



РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

Воробьева Лина (Йовин)

Москва, ул. Смольная, д.19 к.4, кв.292

т. (095) 452-1460

Каковиди Антонина (Тошка)

105568, Москва, Малый Купавин-
ский пр-д, д.5, корп.1, кв. 113,

т. (095) 308-6290

Дмитриевы Любовь (Несси)

и Вадим (Никодим)

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

Свиридов Алексей (С. О. Рокдвятий)

редакционный совет

Алина Немирова

Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23.

oldie@kharkov.com (для Алины)

Лариса Бочарова (Лора)

620149, Екатеринбург, ул.Громова, д. 132,
кв.75, тел. (3432) 28-40-94

FIDO 2:5080/183.4

Максим Семкин (Fangorn)

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

fangorn@tatincom.ru

НАШ САЙТ..... <http://nin.rpg.ru>

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

ПОДПИСКА.....nessy_moek@mail.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ГРАФИКА...по стр.....

1, 5, 11, 18, 23, 42, 45, 46, 47, 48, 51,

54, 57, 76, 84..... О. Романова

73.....Мира

59-64.....съемки Fangorn Video

39.....Аллор

20.....Тин

27, 33.....Рана



№ 15
Июнь 2002

М КРОЛЕВСТВО Е

Журнал по Ролевым
Играм



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

Мы, редакция журнала, благодарим всех наших читателей. Благодаря Вам наше общее Королевство процветает и благоденствует. На изумрудных полянах резвятся Единороги и плетут венки из лютиков Тамплиеры, небеса расцвели всеми оттенками переливчатой радуги играющие в салочки Драконы и Имперские Звездолеты, а в искристых глубинах морей Садко устраивает Конкурс Менестрелей для всех желающих услышать дивные звуки магических гуслей.

Проносились над нашими просторами финансовые бури, грозила нам рать Клиентов на работе, но благодаря Вашей поддержке все так же гордо реют страницы нашего журнала, а ворота обложки всегда гостеприимно распахнуты для повозок и одиноких пилигримов, доставляющих нам бесценнейшие измышления Ваших умов.

Спасибо Вам! До новых встреч!

ВНУТРЕННОСТЬ

4	Никодим Игры разума.....	4
5	Максим Семкин Сибкону – 10.....	5
9	Маша Иванова Заметки уставшего клирика.....	9
12	Крыс Много вопросительных знаков Покорение Нового Света.....	12
14	Uisce Beatha Земля Святых и Ученых-2002.....	14
16	Бодхи Играем в зале. Вопросы организации.....	16
20	ТО "Бриг" Сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов".....	20
27	Орландо Три апельсина.....	27
36	Виктория Кутасова О сказке, как таковой.....	36
42	Дорожный мешок Андрей Ляндзберг.....	42
44	Оксана Романова Моделирование обучения магии.....	44
50	Посадник О Варлордах и Дивности.....	50
53	Илья Ельцов SHIT HAPPENS.....	53
59	ИНТЕРВЬЮ Интервью с ТГ "Тамплъ".....	59
64	Fangorn Video Кое-что о съемках "Финрод-Зонг".....	64
65	Ассиди, Мисти Гэмпэй районного масштаба.....	65
81	РИ-клама.....	81
83	Наши Подписчики.....	83
84	Хвосты Редакции.....	84



Редакция Моего Королевства присоединяется к соболезнованиям родным и близким **Алексея Свиридова**, трагически ушедшего из жизни. Нам остались его песни, книги, личная страничка
http://www.alexey_swiridov.chat.ru/
 И - Память...

Нам неведома та дорога, которую он избрал в своем бесконечном путешествии. Но одно мы можем сказать точно - удовольствие воспоминаний о жизнерадостном С.О.Рокдевятом для нас больше, чем горечь утраты. Короткая жизнь таланта - это факел, который светит в серых буднях нашего сумеречного мира и с уходом Леши нам всем стало чуточку темнее.
 Стать светлее, закрыть брешь в рядах - задача живых, наша с вами задача, друзья...

Игры разума

"Играй не в то, во что хочешь играть, а в то – во что можешь, в то, в чем обладаешь."

Нотаций.

Есть многое на свете, что нам и не снилось, но часто мы не можем разобраться и в том, что встречается каждодневно.

Игровое пространство творится теми, кто не затрагивает свои ресурсы совсем, кто играет физически, кто играет умом и кто играет разумом.

