вы окажетесь на Острове у Просперо (один из волжских островов под Саратовом). Буря взывает к Вам! Такова наша Легенда.

Игротехника. На Острове каждый получит "вводную судьбу", которая жестко определит Развязку для всех ее участников. Ничто нам не сможет помешать умереть красиво! Но путь к развязке – свободная импровизация в Духе роли. Все персонажи других историй, встречаемые вами на Острове, являются для Вашей истории особой массовойкой по типу "Роценкранц и Гильденштерн", то есть вовлекаемыми в вашу историю, но не обламывающими ее. В первый день возможны и "зеркальные встречи" – двух Гамлетов и двух Джульетт, например. Следующая роль обретается у коллективного Просперо, "собирающего" новые истории. Но можно сколько угодно отдыхать в "массовке". Главное правило – все в мире Просперо (Шекспира) говорят только на языке Просперо (Шекспира) – т.е. ритмизировано.

Ход ИГРЫ. Первый день (день заезда) – День Хаоса на Острове Просперо. День Бури (знакомства и фестиваля, комедии). Первая ночь. Сон в летнюю ночь (мистика сплетающихся "игроками–режиссерами" – Оберон, Филострат, Тезей – историй любви). Второй день. День Главных Историй (исход трагедий). Вторая ночь. Ночь Карнавала (венецианского). Третий день (день отъезда). Пир у пещеры Просперо.

Время: август 2004 года. Просперо (они же духи Ариэль, Церера, Юнона и т.п.): Жуков Дмитрий, Каширин Алексей, Лапкин Игорь, Лобанов Сергей, Лобанова Елена, Метелева Ксения, Семенов Игорь.

Контакты: Страница проекта в Интернете: <http://www.masterzona.narod.ru/prospero.html>

Электронный адрес: masterzona@yandex.ru, а так же semenovlarp@mail.ru (Семенову Игорю), xudo@yandex.ru (Метелева Ксения), ICQ 230543290 (Метелева Ксения)

Контактные телефоны: Саратов: (8–452) 95–96–77 Каширин Алексей; 74–85–17 Семенов Игорь; Энгельс: (8–84511) 6–76–76 (Лобанов Сергей); Питер: (812) 591–54–83 Метелева Ксения.

Адрес для писем: 410000, Саратов, ул. Горького, 25, кв. 67 (Семенову Игорю)

**До встречи
на Острове Просперо!**

ЖЕНА:КЛЯТВЫ (цена клятвы)

"Цена Клятвы" – психоделическая игра с глубоким втролингом и альтернативными ветками событий по мотивам "Сильмариллион" Дж.Р.Р. Толкина, которая будет проходить с 9 по 11 июля в ближнем Подмоскowie.

Целью игры является максимально возможный отыгрыш нолдор в первые года их прихода в Белерианд. Основная идея – попытка реконструкции мироощущения эльфов, начинающих новый этап в истории своего народа; а так же насколько возможно точный и глубокий отыгрыш психологии своего персонажа, его взаимодействие с окружающим миром. Миром Арды.



...На их долю выпало многое – радости и печали, надежда и разочарование, но каждый из них шел за своей звездой, за своей целью, своей дорогой. Они шли за проклятыми камнями, оставляя позади сомнения и боль потери, оставляя за собой... пламя.

Мы – мечтатели и идеалисты. Да, мы признаем это и гордимся этим. Мы хотим стать... ИМИ. Гордыми, непреклонными нолдор, смелыми и сильными синдар, ну или коварными и жестокими темными. Каждому – свое. Так что хотя это и очень трудно, мы – попробуем, даже если нам придется сделать невозможное.

Сюжет, взятый для игры таков: Войско Феанора высаживается на берегах залива Дренгист и становится лагерем на северных берегах озера Митрим. Происходит вторая битва Войн Белерианда – Дагор–нуин–Гилиат, в которой сам Феанор погибает. С этого момента начинается игра, сказка, воплощенная в жизнь. Нет, не сказка. Мир Арды, приоткрывший свои двери для тех, кто давно о нем мечтал.

РИ "Цена Клятвы" – психоделика с глубоким интролингом и альтернативными ветками событий по мотивам "Сильмариллион" Дж.Р.Р. Толкина, которая будет проходить с 9 по 11 июля в ближнем Подмоскowie.

Целью игры является максимально возможный отыгрыш нолдор в первые года их прихода в Белерианд. Основная идея – попытка реконструкции мироощущения эльфов, начинающих новый этап в истории своего народа; а так же насколько возможно точный и глубокий отыгрыш психологии своего персонажа, его взаимодействие с окружающим миром.

Мы хотим интересной игры. Не маньячки, не

Хишки, но и не мистерии. Мы хотим открыть для себя и для игроков живой мир Арды. Хотим видеть на полигоне, нет, в Эндорэ – эльфов, людей, майар, орков, а не игроков, у которых у кого кроссовок развязался, у кого меч изолентой обмотан. Мы хотим на этой игре очень трудного – психологии и логики существ

Арды. Хотим возможностей выбора, возможностей взглянуть изнутри, ИХ глазами на историю Белерианда. На трагические события, возможно, давшие непоправимый поворот этой истории.

Мы хотим воплотить наши мечты в реальность. Мы хотим пройти их путем и сделать их выбор. И если изменится вы-

бор или путь – все равно остаться ими.

Потому что выбор будет дан каждому. И каждому придется решать, каким путем ему следовать и за кем идти.

Адрес нашего сайта:
<http://belhegor.anohost.ru>

Сказки как таковые

Хочется сразу оговориться: эта игра, несмотря на свое, казалось бы, не вполне серьезное название, – для тех, кто ХОЧЕТ ИГРАТЬ СЕРЬЕЗНО. Не в смысле занудно и скучно, вовсе нет! Просто "Сказки" – это не туристический поход, не пьянка на природе и не тусовое времяпрепровождение. Это игра для людей, умеющих и – главное! – желающих творить и мыслить. А потому от всех, кто решит принять участие в игре, потребуется немного больше, нежели просто присутствие.

Прежде всего потребуется вспомнить известное изречение о том, что "игру делают игроки", ибо именно на этом принципе будет строиться все наше действие. В буквальном смысле! Вы САМИ выберете себе роли, САМИ решите, как выглядеть и чем заниматься. Фактически, вы сами и создадите Сказочный Мир, в котором потом будете жить.

Действующими лицами могут быть любые персонажи западноевропейских сказок. Условие одно: все персонажи должны быть сыграны по-настоящему – от легенды и костюма до имиджа и характера.

ВО ИЗБЕЖАНИЕ НЕДОРАЗУМЕНИЙ: ПОД ЗАПАДНОЕВРОПЕЙСКИМИ СКАЗКАМИ МЫ ПОНИМАЕМ НАРОДНЫЕ СКАЗКИ ФРАНЦИИ, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, А ТАКЖЕ АВТОРСКИЕ СКАЗКИ (ШАРЛЬ ПЕРРО, БРАТЯ ГРИММ), НО ТОЛЬКО ДО XVIII ВЕКА (ВКЛЮЧИТЕЛЬНО). БОЛЕЕ ПОЗДНИЕ СКАЗКИ, А ТАКЖЕ СКАЗКИ СЕВЕРНОЙ ЕВРОПЫ, ИРЛАНДИИ, ШОТЛАНДИИ, ЛЕГЕНДЫ, ПРЕДАНИЯ, БАЛЛАДЫ МОГУТ БЫТЬ РАССМОТРЕНЫ ТОЛЬКО КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ, Т.Е. ЕСЛИ ВДРУГ МЫ ПОЛУЧИМ МЕГАЗАЯВКУ НА ПЕРСОНАЖА ИЗ СКАЗКИ АНДЕРСЕНА, МЫ, КОНЕЧНО, ПОДУМАЕМ И, ВОЗМОЖНО, ПРИМЕМ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ОБСУДИМ, НО ЭТО В СТРОГО ИНДИВИДУАЛЬНОМ ПОРЯДКЕ И В ВИДЕ ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ РЕДКОГО ИСКЛЮЧЕНИЯ.

РУССКИЕ СКАЗКИ, ЕВРОПЕЙСКИЕ ЭПОСЫ И ФЭНТЕЗИ ОДНОЗНАЧНО НЕ ПОДХОДЯТ.

Еще одно условие: вам необходимо будет поставить нас в известность, какие роли вы выберете, т.е., попросту говоря, прислать

заявку. Хотя бы для того, чтобы не получилось у нас, для примера, пять драконов и только один рыцарь. Ну и по многим другим причинам, но об этом подробнее чуть позже.

Вынуждены огорчить ленивых: на игру будут допущены только те, кто согласует с нами свою роль и легенду.

Если вы с этими условиями согласны – добро пожаловать!

СКАЗКИ КАК ТАКОВЫЕ

Что такое Сказочный мир? Это с детства всем знакомые моря и реки, горы и леса, это Королевский замок, откуда рыцарь начинает свои подвиги, Город, где живет Храбрый Портняжка, Деревня, откуда Красная Шапочка носит пирожки своей бабушке, Дремучий Лес, где помимо разбойников обитают и добрые эльфы, и коварная ведьма, и прочие удивительные жители.

В сказочном мире нет ничего серого. Здесь ясно видно, что хорошо, а что плохо. Борьба Добра и Зла – основной мотив любой сказки. Что победит в нашей сказке, станет она злой или доброй – предсказать невозможно. Поживем, увидим. Но в том, что вам предстоят самые невероятные встречи, чудеса и приключения, не сомневайтесь! В сказочном мире может произойти все, что угодно!

О ГЕОГРАФИИ

Правит в Сказочном королевстве Король. Слава о нем гремит повсюду! Благородные рыцари со всего королевства съезжаются в его Замок, дабы скрестить мечи с достойными соперниками на турнирах в честь прекрасных

дам. Здесь всегда рады менестрелям и бродячим артистам – надо же кому-то развлекать гостей!

Ремесленники, торговцы и прочий простой люд живет в Городе, занимается своими делами, устраивает Ярмарки и народные гуляния по праздникам. Каждый год в городе выбирают Бургомистра, самого достойного и уважаемого человека.

Путь из Города в Замок далек и опасен, ибо проходит он через Дремучий Лес. Там водятся хищные звери, разгуливает всевозможная нечисть. Иногда и разбойники пошаливают! Не каждому удастся пройти через Лес беспрепятственно. Правда, если повезет, можно встретить эльфа или фею и даже найти сокровища!