Если человек почувствовал в себе позыв делать игру, это уже очень и очень хорошо (с моей субъективной точки зрения, конечно). Часто на этом нуле его осмысление и заканчивается, сменяясь наступлением игры. И на передовой игроки остаются наедине с собой, ставя перед собою выбор предыдущего абзаца. Абзаца.

Будем исходить из того, что человек динамически развивается. Поэтому на следующем этапе к нему подключится осознание игродейания.

Что делать дальше?

Допустим, реконструкцию. Либо реальную, материальную, "люди-манекены", либо игру по проторенной дорожке, реконструкцию наработанного другими создателями, зачастую со-

вершенного неоднократно. В массовости своей обеспечена "первомайская" демонстрация, боевые действия, питье напитков, одна-две свадьбы, пение и пляски у костров.

Прошел еще год – что задумываем? Возможно, продолжение реконструкции, возможно в том же мире. Или же хочется поиграть умом.

Демииургия второго порядка, законы, аксиомы, боги-творцы и все остальное. Ах, как хочется взорваться в городке.

Или же – нравственно-воспитательные мероприятия, так любимые органами власти. Детишки станут трампарамистие, будут лучше тралялякать и улюлюкать, если их поставить разрешать загадки умниц-мастеров своего дела в таких нетрадиционных условиях, как игра. Поиграют – перенесут на жизнь и все станет прекрасно. Тайненькое знаньеце живет и побеждает.

Это уже дебри, и дебри немалые. Кажется, что еще чуть-чуть и станет все понятно. На помощь идут толстенные книги по психологии и педагогике, и еще, допустим, по экономике. Обратная связь несомненно находится, и мировой глаз тоже вроде смотрит.

Тут живут очень многие измыслители игр. Вроде со всех сторон понятный и самодостаточный Олимп. Единственно, что недостает, так это какой-то "духовности".

И она тут же появляется в виде катарсисов и мистерий. Плавать в них неудобно и скользко, но для зашлифовки полноты мира обычно хватает. Хотя и непонятно.

И сидят и ждут, когда же станет понятно. Бросают мечи свои и чипы свои и ждут. И камлают направо и налево. И вот уже добыты новые гуру и идолы. И отбиваются идолы как могут, да либо неискренне, либо уж сильно к ним прирастают...

Знакомо?

Голова и сердце – наши лучшие друзья. Возьмите мысль, чистую, незамутненную и внесите ее в ткань игры. Посмотрите, как оживит она легкое игровое тело, как обрадуются люди еще одной возможности. Игра – инструмент. И им можно творить разные деяния. Не забывайте об этом.

Никодим
Москва

СИБКОНУ – 10

Лет 10 назад у нас появилась такая своеобразная мода – говорить "А вот у нас в Казани такое классное пиво, приезжайте к нам в гости...".

Много с тех пор воды утекло, да и пива было выпито не меньше... И нужно отметить, что с годами не только в Казани научились варить неплохое, а то и просто отличное пиво, а казанское, напротив, то ли приелось, то ли на самом деле не стало лучше, а то и хуже... но надо сказать что привычка у нас такая осталась – говорить каждый год "Приезжайте к нам на Зиланткон, у нас в Казани такое классное пиво...".

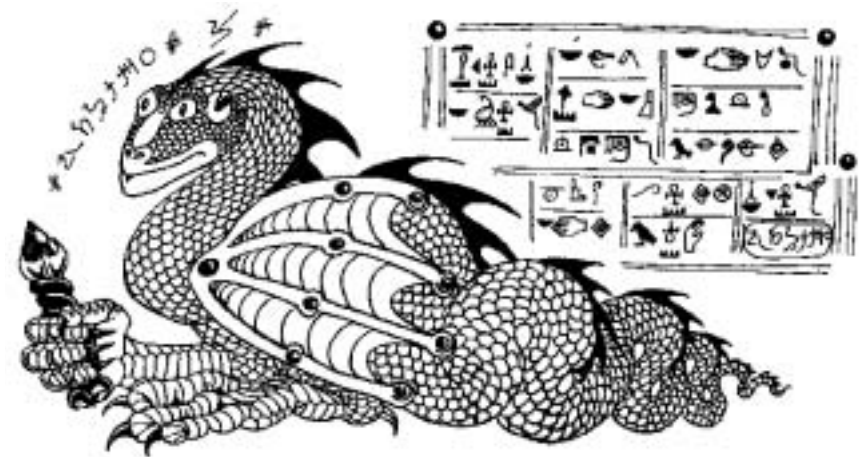
Впрочем статья – то совсем не про пиво... А это было просто вместо предисловия.

Памятуя о своей традиции ездить на фестиваль сибирских ролевиков в Томске под названием Сибкон почетным гостем – в том смысле что гостем по четным годам – а я там был первый раз в 98, и в 2000 ездил уже как к себе домой – то и в 2002г. судьба мне была снова ехать в далекий Томск, несмотря на злобное поведение МПС, поднявшее цену на билеты (то, что в 2000 обошлось в 400р, нынче стоило уже 1000 – это к слову о 30%) и одновременно снявшее с этого лета с нашей казанской ветки 5 из 6 идущих в сторону Сибири поездов, в связи с чем мне пришлось ехать с 2 ночными пересадками...

Рисую в прошлые два раза

отчеты о поездке в Томск, я писал что-то типа "милый фестиваль, не стремящийся схватить все звезды на нашем небе ролевого движения, абсолютно без всяких понтов, душевный и веселый, а какие там хорошие люди..." Так вот нужно отметить, что за прошедшие 4 года Сибкон не то чтобы совсем не изменился, но эти изменения достаточно невелики, и что отнюдь для меня лично – он сохранил неизменным свой особый дух, несмотря на то что за эти годы команда организаторов поменялась как бы не дважды... И что самое главное – хорошие люди не стали хуже.

А сравнивая Сибкон и Зилант (а Зиланткон будет упоминаться ниже еще не раз) я не



могу сказать то же самое про Зиланткон – если сравнивать 94 и 98 или 98 и 2001, то перемены – значительные, и увы не могу сказать что все они пошли нам на пользу.

Мне вообще почему-то не очень легко писать про Сибкон – постоянно сбиваюсь на мысли про Зилант, не оставляющие меня в покое, и про то, что же нам делать с нашим Зилантконом... потому что читателей предупреждаю что эта статья не совсем про Сибкон...

Я вот все раздумываю – что мне нравится на Сибконе, почему я (да и не только я) трачу кучу денег и времени, добираясь туда через пол-не-маленькой-страны?

Прежде всего мне там нравятся люди. Они другие, и это очень... правильные. И как бы не отсюда растут все отличия двух самых крупных в стране фестивалей ролевиков...

И нравится дух свободы. И вот что странно – хотя этот дух граничит порою с анархией, но при этом – не переходя "за рамки" приличий. И как они умудряются удерживаться на этой грани? Не знаю. Но теперь, особенно после поездок в Сибирь, я прекрасно понимаю людей, мне заявляющих, что на наш "гестаповский кон" они больше не поедут.

Регистрация однозначно бы-

ла, регистрировала (выдавая уже напечатанные обычно бейджики), селила, собирала деньги (взнос и поселение кажется стоили около 160р.) Несколько человек, размещавшиеся в одной комнатке где обычно сидит бабушка вахтерша – при входе, без всяких компьютеров, успевали сделать все что нужно. По крайней мере ни в этот раз, ни в прошлый я не замечал там очень уж заметных очередей. И замечал каких-нибудь последующих траблов, связанных например с проверками наличия оплаты за поселение или входным фейсбейджконтролем... Не знаю, много ли оргкомитет потерпел убытков от такого "головотяпства", но отсутствие полицейского аппарата радует.

Я не скажу что имела место "поголовность" ношения бейджей, но – бейджики люди в основном носили. Не только и не столько для охраны.

Охрана на Сибконе имеется. Конечно им там хорошо – разместить 600 человек без особых напрягов в пионерском лагере, расположенном почти за городом, в одном здании со всеми удобствами включая даже душ и столовую, плюс отсутствие гопников (может они и были, не видел...) и уж однозначно – отсутствие страшных казанских гопников...

Вход-выход из здания один

(по крайней мере официально), перекрываемый на ночь (с 2 до 8 примерно). На этом входе-выходе и стоит охрана. Кажется на этом функции е□ и заканчиваются. Думаю, на случай "зихеров" они имеют свои полномочия и даже крепкие кулаки, но никаких обходов коридоров и тем более жилых помещений с целью пресечения пьянства и ночных песнопений не было и в помине.