А еще где-то в Лесу живет Ведьма. Пакости творит: заколдовать может, отравить, порчу наслать. И уж коли проклянет, будьте уверены – как сказала, так оно и случится. Много народу в Лесу сгинуло, и не исключено, что это ее рук дело.

Если же вы Лес благополучно миновали и ничего ужасного с вами не случилось, то вы несомненно попадете в Трактир, что недалеко от Замка. Отдохнете после трудной дороги, можете при желании и переночевать.

Есть в Сказочном королевстве Горы. Там обитают гномы, драгоценные камни ищут. А еще, говорят, где-то в горах есть логово Дракона...

Игра пройдет в середине августа 2004 г. в Карелии. Наш сайт: <http://skazki.mirppg.ru/>

**Приглашаем
всех желающих!**

Дамы и господа! Судари и сударыни! Товарищи! Отечество в опасности! Нас ждут великие дела!

По сигналу революционного крейсера "Аврора" 17 октября (3 сентября по новейшему календарю) 2004 года при поддержке товарищей из Швейцарии мы захватим мосты-телефон-телеграф в Петербурге, дом городничего в уездном городе N и самогонный аппарат в Шушенском. То, о чем так долго говорили и большевики, меньшевики, эсеры, кадеты, рабочие, крестьяне, разночинцы, интеллигенты, члены Государственной думы и Священного синода, поэты, художники, сумасшедшие в столице и провинции



Мастерская Группа "Левый Фронт" (Йовин, Винтра, Тошка, Астэ, Мири) представляет игру "Империя под ударом", которая пройдет в Подмосковье 3-5 сентября 2004 г.
Сайт игры: <http://revolution.manor.ru>

Товарищ, бди! Ты нужен революции!

СВЕРШИТСЯ! Да здравствует революция! Ура!

Запланировано: лыжные прогулки в Швейцарские Альпы, рабочие сходы на Путиловском заводе с обязательным пением Интернационала и чтением "Искры", рай с милым в шалаше в Шушенском, серебряный век на баррикадах, динамитизация всей страны, последний обед буржуа во время революционной чумы, поиск зеркала русской революции и пророка в своем отечестве и многое другое...

Новый литературный конкурс

В наше время так хочется увидеть кусочек Радуги, промелькнувшей в осколке зеркала, что обронила спешащая девушка в бандане и кожаной куртке... А может быть, в 12 ночи ее бандана превращается в кокетливую корону, куртка – в невесомое бальное платье, а троллейбус, на который она все-таки опоздала – в карету, запряженную шестью лошадьми с длинными усами?

Редакция журнала приветствует участников конкурса. Мы ждем Вас, присылайте свои работы!

Держайте, у вас обязательно все получится! И не столь важно, войдете ли вы в число призеров. Не запирайте Творца в тесный уголок свое души, приоткройте дверь и выпустите его в сверкающий мир снаружи!

Редакция журнала "Мое королевство"

Конкурс проходит в рамках Всероссийского Фестиваля ЦарКон (г. Волгоград) и готовят его ОргКомитет Фестиваля и Литературное Общество Цитадели Олмера (www.olmer.ru) (г. Москва).

Состоит он из двух номинаций: проза и лирика.

Жанр: классическое фэнтези, с ограничением технологий 16 веком.

Тема Конкурса: *Bis vincit, qui se vincit in victoria* (Дважды победил тот, кто победил самого себя).

Проза: не менее 10 тысяч символов и не более 15 тысяч символов, считая с пробелами.

Лирика: от 200 до 1000 символов, считая с пробелами (приблизительно, от 2 до 10 четверостиший)

Ограничение: Работа не должна быть где-либо опубликована ранее. Тема должна быть полностью раскрыта и именно



ей в сюжете уделяется наибольшее внимание. Сюжет должен носить логически и композиционно завершенный характер.

Ход Конкурса: 2 тура
1 тур: Голосование на сайте + оценки авторов. 10 работ получивших наивысший средний

балл по итогам голосования в обеих номинациях, выходят во второй тур.

Обязательное условие: не проголосовавший автор, не может претендовать на Гран-При и у него отнимается 10 очков.

2 тур: Здесь работы будет оценивать компетентное жюри, в которое войдут известные авторы, главные редакторы журналов и просто авторитетные в фэнтези-среде люди. Состав жюри будет объявлен в день окончания приема работ.

Председатель Жюри: Корнейчук Эдвард А. (г. Волгоград) edward@olmer.ru

Победители в каждой номинации: Гран-При и 1, 2, 3 места.

Сроки Конкурса: 1 тур – 12 апреля – 12 мая 2004 года, голосование – 13–19 мая, 2 тур – 20–29 мая.

Оценка работ: Во время проведения конкурса, присланные работы будут публиковаться на сайте последовательно, по мере ознакомления с ними редакцией. Опубликованные работы будут читать, и обсуждать посетители сайта, которые так же смогут оценивать их по 10-ти бальной шкале.

В этой ситуации мы сознательно торопим авторов, так как те, кто пришлют свои работы раньше, получат больше оценок, что сделает более стабильным их средний балл. Также они получат более полную порцию критики, что полезно

для творческого роста.

После окончания конкурса, 5 работ, получивших наивысший средний балл по итогам голосования среди посетителей, переходят во второй тур. Там их будет оценивать компетентное жюри, в которое войдут известные авторы, представители издательств и просто авторитетные в фэнтези-среде люди. Состав жюри будет объявлен в день окончания приема работ.

Призы:

– всем призерам по грамоте от ОргКомитета Фестиваля ЦарКон и по небольшому призу для Гран-При.

– по одной работе в каждой номинации получают приз от Военно-Исторического Клуба ВИКТОРИ (г. Волгоград)

– оба Гран-При и возможно кто-то еще, получают публикацию в журнале "Мое Королевство" (фэнтезийно-ролевой направленности), гл. редактор Дмитриева Л. (г. Москва)

– каждый призер и возможно кто-то еще, получают бесплатно по журналу "Мое Королевство"

– оба Гран-При (а возможно и все призы или как-то иначе – переговоры незавершены) получают публикацию в литературно-фэнтезийном альманахе Конец Эпохи, гл. редактор Л. Лобарев

– отдельный приз от Цитатели Олмера

Работы: присылать на edward@olmer.ru, с темой «ЦарКон» и приложенным

файлом *.doc или *.txt.

В теле письма должны быть указаны сведения 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.

Участник конкурса автоматически соглашается в случае победы, незамедлительно предоставить организаторам свою фотографию для размещения в журнале и на сайте.

ОргКомитет Конкурса имеет право отказать в приеме работы содержащей нецензурную брань, нападки в адрес реальных лиц, работы не соответствующие условиям конкурса, по мнению ОргКомитета, работы, содержание которых противоречит законам РФ.

Кроме того, ОргКомитет имеет право отказать в размещении работы, без указания причин.

Все подробности можно узнать по адресу edward@olmer.ru или, после начала Конкурса, на сайте www.olmer.ru. Там же будут выкладываться конкурсные работы, по мере поступления, проводиться голосование и выкладываться результаты.

Осада Монсегюра

1994-2004

Десять лет спустя

Общая декларация

Мастера:

Гунтер (А. Мартьянов, СПб) – исторический план игры.

Лора (Л. Бочарова, Е-бург) – мистический план игры.

Тритон (А. Созонов, Самара – Йошкар-Ола), боевка.

WEB-поддержка – А. и Ю. Истомины (Новосибирск) www.montsegur.olmer.ru

Сроки и полигон: 28 июля – 1 августа 2004, Москва.

Что будет:

Нет нужды напоминать о том, что появлению таких проектов как "Завоевание Рая-1997" или "Имя Розы-2000" мы обязаны игре "Осада Монсегюра" проведенной в июле 1994 года в Екатеринбурге. Фактически, "Осада" стала первой серьезной игрой-мистерией и ее "отпрысками" стали не только известные историко-мистериальные проекты МГ "Завоевание Рая", но и многие другие исторические игры наподобие "Волков Одина" или традиционных весенних игр в Новосибирске ("Сердце Льва",

"Летопись славная" и т.д.). О бесчисленном количестве разнообразных "Лангедокских войн", "Монсегюров" или "Замков катаров" даже говорить не приходится – имя им легион, благо за последние десять лет история Лангедока была объектом пристального внимания большинства мастеровских групп России и сопредельных стран.

Итак, прошло десять лет. Мы многому научились, разработаны и продолжают разрабатываться новые игровые схемы, плащи из занавесок сменили роскошные и очень дорогие костюмы, обмотанные синей изолоной "кдюшки" эволюционировали во все чаще появляющиеся на играх реконструкторское оружие, громоздкие и неудобные экономические схемы с десятками чипов и выпасом банок с тушенкой заменяются практически пожизненными товарно-денежными отношениями с обменом игровых денег на настоящие по окончании игры... Всех новшеств не перечислишь. Игровое сообщество

из эпохи "варварства" вошло в техногенно-информационную цивилизацию.

Решив отпраздновать десятилетие ТОЙ САМОЙ "Осады Монсегюра" мы выбрали прежний сюжет – начавшийся в 1209 году Альбигойский Крестовый поход, однако "исторический римейк" вовсе не подразумевает под собой римейка игротехнического. На "Осаде" мы постараемся использовать как полностью оправдавшие себя схемы (соединение и взаимопроникновение исторического и мистериального планов, игровая ночь, минимум мастеров и т.д), так и сравнительно новые (конвертируемая экономика). Словом, используем лучшие наработки последних лет в плане игровых технологий.

Напомним – игру делают не мастера, а игроки – и это основа всего. Известны случаи, когда крошечные игры на 50–60 человек становились известны на всю страну, а грандиозные проекты, на которых присутствовало до тысячи игроков, с грохотом провалива-

лись. Поэтому стоить поговорить о том...

Кто является нашим игроком?..

Повторять набившие оскомину фразы наподобие "Мы едем не играть в XIII век, а жить там" смысла не имеет. Данный постулат сомнению не подлежит, это закон и догма. Мы уверены, что главной задачей мастера является организация игры и создание основных игровых завязок, которые игрок будет развивать самостоятельно. Никто не будет стоять над душой игрока, говорить "сделай так" или "не делай так". Все мысли и решения мастеров проводятся в жизнь только в рамках игры и никак иначе (разумеется, за исключением проблем по жизни, которые будет решать техническая группа).

А потому – каждый Игрок

создает свою историческо-игровую линию, и от того как он будет ее строить – зависит, что он получит от игры. Не давайте себе скучать! Не воевать же все время? Да, конечно, войны на этой игре тоже хватит, но война не должна являться самоцелью игрока. Мы прежде всего рассчитываем видеть на полигоне давно сыгранные серьезные команды, с опытом больших игр и желанием именно ИГРАТЬ, а не "утюжить". При завязках на конкретные поселения предпочтение будет отдаваться "ветеранам" первой "Осады" – например, если десять лет назад Тулузу делала команда города Харьков, то и сейчас мы хотели бы видеть Алину Немирову и Ко именно в Тулузе. Впрочем, возможны варианты – никто никого заставлять ехать в определенное поселение не будет, игрок волен выбирать.

Упомянуть о надлежавшей

подготовке смысла не имеет – все вы люди опытные и грамотные, так что с костюмами, антуражем, геральдикой, соответствующей литературой и так далее разберетесь сами. Мастера могут лишь подсказать, как сделать лучше и выложить на сайте наиболее необходимые сведения.

Таким образом, обитатель Лангедока или крестоносец, католик или катар, рыцарь или нищелюб, благородная дама или прачка должны быть прежде всего игроками умеющими принимать самостоятельные решения, думать, решать и действовать. И знать о том, что если ты не умеешь развлечь сам себя, то не следует ждать, что все остальные избавят тебя от скуки. А скучать на мистериальной игре – самое последнее дело...

Итоги давления чешкока

Десять лет назад мы осадили Монсегюр, и он не пал до сих пор. Неизвестно, с какими именно подробностями сложится его дальнейшая судьба, но я больше осаждаю его не буду. Крепости легендарно падают или медленно разрушаются от времени, погребая

своих обитателей под бытовыми напластованиями. Нельзя привыкать к религиозным войнам. Происходит потеря градуса кипения. Нельзя превращать откровение в покупаемый товар. Но можно торговать технологиями. Но это не мой выбор.

Десять лет назад группа мастеров, назвавшаяся впоследствии "Завоеванием Рая", манифестировала ролевую игру как прорыв на территорию духовной свободы. За десять лет мир с нашей помощью (и без нее) изменился. Я хочу привести списком десять

вещей – сугубо из почтения к целым числам – которые называют, в какую сторону мы уплыли от причала.

1. За 10 лет ролевая среда обнаружила, что играть можно во что угодно, и сделала выбор в сторону вторичной литературы (авторский текст или историческая монография – это авторитетный первоисточник, все остальное – адаптированный мастерами компилят). Игры делаются по компилятам, где в перспективе грань между мастером и игроком стирается вовсе. Игра предстает как совместный коллаж. Авторитарный стиль изготовления игр ушел в прошлое и остался как рудимент лишь в институте ХИ.

2. Мы придумали школу мистериальных игр. За истекшие годы всевозможные "лабиринты", "коридоры" и прочие спецтехнологии по донесению до игроков простых истин вошли в привычку, а мистическая составляющая игр подверглась спекуляциям. "Явлениями свыше" уже никого не удивить и не пробовать, причем если в авторитарных играх они вызывают негодование (мастерское вмешательство, поскольку бог на таких играх один – мастерский лагерь), то в демократических – раздражение или скуку (эффекты изготавливаются руками игроков без чего бы то ни было ведома). Впрочем, поскольку

чуда игры никто не отменял, возможны и счастливые исключения. Как бы то ни было, любое "руководство игрой" весьма сильно режет глаза. Откуда следует, что истина находится не там, а где-то рядом. Она находится в непосредственной близости от последнего пункта этого списка в пассаже про чеснокодавилку.

3. "Пространство смерти" превратилось в игровую зону, перестав быть банальным мертвятиком с рубкой дров. Теперь это посмертные приключения персонажей и зона интеллектуального отдыха игроков, где они вынуждены понимать то, чего не поняли до того. Дольше всех сопротивлялись ХИ, но этот бастион пал, и больше штурмовать некого.

4. Ночное время на игре стало автономной зоной, где предполагаются игровые подтексты и основные идеи игры (то, что остается от нее, когда гасится экшн). Это либо пространство "сна", либо изнанка мира, либо временной сдвиг, либо спуск небес на землю, либо специфически оговаривается, что это просто обычная ночь (что само по себе содержательно).

5. Мастерские группы понимаются как команды единомышленников с общей мировоззренческой и эстетической базой – такими командами можно делать революции и

создавать произведения искусства. Потому что игра – это и то и другое сразу. Набор случайных честолюбцев, понимаемых как мастерская группа, себя дискредитировал. Мастерская группа – это прежде всего стиль.

6. Правила игр перестали читаться. Материалы к играм перестали читаться. У людей давно возник информационный перегруз, и жизнь царит лишь на игровых форумах, где обсуждаются вещи десятой важности (фасон аутентичной рюши, цена покупаемого полиэтилена). Подавляющее число игроков не читает правил, потому что есть каноны, и оперировать можно слоганами. Эпоха – такая-то, ночь – игровая, боевка – чемодан, зона – футболка, экономика – монетарная, модель – блочная и т.д. Донести фишечки и модельки до сознания игроков невозможно без банды энтузиастов, которая вводит их в обращение методом личного примера. Но мастеров это уже не заботит. Проморгавший модель отыгрыша (допустим, секса) виноват сам.

7. Правила перестали писаться. Потому что см. пункт 6. Прописываются лишь фишечки и модельки. Если этого до сих пор не делают – пора начинать, потому что это наше ближайшее будущее. Зачем терять время на сизифов труд? С базой все ясно.

8. Игровая реклама. Она стала повсеместной. Сайт игры как рекламный продукт. Заявка игр как рекламная акция. Игра как реклама образа жизни и мышления. Рынок игр перенасыщен. Реклама плодит потребителей. Истинная информация об играх находится в подполье. Игра имеет протестную природу, и потому игроки – не потребители на рекламу скоро совсем перестанут обращать внимание, доставая информацию по системе масонских паролей и тайных явок.

9. Идея массового заигрывания с политиками, превращение ролевиков – в партию, а игр – в коммерческий продукт, умерла (неизвестно, когда мумия восстанет). Те, что продолжают верить, что игры обогатят своих махатм, вышли из народных рядов ролевиков, и отравились своими тернистыми тропами прочь от мейнстрима. Пути одиночек неподсудны и проходят по разряду "частная

жизнь". Мейнстрим приветствует не выгоду, а процесс.

10. Сделано опасное открытие, что игры только выглядят как развлечение, на деле же это школа, а точнее – мистериальная практика. Катарсис – это не удовольствие, а процесс очищения. Персонажи – это паноптикум из головы игрока, а списки ролей – паноптикум из головы мастера. Мы ответственно за те роли, которые мы играем, и за то, с чем остаемся после них. Опасно, когда слепой ведет слепого, поэтому мастера игр сделают правильно, если признаются, что проходят адептит, и вовлекают в него до тысячи человек, из которых только десятая часть сознает, в чем именно участвует, но при этом треть уже подседа. Иначе перед Васей Пупкиным, не знающим, куда девать орден Мерлина третьей степени, и потому использующим его как чеснокодавилку, будет неудобно.

Чеснокода-вилка принципиальна, потому что это то, что я хотела бы оставить в памяти читателя последним – и единственно запомнившимся в последнем абзаце.

В какое приключение отправится мастерская группа "Завоевание Рая" далее, я не скажу, кроме того, что она не распускается и не выходит на пенсию. Скорее всего, она откроет университет в надежде научиться у игроков чему-то полезному. Она наконец догадалась, как он называется.

Мы выбираем свободу как право менять свою жизнь в зависимости от своих духовных потребностей. Вынужденная необходимость, умри и покойся с миром!

Мастер-мистериограф

Лариса Бочарова (Лора),

Приложение

На вкладыше - выкройка костюмов к игре "Осада Монсегюра"

Р В Б И К О Н

либертарный историко-литературно-визионерский игровой проект



мастерская группа "Завоевание Рая"

"Когда-то Рим был мечтой. О нем шептались, потому что от крика он мог бы разрушиться."

(с) к/ф "Гладиатор"

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ДЛЯ ИЩУЩИХ
ТОЧКУ ОПОРЫ,
ЧТОБЫ
ПЕРЕВЕРНУТЬ
МИР

Итак, мы исполняем вашу мечту! Сотворить мир непросто, но много ли проще сотворить Рим? Тем более, что для древнего римлянина подлинный мир – это и есть Рим, остальное – неподлинное, варварское существование.

Слово "варвар" насмешливо подражает речи народов, не говорящих на латыни. Да и разве это речь? Это просто бормотание. Для римлянина все прочие предстают бормочущими, бормочущими, бормочущими во сне.

Спящий рядом человек может быть опасен. Он может неловко повернуться и лишиться тебя глаза, может даже задушить тебя. Спящий народ опаснее тысячекратно. Кто знает, что ему может присниться? Царства рождались и гибли от дру-

гих царств. Ни те, ни другие не осознавали своего исторического предназначения, предавшись одним решениям сиюминутных задач, другие – призрачной религиозной метафизике. Они умирали во сне. Римлянин впервые решил изменить такое положение дел. Рим перевернул Мир.

На нашей игре будет четверо спящих – Север, Восток, Юг и Запад и один бодрствующий – **Горог Рум**.

На нашей игре будет четыре сосца мировой волчицы – Север, Восток, Юг и Запад и один требовательный младенец – **Горог Рум**.

На нашей игре будет четыре Жены – Север, Восток, Юг и Запад и один Муж – **Горог Рум**.

Четыре спутника и один Юпитер, четыре стихии и Пятый Элемент, четыре сада и один Город – **Горог Рум**.

Это мистерия кровосмесительного брака, мистерия оргии, мистерия алхимического брака, мистерия воплощения.

Это история Древнего Рима, история Древнего Мира. Мира, становящегося Римом. Мира, уже об-

ретшего душу, Голос, в Элладе и теперь обретающего разум, Логос, в Риме.

54 год до Воплощения Спасителя, 699 год от основания Рима...

Британия – Галлия – Парфия – Египет – ...

РИМ!

Он словно взмах гладиуса, поступь калиг, блеск skutума.

Он идет, чтобы разрубить паутину векового сна, как Гордиев узел...

Глоткой центуриона он орет...

ПОДЪЕМ!

...Но сначала о сне. Сон бывает намного интереснее бодрствования потому, что в нем отсутствуют ограничения яви. Сон может быть намного красивее яви, потому что мы жаждем и ищем вечной красоты. Сон может быть даже изредка достовернее яви, потому что восприятие во сне идет в обход несовершенных органов чувств. Но может ли сон быть домом, местом, где мы живем, откуда мы выходим и куда возвращаемся, где мы храним самое ценное, место, которое мы завещаем детям, местом, которое "твоя крепость"?

Те, кого римляне презрительно называют "варварами" защищают именно эту возможность.

Одни – потому что еще не выспались, другие, потому что уже слишком устали, чтобы продолжать бодрствовать. Первые живут в некоем ненастившем будущем – прекрасные грезы, яблочный остров, битвы во имя Грядущего, идеи сильной одинокой личности.

Вторые – в прошлом. Это душевные сновидения об утраченном блаженстве, наркотики, культ мертвых, передача готовых знаний жрецами.

Итак, представляем вам четыре "сна о чем-то большем" – два о будущем и два – о прошлом.

СЕВЕР (воздух, сад грез, будущее)

В некотором роде, это сон о сне. Это один из тех крайне редких и невыносимо причудливых "снов внутри сна", когда тебе снится, что ты только что проснулся ото сна, но ты продолжаешь спать: слои симулякров, сонм иллюзий. Этот сон сделан из самой тонкой и прозрачной материи – воздуха, если угодно – тумана. Ключевое слово: грезы.

Представлен Древней Британией с тремя кельтскими племенами: скоттов, бриттов и пиктов.

Скотты – яркие, смелые, гордые воины: "мы свободны только тогда, когда наши по-

ступки выражают и излучают наше личное начало".

Бритты – племя скотоводов. Люди, живущие своим трудом. С утра – работа, вечером – праздник, ночью – спать, ведь утром – опять работа... На их долю приходится сомнительная честь общения с представителями римской претории в Британии.

Пикты – самый легендарный народ. Соседи по острову видели в них "маленький народец", фейри, брауни, сиды. Люди боятся неизвестного, непонятного – поэтому всегда склонны додумывать тот маленький кусочек реальности, с которым они соприкасаются.

ВОСТОК (вода, сад наслаждений, прошлое)

Спящий на Востоке никогда не спит один. И горе тому, кто спит один! Спящие здесь спят либо с мечом, либо с кошельком, либо с женщиной.

Парфянское царство спит с мечом в шатре, через полог которого проникает степной ветер, доносится ржание лошадей и песнь боевых дев. Стоит только проникнуть сюда незваному гостю, и острый как бритва акинак окажется у его горла, но званый гость будет слушать ту же песнь степи как

равный. Парфянское царство – это бесконечный военный поход не просыпаясь. Римские легионы больше всего подвержены именно этому недару многие легионеры, постепенно засыпая, забывают Рим и тоже начинают видеть лик Митры. Представлено Ктесифоном – золотыми палатами царя царей, где каждый – воин, независимо от пола и возраста.

Сирия, Аравия и Финикия спят с кошельком. Во сне они видят вместо звезд серебряные денарии, которые постоянно ускользают от них, как рыбы. Больше всего они боятся, что когда проснутся, не обнаружат под подушкой своего кошелька из сна, поэтому они не просыпаются. Представлены финикийскими пиратами, арабским караваном и сирийской таверной.

Вавилония, если угодно, это эротический сон. Каждый мужчина может увидеть себя в этом сне счастливым с любой женщиной, и счастье это продлится столько, сколько он будет спать. Представлен храмовым кварталом Вавилона.

Этот сон так же разнообразен, как вода и повторяет все ее бесконечные свойства. В ней можно увидеть что угодно. Ключевое слово: наслаждение.

ЮГ (земля, сад смерти, прошлое)

Этот сон неотличим от смерти. Нельзя понять, дышит ли спящий. Его дыхание, возможно, ходит вдали от его тела. Этот спящий спит дольше всех прочих. Но есть одно отличие: тело спящего не разлагается. Именно так мы знаем, что он жив.

Этот спящий – Египет.

Представлен Александрией и Иуну (Гелиополисом).

Александрия – это спящая красавица, готовая вот вот проснуться, в полном соответствии со сценарием сказки. Она ближе всего к Риму и впервые широко открытые глаза Клеопатры будут взирать на пожар, охвативший Александрийскую Библиотеку, как на некую зарю нового дня, обещающего новую жизнь. Но кто именно подавит этот поцелуй?

Иуну – это оплот векового сна. Здесь вечное "как всегда", больше всего похожее на "как никогда". Здесь живет сама Вечность, о чем имеются официальные записи на папирусе. Здесь сам человек – иероглиф, а муравьи строят муравейники в форме правильной пирамиды.

Этот сон душен и жирен, как земля из долины Нила. Ключевое слово: смерть.

ЗАПАД (огонь, сад славы, будущее)

Этот сон о славе, о воинских подвигах, но не совместных, а одиноких, даже когда они совершаются многими одновременно. Это культ одинокого героя, уподобленного крепкому дубу, а все племя – дубовая роща. Во этом сне слагают стихи и песни о подвиге сразу же как только он совершился.

Представлен Галлией с двумя основными племенами – секванами и эдуями.

Этот сон обжигает подобно огню. Ключевое слово: слава.

Сонность окрестного мира провинций выглядит как постоянное их бытие внутри того или иного мистериального культа (Изиды, Астарты, Эпаны и т.п.) Во главе каждой провинциальной культуры стоит некая женщина – условная Дочь Богини (правит при этом, мужчина – ее отец, брат, муж) Каждая женщина – это одна из четырех стихий, и каждая провинция – тоже. Каждая провинция на игре выглядит как "сад" (аналог Потерянного Рая), и только Рим – как "Город" (аналог Обетованного Града). Очевидно, что надо перейти от одного к другому, дабы способствовать финальному соединению двух архетипов.

(как сад может прийти к городу, так и город – распространиться вовне.)

РИМ (сознание, город света, настоящее)

И только Город Рим не спит. Его жители существуют в полной ясности сознания, которую можно приобрести только вместе со статусом римского гражданина. Римские граждане бодрствуют и отвечают сами за себя и всю Ойкумену.

Выше всех народов стоит Рим, но выше Рима – римский закон. Римский закон совершенен. Поэтому Рим завоеует весь мир.

...Ты бредешь по Авентинскому холму, с высоты которого Вечный город – словно громадная каменная схема, гранитный свод закона.

Закон и свобода здесь – одно.

ЭПИСТОЛА НЕБЕС К РИМСКОМУ ГРАЖДАНИНУ

"Знайте: вы – боги.

Божественное не подправляется. Оно абсолютно. Рядом с божественным нет другого мнения.

Чтобы владеть собой, отриньте слабости низшей природы. Трусливые и малодушные не наследуют божественной жизни.

Никто не имеет права расхо-

довать больше, чем нужно, и экономить то, что ему не нужно. Таков закон.

Человек должен быть спокоен при любых условиях. В волнующей воде ничего не видно. Тихая вода отражает горные вершины, небо, солнце и звезды.

Остерегайтесь страха, остерегайтесь ненависти, остерегайтесь чувств, мыслей и действий, которые ухудшают жизнь.

Страх всегда указывает на слабую волю. Он возникает из-за отсутствия силы.

Человеческая воля связана с пурпурным цветом.

Сила человека определяется качеством его Любви, качеством его знания и качеством его воли. Сила человека зависит от его мыслей.

Любовь все смягчает, ум всему придает цену.

Чтобы увидеть, посетила ли вас истинная любовь, спросите себя, не завидуете ли вы. Если завидуете – у вас нет Любви.

Любовь и страх – вещи, несовместимы в человеческом духе.



Тот, кто живет в Любви, всегда молод.

Есть две крайности любви – стыд и бесстыдство. И одно, и другое проистекает от неправильного понимания любви. Но из обоих стыд предпочтительнее.

Любить человека, это значит никогда не переступить его священной ограды. Никогда не пересекайте дороги, по которой он идет.

Истинная Любовь обитает только в высших сферах судьбы.

Есть три вида брака. Один называется торговым соглашением. Другой – женитьба хозяйина на служанке. Третий – брак по любви.

Существует физическая, умственная, духовная и божественная близость. Истинная близость душ строится на божественных связях, только они неизменны и вечно усиливаются.

Вы не имеете права мучить свое тело, не имеете права терзать свой ум и свое сердце. Излишнее воздержание порождает обратный процесс.

Ваше тело – это ваш инструмент. Певец, который в трудный час жизни продает свою лиру, обречен на страдания. Даже в труднейших условиях жизни не продавайте ваше тело.

Чтобы быть богатым, надо не думать о будущем, а использовать для добра те блага, которые дает день текущий.

Человек, который живет для себя, всегда ограничен. В тот момент, когда в нем блеснет идея служить своему создателю, все ограничения падают, и он станет свободным.

Служащие своему создателю имеют признаки на своих лицах, руках и глазах.

Сила зрения зависит от ясности и интенсивности мыслей. Чем яснее мысли человека, там сильнее его зрение.

Те, у кого карие глаза, нуждаются в большем тепле. Те, у кого глаза голубые, нуждаются во влаге.

Когда ты обнимаешь кого-то по-братски – то вносишь в него жизнь. Тот же, кто обнимает как спрут – у того ничего нет, он ничего не может дать. Наши объятия, наши раскрытые или сжатые руки – все имеет свой смысл, вложенный сюда изначально.

Научитесь сами и научите других сжимать руки и обнимать ими с любовью и мудростью.

Благосклонность и долготерпение – две стороны любви. Поднимая правую руку, даете знак благосклонности. Поднимая левую – знак долготерпения.

Терпение – большая сила в руках смелого человека. Оно – дорога к самообладанию и бесстрашию.

Мягкость – броня человека.

Кто хочет развить ум, тот должен носить короткие волосы.

Одежда должна быть широкой и удобной. Не одежда, но лицо должно выделяться, и не лицо, а душа.

Человек должен быть чист. Умывайте руки несколько раз в день, после каждой работы. Если хочешь для кого-то что-то сделать, сначала вымойся.

Не бойтесь дождя. Когда идет дождь, выходите на улицу, чтобы хорошо промокнуть. Если вы в пути – обнажите голову. Благодарите небо, что искупались.

Самое большое преступление – желание властвовать над другими. Если вы свободны, никто не может властвовать над вами.

Властолюбие противостоит высшему мужскому принципу Мудрости и, в отличие от нее, является низшим мужским принципом. Кто использует этот принцип, тот со временем испытает на себе всю его силу. Властолюбие сокращает жизнь человека и является причиной многих болезней.

Если мир богов хочет испытать человека – властолюбив ли он, тверд ли он, есть ли у него терпение и самоотречение – он может подвергнуть человека различным испытаниям, и человек должен их выдержать. Осуждение не исправляет людей.

Люди, у которых справедливость не является фактором

их жизни, живут в полном разладе сами с собой.

Из глаз завистника исходят лучи, несущие несчастье. Не поддавайтесь воздействию чужих состояний.

Берегитесь рукопожатий, объятий и поцелуев людей, которых вы не знаете.

Любая болезнь – это последствие преступлений, совершенных в прошлом или в настоящем. Все болезни мира являются выражением морального разложения человеческой природы.

Относясь к любому человеку с презрением, вы вносите в него отраву.

Любые недостатки представляют собой заразу, которая отравляет организм человека. Будьте совершенны.

Красота – обличье Истины.

Когда человек губит знания и становится невеждой, он делается уродливым.

Когда красивые люди исчезают, в обществе наступают критические времена.

В тот момент, когда человек возомнит, что он свободен, независим и может делать все, что угодно, на него уже начала надвигаться смерть.

В каждом конкретном случае человек должен знать, какова для него вероятность умереть или остаться живым. Если дело дойдет до смерти, небо всегда предупредит че-

ловека, чтобы он мог ее избежать каким-либо образом. Страдания, испытания – это не что иное, как предупреждение, цель которого защитить человека от смерти."

Каждая преждевременная смерть равносильна самоубийству.

Приготовьтесь уйти из этого мира сознательно.

Не умирать – значит быть хозяином всех положений в жизни: чтобы вам было одинаково радостно и когда вы страдаете, и когда ликуете от счастья, чтобы было одинаково, когда теряете и когда находите.

Самый строгий судья находится в самом человеке. Наибольшее страдание, существующее для вас – это сознание, что вы не выполнили того, что для чего предназначены. Вы должны отказаться от прошлого и начать осознанную жизнь. То, что вы можете сделать, делайте, пока вы живы.

Что такое Смерть? Это предположение. Чтобы сказать, что такое Смерть, надо сначала умереть. Люди умирают из-за своих идей.

Чистота продлевает жизнь. Если вы сохраняете свои тела чистыми, то живете дольше.

Есть тысячи способов, чтобы жить.

**И помните:
вы - богу."**

ЛИБЕРТАРНЫЙ КОДЕКС МАСТЕРСКОЙ ГРУППЫ "ЗАВОЕВАНИЕ РАЯ"

ЖРЕБИЙ БРОШЕНИ

Лицо наших игр для игрока (организационные постулаты):

1. Мастерская группа не снимает однажды заявленный проект, а доводит его до победного конца.

2. Наши игры не начинаются раньше 15.VII и не заканчиваются позже 7.VIII.

3. Мастерская группа может включать от 1 до 12 человек. Мастерский совет – альфа и омега всех организационных решений.

4. Ни один наш проект не повторяется дважды.

5. Каждый проект проходит на новом полигоне. Полигоны обеспечиваются путем сквота.

6. Взнос на наших играх градуированный, возрастает по мере приближения сроков игры и не может превышать 6Eur.

7. Мастерская группа не стремится к извлечению прибыли, т.е. наши игры не являются коммерческими.

Что мы думаем о том, что мы делаем (отношение к игровому проекту):

1. Игра это свобода. Игру нельзя изготовить – ей лишь можно дать жизнь.

2. В этом процессе участвуют все мастера и игроки. Чистое потребление в рамках игры невозможно в принципе: игра – это всегда обмен. Практикующий потребление из игры выпадает;

3. Свободные люди могут играть в свободные игры. В свободные игры должны играть свободные люди.

4. Игра – это измененное состояние сознания. Она заведомо аномальна. Территория игры – это аномальная автономная зона;

5. Игра – это Веселая Наука: все учатся, но никто не учит.

6. Слово "мастер" означает просто "мастер своего дела". Мы считаем себя неплохими акушерами (см. п.1) игр, и полагаем, что игроки умеют играть – с нами или без нас.

7. Мы являемся сторонниками "презумпции благородности", т.е. принципа "каждый играющий в игру благороден, пока он сам своими действиями не докажет обратного". Игра есть дело благородных (аристократов).

Вопросы безопасности:

1. Вопрос безопасности – это вопрос об отношении свободы и ответственности. На наших играх каждый свободный отвечает только за себя.

2. Мы делаем игры для совершеннолетних;

3. На наших играх нет сухого закона.

4. На наших играх нет гарантий личной физической и душевной безопасности, так как нет никого, изначально уполномоченного их давать и следить за их исполнением.

5. На наших играх моделированию подлежат только явления и процессы, которые связаны с нарушением личной свободы, т.е. любые виды насилия. Все остальное на наших играх про-

исходит на самом деле.

Приезжая на нашу игру, ты попадаешь в поле действия данного кодекса и остаешься в нем до конца игры.

Мастерская группа всегда volna пересмотреть принципы, которыми она руководствуется.

КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

Все текущие материалы по игре, адреса электронной почты мастеров и игроков, а также

форум игры доступны на официальном сайте проекта по адресу www.AestheticRevolt.nm.ru

Работают три почтовых рассылки игры:

Главная рассылка игры – просьбу о подписке направлять по адресу luxen@mail.ru

Восточная рассылка – просьбу о подписке направлять по адресу yelev@mail.ru

Рассылка Арены Флавия – просьбу о подписке направлять по адресу zuola@rambler.ru

ПРАЗДНУЙТЕ ВЕСНУ! ДО ВСТРЕЧИ В РИМЕ!

Приложение Костюм Древнего Рима

История Греческого костюма началась с азиатской пестроты, чопорного великолепия и мелочной искусственности и завершилась благородной простотой, живописной широтой и крупным рисунком складок. Костюм римлян изменялся в прямо противоположном направлении: от простой, непритязательной формы к претенциозной избыточности и помпезному великолепию.

Однако костюм древних римлян сформировался в основном еще в республиканский период, отличавшийся относительной строгостью быта.

Следует отметить, что в Риме не существовало, в отличии

от Греции, культура прекрасного человеческого тела, к тому же более суровые климатические условия требовали более теплых и закрытых одежд. Кроме того, высшее общество Рима отличалось от греческого – не надо было работать и тренировать тело. Римский костюм, за исключением воинского, не позволял быстро двигаться.

Эстетическим идеалом римлян являлись суровые воины и величественные женщины. Этот идеал подчеркивали сложные одежды, придававшие фигурам римлян величественность и статику. Вообще медлительность в походке, безукоризненность в костюме,

некоторая театральность в движениях считались верхом изящества.

Основными тканями для изготовления одежд служили шерсть и полотно. Однако в более поздний период в Рим привозили восточные шелка, иногда почти прозрачные.

В костюмах сочетались яркие – красные, фиолетовые, коричневые, пурпурные и желтые – ткани.

Парадным цветом одежды был белый.

Мужской костюм

Основой римского костюма была нижняя одежда – туника. По назначению она была сход-

на с греческим хитоном, но отличалась от него конструкцией. Если в хитон заворачивались, то тунику сшивали на плечах и надевали через голову, т.е. она была "накладной" одеждой. В течение всей истории Рима форма туник несколько видоизменялась, но классической была туника, доходившая до середины икр. Основными типами туник были коломбиум, таларис и далматика.

Коломбиум – неширокая туника, доходившая до икр, опоясанная, с короткими рукавами (рис. 1).

Далматика – более длинная одежда, с широкими рукавами, в развернутом виде напоминавшая крест. Поэтому далматику обычно носили римляне-христиане.

Таларис – туника знати, с

длинными рукавами первоначально широкими в более позднее время узкими.

Особенно нарядной была туника, которую надевали полководцы-триумфаторы. Ее изготавливали из ткани пурпурного цвета и расширяли золотыми пальметтами (пальмовыми ветвями). Туника сенатора была украшена вертикальной красной полосой.

Во время холода римляне надевали несколько туник. Так известно, что император Август носил сразу четыре туники. Появляться на улице или в общественном месте в одной тунике считалось неприличным. Верхней одеждой римлянам служил плащ.

Самой главной верхней одеждой римлян была toga (рис.2 и 3), платье, если не чи-

сто римское(по мнению самих римлян, оно этрусского происхождения), то, во всяком случае, весьма давно получившее у них право гражданства. "Владыки мира – народ, одетый в тоги" – так гордо характеризовал римлян поэт Вергилий.

Тогу имели право носить только римские граждане. Лишенные права гражданства, изгнанники, иностранцы, а также рабы носить ее не имели права. Римские мальчики и девочки носили тогу с пурпуровой каймой, которая впоследствии, когда мальчики вступали в юношеский возраст (15–16 лет), а девочки выходили замуж, заменялась белой тогой. У мужчин тога с пурпуровой каймой служила знаком высокой должности; ее носили диктаторы, консулы, преторы, ку-



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

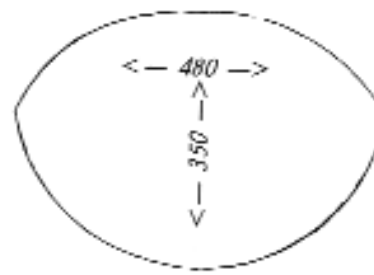


Рис. 4А

рульные эдилы и некоторые жрецы. Одеждой триумфаторов была вышитая тога и туника расшитая пальметтами, выдаваемые перед шествием из Капитолийского храма. В торжественных случаях никакой плащ не мог заменить белоснежную тогу. Она была необходимой одеждой при посеще-

нии цирков, театров, судебных заседаний, при встречах триумфаторов, при посещении патрона-покровителя и пр.

Существовало несколько способов драпировки тоги, так и несколько видов

ее края.

Ниже мы рассмотрим два вида укладки тоги – в зависимости от ее края (прямоугольный и эллипсообразный).

Прямоугольная тога представляла собой большой кусок шерстяной ткани, примерно 6х1.8 м. Обычно ее драпирова-

ли так: примерно 1/3 ткани набрасывали со спины на левое плечо. Эта часть тоги, длиной до пола, закрывала левое плечо и левую часть фигуры спереди. Остальной частью ткани прикрывали спину и протягивали ее под правой рукой вперед. Здесь, сбоку, из внутренней стороны ткани, обращенной к телу, примерно на уровне талии скручивали жгут – балтус и прикрепляли его к поясу туники. Отсюда ткань укладывали красивыми полукруглыми складками в так называемый синус, который спускался до уровня колен. Далее остаток ткани перебрасывали через левое плечо назад, так чтобы конец ее спускался почти до земли и закрывал левую руку. Что-



Рис. 4Б



Рис. 5



Рис. 6

бы придать красивую и устойчивую форму складкам, в края тоги зашивали гирыки из свинца. Последним штрихом в драпировке тоги была складка умбо, получавшаяся благодаря тому, что первый левый конец тоги подтягивали вверх и свешивали над синусом полукруглой складкой.

Эллипсообразная тога представляла собой кусок ткани шириной около 3,5 м, и длиной свыше 5 м. выкроенный в виде эллипса (рис. 4 (а)) или его половины (рис 4(б)). О Способе укладки такой тоги известно лишь следующее. Прежде чем обернуть тогу вокруг тела, два составляющих ее сегмента складывали таким образом, чтобы получить два неравновеликих полуовала, потом получившую-

ся продольную складку тщательно отформовывали и оставляли ее на ночь в деревянных зажимах. После чего один конец, часто со свинцовой кисточкой-грузом, опускали закруглением наружу через левое плечо вперед настолько, чтобы он волочился по полу. Остальную сложенную ткань натягивали на спину, закрывая тело сзади от плеч до пят; потом пропускали справа под мышкой вперед, направляли наискосок по груди к левому плечу и перебрасывали через плечо и руку назад. Последним делали на груди напуск подтягивая для этого передний конец тоги, волочившийся по полу(тот который с кисточкой-грузом), и отрывая при этом ступни.

Кроме тоги, парадным пла-

щом служила лацерна, представлявшая собой небольшой кусок ткани имевший вид продолговатого четырехугольника. Обычно лацерну накидывали сзади на спину так, чтобы она закрывала оба плеча, а углы ее скалывали спереди у шеи. Лацерна была коротким плащом и доходила лишь до колен, что объяснялось чрезвычайной дорогостоящей ткани (затканной золотом и серебром) из которой ее изготавливали.

Римские императоры и высшие должностные лица обычно носили полудалментум – сравнительно небольшой по объему плащ, спускавшийся чуть ниже колен (рис.5). В римской армии этот плащ носили исключительно главные начальники армии; он делался из более тонкой ма-



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9

терии (чем сагум) белого или пурпурового цвета.

Солдаты носили плащ сагум, представлявший собой небольшой кусок шерстяной ткани. По своему происхождению это был галльский плащ для верховой езды. К сагуму часто пришивался капюшон.

Бедняки и сельские жители носили грубый шерстяной плащ, так называемую пенулу (рис.6), которая представляла собой полукруг (иногда круг) с отверстием для головы, к которому часто пришивали капюшон. Однако зачастую пенулу изготовленную из драгоценных тканей, носили и римские щеголи.

Штаны, брюки римляне не носили. Однако в северных своих владениях они заимствовали эту деталь костюма от

варваров. Уже с третьего века нашей эры штаны вошли в гардероб многих римлян (рис.7). Прекрасной иллюстрацией этому являются изображения римских воинов на рельефах колонны Траяна в Риме.

Обувью свободным римлянам служили сандалии и полусапоги, которые были обязательным дополнением к тоге.

Обычно такие сандалии имели две пары ремней, завязанных крест накрест вокруг ноги. Обувь изготавливали из кожи различных цветов и украшали серебряными и золотыми бляшками (рис.8). Бедняки и рабы в непогоду надевали простые деревянные башмаки.

Прическа римлян в различные периоды римской истории была различной. Обычно они

гладко брили лицо, хотя в тогдашних условиях бритье не было приятной процедурой. Однако в моде были и небольшие завитые бородки. Волосы могли быть и завиты в локоны, и расчесаны гладко с челкой над лбом (рис.9).

Дополнением к костюму служили украшения: перстни, которые носили на четвертом пальце левой руки, пряжки, круглые медальоны (буллы), венки из живых цветов и листьев, а иногда даже золотые, их надевали на полководцев-триумфаторов, а венки из плюща и фиалок возлагали на головы во время пиров.

Женский костюм

Женский костюм по своему характеру и силуету во многом



Рис. 10



Рис. 11

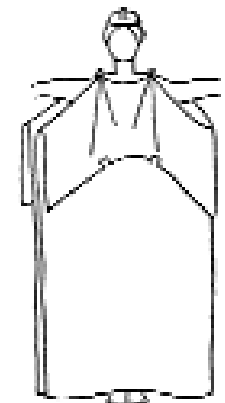


Рис. 12

схож с мужским. Римская матрона должна была выглядеть монументально, двигаться плавно и величественно.

Нижней и домашней одеждой служили разного рода туники, обычно шерстяные. Туника была довольно широкой и длинной одеждой. Узкую тунику одевали девушки в день свадьбы. Обычно тунику опоясывали.

Поверх туники знатные женщины носили верхнюю одежду – столу, которая напоминала тунику, к ее подолу пришивали плиссированную оборку – институ. Стола выполняла роль верхней туники и могла быть в мелких складках или красиво вышита по краям, а так же могла быть без рукавов или с недлинными рукавами. Подпоясывали столу под грудью. Появляться в общественных мес-

тах без столы считалось неприличным.

Поверх нее надевали плащ – паллу (рис.10). Иногда паллу накидывали прямо на тунику (рис.11). По мнению некоторых исследователей костюма: паллу можно считать женским вариантом тоги. По всей вероятности палла могла быть разного размера, но всегда это был четырехугольный кусок ткани. Один вариант паллы – четырехугольник в ширину превышающий человеческий рост и в длину – более чем в два раза шире плеч. Одевалась такая палла так: отгибалась вдоль длинной стороны сверху широкая полоса наружу (ее ширина была приблизительно равна расстоянию от плеч человека до его живота); затем весь кусок ткани вместе с отогнутой полосой складывался вокруг человека вдоль его роста

двое так, что склад приходился на одном боку тела, и скреплялся застежками на двух плечах (рис.12). Одета таким образом в паллу женщина имела вид, будто на ней две одежды: одна – длинная (до пят) и верхняя – короткая (до живота).

Более длинная палла могла различными способами драпироваться вокруг фигуры (рис.13), а иногда ее край накидывали на голову. Материалом для нее служила довольно тонкая шерсть – пурпурная разных оттенков, цвета гелиотропа, мальвы (бледно-лиловая), или желтая. Так же для одежды использовался прозрачный шелк цвета морской волны – косский, который доставлялся из Греции.

Римлянки зачастую дополняли костюм легким покрывалом типа вуали, изготавливаемым из тончайшей полупрозрачной шелковой ткани.

рачной шелковой ткани.

Чтобы придать фигуре стройность, под нижней туникой грудь стягивали специальной повязкой, а талию туго охватывали куском плотной ткани, выполнявшим функцию корсета более поздних эпох.

Обувью женщинам служили сандалии и башмаки из цветной кожи.

Римские женщины, так же как и греческие, в большом количестве употребляли различные косметические средства: эссенции, душистые масла, пудру...

Очень многообразны и сложны были прически римских патрицианок. В некоторые периоды носили гладко причесанные волосы, разделенные на прямой пробор; иногда завивали волосы в длинные локоны, и нередко носили "греческие" прически. Но истинно римскими были высокие прически из локонов, укрепленных на каркасе (рис.14).

Верообразный каркас укреплялся надо лбом и по форме напоминал русский кокошник. На него крепились аккуратными рядами белокурые локоны. Остальные волосы, заплетенные в косу, укладывались на затылке в виде "корзиночки". Если своих волос не хватало, добавляли искусственные, сделанные из проволоки, бисера, перьев, жемчуга, которые искусно плелись из золотой канители и крепились к волосам шпильками из слоновой кости. Из украшений наиболее часто применялись – серьги, цепочки, прекрасно отделанные застежки, браслеты (часто в виде змеи), броши-геммы и кольца. Серьги отличались самыми разнообразными формами, часто встречаются золотые и серебряные серьги в виде маленьких полушарий, но наиболее красивые серьги имеющие вид больших капель. Носить много колец считалось неприлично, обычно носили одно кольцо на четвертом пальце левой руки.

Костюм патрицианки дополнялся ювелирными украшениями из золота, жемчуга и драгоценных камней, а также опашалом.

Прежде всего римлянки заботились об украшении головы. Кроме природного ее украшения – волос, самым обычным украшением были венки из цветов и листьев различных растений, особенно во время пиров (считалось например что венок из фиалок и мирта спасает от опьянения). В более позднее время венки изготавливали из золота. Кроме венков римские женщины вплетали в свои волосы красивые повязки, часто украшенные золотом, жемчугом и драгоценными камнями, своей высокой и широкой серединой такая повязка выделялась из волос наподобие диадемы, или же могла придерживать сзади волосы. Кроме того, женщины ук-

рашали свои волосы нитками жемчуга и собирали их в сетки, которые искусно плелись из золотой канители и крепились к волосам шпильками из слоновой кости. Из украшений наиболее часто применялись – серьги, цепочки, прекрасно отделанные застежки, браслеты (часто в виде змеи), броши-геммы и кольца. Серьги отличались самыми разнообразными формами, часто встречаются золотые и серебряные серьги в виде маленьких полушарий, но наиболее красивые серьги имеющие вид больших капель. Носить много колец считалось неприлично, обычно носили одно кольцо на четвертом пальце левой руки.

Римские опашала-веера, изготавливаемые обычно из павлиньих перьев, имели ручку из слоновой кости. Во время беседы римские матроны часто держали в руках небольшой шар из янтаря, который, как считалось в то время, приятно освежал руки.

Использованные материалы:

"История костюма" Е.В. Киреева.

"История костюма" Ф.Ф. Коммиссаржевский.

"История костюма от древности до Нового времени" Вольфганг Брун и Макс Тильке.

Ирина Кортенок (Санта), г. Москва



Рис. 13



Рис. 14

Правила проезда и провоза багажа

на железнодорожном транспорте российской федерации (для ролевиков)

*Частично посвящается
ролевому клубу С*,
г. Москва*

1. Перед посадкой в средство железнодорожного транспорта (далее – поезд):

- 1.1. Принять решение поехать на ролевую игру, конвент, фестиваль, нужное вписать, ненужное – зачеркнуть.
- 1.2. Договориться встретиться у касс и купить билеты на один поезд, в один вагон.
- 1.3. Три раза назначить встречу и ни разу не собраться.
- 1.4. Выяснить, на какой поезд купил билет первый из тех, кому надоело, и попытаться втиснуться туда же.
- 1.5. Обнаружить, что за три дня до отправки это нереально.
- 1.6. Купить билеты из того, что осталось. Один обязательно в СВ.
- 1.7. Собрать рюкзак, по возможности придав ему максимально неопределенную

форму. Привязать сзади незачехленный щит. Побольше. Закрепить похуже.

2. На вокзале

- 2.1. Расположиться табором посреди перрона, перегородив проход рюкзаками.
- 2.2. Послать гонца за пивом.
- 2.3. Послать гонца за гонцом за пивом.
- 2.4. Оставить хотя бы одного стеречь рюкзаки, когда все ушли за пивом.
- 2.5. За две минуты до отправки поезда вспомнить, что собирались ехать.
- 2.6. Снять с вахты невменяемого хранителя вещей, в круглых глазах которого светится "Поезд отправляется, сорок рюкзаков, а я один, а билет у него".
- 2.7. Чудом успеть погрузиться в последний вагон.
- 2.8. Отстающих втаскивать на ходу.
- 2.9. На ходу же выкинуть провожающих.
- 2.10. По возможности перепутать.

3. Непосредственно в поезде

- 3.1. Первому в колонне – зацепиться щи-

- том за косяк, намертво заблокировав проход.
- 3.2. Создать плотную пробку.
- 3.3. Догадаться снять рюкзак.
- 3.4. Поскольку загрузились в последний вагон, а билеты куплены в первом, пройти через весь поезд.
- 3.5. Застреляв в каждом тамбуре.
- 3.6. Пополнить лексику.
- 3.7. Бойко отвечать на валарине. Особенно действенно, когда он звучит из уст самой хрупкой из девушек.

4. В своем вагоне (вернее, вагоне большинства ездоцев или капитана команды)

- 4.1. Улыбнуться суровой проводнице.
- 4.2. Скинуть тяжелый рюкзак на пол.
- 4.3. Снять очень тяжелый рюкзак с ноги очень суровой проводницы.
- 4.4. Достать билет и паспорт.
- 4.5. Выяснить, чьи это билет и паспорт. Поменяться.
- 4.6. Заплатить проводнице за проезд честного зайца.
- 4.7. Провести менее честных зайцев под прикрытием очень тяжелых и больших рюкзаков.
- 4.8. Разместить рюкзаки и менее честных зайцев по всему свободному пространству вагона: вторым и третьим полкам, багажным ящикам, проходкам и тамбурам.

- 4.9. Уронить на кого-нибудь из пассажиров рюкзак потяжелее.
- 4.10. С удивлением воспринять приход проводницы с проверкой билетов – ведь вы ее, кажется, уже видели.
- 4.11. Снова найти и показать билеты.
- 4.12. Найти и показать билеты на этот поезд.
- 4.13. Найти и показать билеты в эту сторону.
- 4.14. Обнаружить, что билеты куплены в разные концы вагона. И вообще в разные вагоны. Хорошо, если не поезда.
- 4.15. Выяснить, что практически все девушки боятся находиться рядом с неизвестными людьми и желают спать с видом на Васю и Петю.
- 4.16. Пожалеть, что привычная обстановка паркетника Гайдар-сарая с его пятью жильцами на два квадратных метра невозможна в поезде.
- 4.17. Начать меняться билетами с остальными пассажирами.
- 4.18. Для этой цели разбудить тех из пассажиров, которые уже легли спать.
- 4.19. С легкостью обменяться с пассажирами, которые уже поняли, чем им грозит такое соседство и потому готовы хоть к черту в ад, лишь бы от вас подальше.
- 4.20. Со скандалом обменяться с пассажирами, которые, рационально используя об-

Крылатые фразы

1. Из разговоров на форуме:
 - Зачем было введено военное положение?
 - Для предотвращения безопасности граждан!
2. Из разговоров с демоном:

Демон: Как тебя зовут?!

Существо: А тебя?

Демон: Р`Редия Д`Рори Д`Нарнек.

Существо: А ты в этом уверен?
3. Из мастерских комментариев к заявке:

«А еще через полчаса температура спала, и бред прекратился!»
4. Из разговора мужа с женой:

«Эх, надо мне было ревность в заявке прописать!»
5. Из разговоров с драконом:

«А еще червяком, земляным червяком...»
6. Из обсуждения военных планов:

«Ты пойдешь налево, ты пойдешь направо, теперь мы возьмем их в клещи!»

7. На узкой дорожке:
 - Ты кто?
 - Дракон.
 - А ты кто?
 - А я с ним.
8. Из разговоров после игры:

«А когда я вынес третий гномий хирд...»
9. Из советов начинающему игроку о том, как сделать тренировочный меч:

«Не мучайся, приедешь на игру, пойдешь в лес, сруби пару палок...»
10. Из разговоров с Сергеем Мухановым:

«Люблю на многодневках ходить по полигону. Цельными днями. Главное – ложку с кружкой взять не забыть».
11. Из предложений о проведении игры «Мальчик и тьма»:

«Игра будет проводиться ночью, с завязанными глазами, на краю карьера».
12. Из пояснений мастера об изготовлении игрового оружия:

«Колюще-режущее оружие не должно иметь колюще-режущих частей».

щедоступную информацию и средства коммуникации, загодя купили себе билеты на наиболее подходящие по физиологическим и личностным характеристикам места, но вынужденными выбрать меньшее из зол.

4.21. С заискиванием объяснить проводнице смысл этих пертурбаций с учетом того, что до прибытия поезда осталось пять ночных часов.

4.22. Наконец устроиться в двадцатипятитером в четырехместном купе плацкартного вагона и на боковушке.

4.23. Радостно загалдеть.

4.24. Делать это на протяжении ближайших n часов.

4.25. Обнаружить, что на всех взято пятнадцать двухлитровых баллонов "Очаково".

4.26. И плавленный сырок.

4.27. И гитара.

4.28. И еще одна гитара.

4.29. Запирать сырок под сиденье и вручить двум заслуженным Менестрелям п.п. 4.25, 4.27 и 4.28.

4.30. Заказать одному "Орла шестого легиона", другому – "Очи черные".

4.31. Подпевать.

4.32. Хором.

4.33. Послать немногих обладателей слуха и голоса в вагон-ресторан за пивом.

4.34. Продолжить п.п. 4.30–4.32.

4.35. Пристрелить воющую собаку.

4.36. В 11 вечера поскандальить с ближайшими соседями.

4.37. Пообещать заткнуться.

4.38. Через пять минут повторить п.п. 4.30–4.34.

4.39. На каком-то полустанке у ларька с пивом забыть одного перца.

4.40. Всем кагалом искать стоп-кран.

4.41. Не найти.

4.42. Из человеколюбия выкинуть вслед отставшему его рюкзак.

4.43. Обнаружить, что поезд за это время прошел пару километров.

4.44. Выяснить, что хозяин выброшенного рюкзака стоит рядом с вами.

4.45. Не обращать внимания на тихую радость остальных пассажиров.

4.46. Дождаться остановки в крупном населенном пункте и появления пассажиров на незанятых местах.

4.47. В том числе суровой теткой бальзаковского возраста, от позывных которой куры поросются.

4.48. Которая желает спать.

4.49. На своем месте.

4.50. И почему-то не выказывает восторга от идеи меняться со своей нижней полки в середине вагона на верхнюю боковушку у туалета.

13. Из полигонных рецептов:

«Суп из гречневой каши с килькой в томате и тушенкой».

14. Из заявки на игру:

«Был посажен в тюрьму, потому что убил ножом за 1.5 часа 50 человек».

15. Из советов опытного тактика:

«Рассыпаться на мелкие подразделения, собраться воедино, закрыться в глухой обороне, перейти в сокрушительную атаку».

16. Из описания Ильи Петрухина:

«Дверь нам открыл молодой человек с приятными серыми глазами».

17. На «Пути легиона». Два кельта, стоя в долине:

– Вон идут римляне, бежим скорее.

– Кельты не показывают спину врагам.

– Тогда бежим задом наперед!

18. Из разговора с жрецом:

– Мы ненавидим богов!

– А вы думаете, я кто?

– Что – бог?

– Ну, почти...

4.51. В полминуты разметаться теткой нафиг.

4.52. Уныло разбрестись по своим законным местам.

4.53. Достать спальник вместо постельного белья.

4.54. Уронить завернутый в него шлем-ведро.

4.55. Познакомиться со своими спавшими соседями.

4.56. Обнаружить, что переживший три игровых сезона спальник воздуха не озонирует.

4.57. Проветрить помещение.

4.58. Упустить чехол от спальника в открытое окно.

4.59. Залезть на вторую полку.

4.60. Наступить берцем на голову старушки снизу.

4.61. Под эхо утихающего скандала погрузиться в здоровый сон.

4.62. Проснуться от того, что с третьей багажной полки с грохотом обрушился честный заяц.

5. При высадке с поезда

5.1. Почти проспать остановку.

5.2. Схватить первый попавшийся рюкзак и побежать к выходу с криком "На перроне разберемся!"

5.3. Получить по шее от бородатого туриста-байдарочника.

5.4. Обнаружить, что нужные рюкзаки уже кто-то выпатчил.

5.5. Выходя, наступить на ногу суровой проводнице.

5.6. Выползти на перрон.

5.7. Так же, как п.п. 2.1.–2.4.

5.8. Удивиться непривычно розовым и цветущим лицам друзей, впервые выспавшихся в поезде.

5.9. Нестройным шагом отправиться в светлое будущее.

5.10. Забыть в поезде менее честного зайца.

Через три недели после возвращения домой

1. Встретить на улице отставшего от поезда перца.

2. Удивиться его внешнему виду и состоянию.

3. Зарумяниться ликом.

4. Вытащить из ксивника его обратный билет, паспорт и кошелек.

Гриз,
г. Москва

19. Из правил техногенной игры:

«Иной раз в лесу и на проклятье нарваться можно. Встал на проклятье – и считай руки-ноги по березам...»

20. Из разговора «тертых ролевиков»:

– Ну что, оденем дурацкое?..

21. Игровая команда:

«Банда добрых услуг».

22. Из игровых слухов:

«Под вечер субботы произошла безобразная драка с участием Ильи Петрухина. Он роздал три сертификата "люто побить"».

23. Из категорического заявления игрока Козлова:

– Мастера бараны! И просьба – с моей фамилией их не ассоциировать.

24. Разговор на ночной тропе:

– Ну вы, ребята, и уроды!.. Что? Не ребята?.. Извините, обознался.

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

Наши распространители

Владивосток

Захаркова Наталья (Александра)
elberet13@yandex.ru

Екатеринбург

Жердева Людмила (Кэтти)
ramyga@yandex.ru
Тел.: (3432) 52-81-75

Кемерово

Шагиахметова Анна (Зверька)
mouse_kem@mail.ru

Кострома

Палюлин Антон (Фредерик)
frederik@konsul.ru
Тел.: (0942) 32-71-19

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

Семенов Игорь
semenovlar@mail.ru

Украина, Киев

Клуб "Переплутье", Людмила и
Гарольд moek@pereplut.org.ua
http://pereplut.org.ua

Хабаровск

Швецова Валерия (Йодис)
svinka-kopilka@mail.ru
Тел.: (4212) 36-40-44

Ярославль, Рыбинск

Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mail.ru.com
Тел.: (0852) 55-63-00

Наши подписчики

Алматы

– Алматинский клуб ролевых игр,
вестник "Маршрут 29"
http://www.ala-rpg.org/
route29@ala-rpg.org
Въярд Эрдхейм vjard@hotmail.com

Астрахань

– Абдульманов Сергей (Мильф)
Коммуникативно-ролевые игры.
milfgard@astranet.ru

Архангельск

– Ипатов Олег (Гелиос)
purnema@rambler.ru

Барнаул

– Титунин Андрей

Белгород

– Лютов Александр (Wulfgar)
wulfgar@bel.ru

Благовещенск

– Беликов Константин (Исен)
isen@amr.ru

Владивосток

– Захаркова Наталья
– Муссагалиев Николай (Брегалда)
– Неупокоева Лариса (Лориэль)

Волгоград

– Корнейчук Эдвард (Хэдин)
Военно-исторический клуб
"Виктори V" edward1@hotmail.com

Вологда

– Белинская Анна

Геленджик

– Соловьёва Юлия (Хельга)

Димитровград

– ВИК "Вестфольд"

Екатеринбург

– SATO-7
– Жердева Людмила (Хильвен)
– Захаренко Степан
(Дракон Железных Душ)

Иваново

– Кудряшева Татьяна (Эрайвен)
eraiven@inbox.ru

Ижевск

– Шамшурина Татьяна (Тиуна)
tiuna@inbox.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

– Дурманова Ирина

Калуга

– Сергей Александров
– Ледякова Юлия (Ундин)

Кемерово

– Ушакова Ольга (Мэб)
– Шагиахметова Анна
(Зверька)
– Чекмарев Андрей (Аджей) и
Растова Елена (LeRa)

Киев

– Клуб "Переплутье":
– Людмила и Гарольд Мачехины
Lu@pereplut.org.ua
Harold@pereplut.org.ua
– Шелест Аян Ayap@pereplut.org.ua
– Рубцов Вадим (Хансо)
Hanso@pereplut.org.ua
– Бледный Максим
Max@pereplut.org.ua
– Кода Владимир (Пионер)
koda@imp.kiev.ua

Кольчугино

– Благоннадежда Любовь (Дэй)

Кострома

– Беляев Виктор (Хедин)
– Артем Кейян (Раендил) wiper@bk.ru
– Козеров Дмитрий (Сольдан)
– Кузнецов Сергей (Сфайрат)
– Нейл kostromich@inbox.ru
– Палюлин Антон (Фредерик)
frederik@konsul.ru
– Андрей Романюта (Хаген)

Красноярск

– Нечаенко Галина
– Карева Елена (Еля)
– Колчанова Мария (Радуга, Рада)
gollor@front.ru
– Циммерман Владимир
info@clare.krsn.ru

Курган

– Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

– Елена Ашмарина (Арта)
artana310@yandex.ru
– Степанюк Людмила (Эланор)
elanor-lusi@mail.ru
– Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru

Москва

– Мастерская группа Александр VI
www.alexander6.ru
– Белоконов Ольга (Артана)
– Клуб Варяг http://drakkar.da.ru
– Волков Юрий y_volkov@mail.ru
– Вялков Максим (Brodda)
brodda@mail.ru
– Дазн
– Заец Оксана (Ар-Панель)
earien_elf@rambler.ru
– Круглова Гульнара
– Кулева Евгения (Дженнифер)
– Куликова Ирина (Сумирэ)
– Любкин Вячеслав
ljs@gamma.msk.ru
– Калашникова Екатерина (Хейли)
difyr@yandex.ru
– Мацуга
– Морозова Надежда (Лина)
– Евгения Спектор (Элинор)
elinor@fbit.ru
– Рачинская Мария (Сарэ)
– Савина Екатерина (Бастет)
– Сурначев Михаил (Gloomu)
maga.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

– Гендолен kirxen@yandex.ru

Нижний Новгород

– Крылов Сергей (Сурах)
cyrax@mail.nnov.ru cyraxlord@list.ru

Новокузнецк

– Савина Елена

Новосибирск

– Воробьева Эвелина (Тинвэ)
kis_tin@mail.ru
– Александр Гаврин (Номрог)
numenor1@yandex.ru
– Макаров Андрей (Халбарад), клуб
ролевых игр "Среднеземье" hal-
barad@ngs.ru
– Пухначева Наталья (Тильтиль)

Омск

– Власов Алексей (Сосквач)
sqf@mail.ru
– Дячук Максим (Всеслав)
– Харитонов Сергей (Warkender)

– Кабакова Ирина (Элериме)
deidra300@yandex.ru

– Крестьянникова Мария

Пермь

– Наймушина Мария (Релай)

Петрозаводск

– Кутасова Виктория
vmkutasova@com.onego.ru
– Рязанская Полина
– Камкин Алексей
– Кислицын Павел
– Люкина Анастасия (Лейла)
– Лукин Илья
Петропавловск-Камчатский

Подмосковье

– Яценко Евгений
– Кортенок Ирина (Санта)
– Щепаченко Глеб (Мастер Ло)

Рыбинск

– Сертаков Сергей (Бернхард)
bernh@rambler.ru

Самара

– Маленкова Екатерина (Ярна)
yarna@samara.ru

Санкт-Петербург

– Исполатов Сергей (Варпо)
– Иоффе Дмитрий (Мития)
– Котляров Иван
ikotliarov@hotmail.com
– Лундышев Игорь (Птах)
www.mastering.newmail.ru
– Сергиенко Антон (Рамил)
– Шаров Вадим
– Земсков Борис
(Scrackan)boris@rolemancer.com
www.rolemancer.ru/
– Летберг Алена (Мафка)
– Лыбанова Марья (Техки Карамир)
mashalob@mail.ru
– Мавка
– Марков Дмитрий (Ворон)
varen_xxl@mail.ru
– Николаев Василий (Василиск)
vas@marinsky.ru
– Сатар
– Таранова Наталия (Мэи)
http://our.spb.ru/irida
– Ткаченко Данил (Варрах)
vargah@mail.ru
– Федорова Надежда (Sebeth)
– Чуприн Александр (Марфи) mur-
landia@mail.ru
– Шведов Николай (Шериф)

Саратов

– Гавруков Алексей (Лэнгвар)
– Алексей Каширин kashirin@nm.ru
– Семенов Игорь

Северодвинск

– маГ Далена dany@fromru.com

Североморск

– Бригневич Елена frivind@mail.ru

Томск

– Евгения Грунвальд (Ева)
leit@list.ru

Тула

– Светлана Колесова (Лара)

Тумень

– 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 (Йодис)
iodis_shym@mail.ru
– Кречетов Илья
– Мун Татьяна (Итиль)
– Чугаевская Елена

Чапаевск

– Елена Литвинова (Эль)
elvea@mail.ru

Чеховсары

– Елена Вишнякова (Селена)
elena_vis@rambler.ru

Челябинск

– Дубовин Андрей (Дэуи)
dwain@mail.ru
– Козлова Оксана (Эридель)
– Родченко Алексей (Карч)
alex_rad2000@mail.ru

Черняховск

– Сысоева Татьяна astrol@mail.ru

Чикаго

– Алферов Олег (Сехох)
secoh@anl.gov http://www.secoh.ru

Шуя

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

Электросталь

– Данина Мария (Магдалена)
hobbittessa@mail.ru

Южно-Сахалинск

– Ким Инна (Нуменэль)
numenelfa@yandex.ru

Ярославль

– Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mail.ru
– Свиригунова Ксения
– Борисов Никита (ДоК)
– Ключев Дмитрий (Скифф)
– Ярцева Наталья

Благодарим Вас за поддержку журнала!

Благодарим Вас за поддержку журнала!



Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)

Дмитриевы
Любовь Александровна (Несси) и Вадим (Никодим)
123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32, корп. 2,
кв. 267, т. (095) 192-6862

Ирина Кортенок (Санта) santy@inbox.ru

Алексей Киякин (Посадник) posadnik@mail.ru

Вячеслав Рожков (Дядя Слава) rojkov@icl.ru

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

Глушко Светлана тел. (095) 415-02-64

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

НАШ САЙТ..... <http://nin.rpg.ru/moek/>

E-MAIL..... fvideo@mi.ru,

nessy_moek@mtu-net.ru

ПОДПИСКА.... nesy_moek@mtu-net.ru

ВЕРСТКА..... Несси

ГРАФИКА...по стр.....

.....25, 67,80, 92, 111, 164,

колонтитулы.....О. Романова

1, 55, 78, колонтитулы с. 73-79 ...Мира

4, 23, 38, 73, 95Тин

18, 47, 88Дис

2, 139.....Балицкая Елена

85Камилла