Ну сразу насчет пьянства и разгула.

Пьют. А вы что думали? Правда магазин в километре, но об этом все уже знают и везут свое. В буфете с 14 и до 2-3 ночи продают пиво (ну не считая конечно безалкогольных напитков и символической закуски типа шоколадок-пирожных). Но я не наблюдал "тел". Отчасти это связано с тем, что если тела появляются – то чаще прямо по месту "прописки", а если и нет – то их несложно оттранспортировать по месту постоянного жительства (не в смысле в Новосибирск к примеру, а в смысле в палату □3, где оно (тело) и прописано на КОНе). Опять же встречаются тела сознательные, которые по мере дохождения до кондиции в состоянии сами уловить эту черту и отрубиться "на базе".

И в этом кстати один из больших плюсов совмещения

мест поселения и проведения мероприятий.

А без ночных песнопений и в коридорах, и в палатах не обходится, будьте спокойны. Это неизбежное зло. В нашей угомонились в 7 часу утра. Но это как-то не напрягало... и к этому нужно заранее быть готовым как мне кажется. Это (ночные посиделки) почему-то стало одним из больших моментов Зиланткона, хотя я давно убежден что эта проблема легко решается "саморегулированием" и совершенно не требует вмешательства охраны. Чего уже много лет подряд невозможно доказать нашей, зилантовской – хотя люди в охране меняются, но "ментовский" подход остается.

Курят. В двух отведенных местах. Без особых проблем и попыток нарушить установленное.

Короче на всякие излишества никто пристального внимания не обращает. И правильно делает.

Это что касается "житейской" половины КОНа.

Что касается рабочей – то, как мне все больше и больше кажется, никто не устраивает и нее особых проблем и правильно делает.

Комнатка для проведения семинаров одна, но туда за два дня вполне легко вписались

все желающие что-то сказать друг другу и послушать умных людей. Мне показалось что в первый день прошло около 10 докладов на око-лорелевые темы, а на второй – 5-6 "около-литературных". И те, кто хотел – там присутствовали, людей было в достатке, но не настолько много чтобы "перегрузить" помещение.

Я к сожалению не могу привести тем докладов, ибо камера у меня слома-лась в первый день, а к другим приборам для фиксации происходящего я не привык.

Некоторые проблемы вызвало отсутствие актового зала (в связи с чем открытие проводилось в "дружественной" школе в городе) и немного большие проблемы – отсутствие помещения для проведения мероприятий большого стечения народу – турнир, бал... Все это было, но на турнире к примеру зрители сидели и стояли в 4 яруса...

Турниров было пять. Кажется это рекорд. Обычный турнир мечников, традиционные для Сибкона борцовский турнир и турнир на ножах, а также – турнир лучников и турнир MTG. Ну и конкурс костюма.

В конкурсе костюма первое место занял костюм "настоящего индейца", с прошедшей летом под Нском индейской игрой, которую сделал Крыс.

Подозреваю что в следующем году приз получит костюм "реального эскимоса" – ибо у них появилась мысль сделать игру по чукчам...

Представления игр прошли по сценарию "в очередь, сукинны дети, в очередь" Всем желающим выдали по 3 минуты в общем порядке, невзирая на крутость игры, и место для кулуаров после презентации. А, ну еще выдали стенку для объявлений. Но все же часа 2 презентации все же отъели, и еще плюс кулуары.

Менестрельник, отбор на который осуществлял Крыс, умудрившийся обидеть Брайана (самим фактом того что Крыс! его! будет пропускать или не пропускать!) и чуть не "зарубивший" Лору московскую. Расстановка "сил" в финальном концерте все же была неудачной – ну к примеру выпустить после Крыса девочку, не очень хорошо владеющую гитарой было необдуманным поступком... Кто выиграл конкурс я традиционно не помню.

Ну и бал, начавшийся под Камерату (это местный ансамбль старинной музыки, издавна дружащий с Сибконом – но на балу они кажется играли впервые... и закончившийся традиционно простой дискотечкой, впрочем отличавшейся небанальным, очень хорошим и представительным подбором

современной (нет, скорее – слегка устаревшей уже с 60–80-х гг. прошлого века) музыки.

Стоит отметить еще собственную театральную группу, "оживлявшую" основные мероприятия КОНа. На закрытии в качестве финального аккорда они попытались устроить автодафу над оргкомитетом (подготовились основательно, соорудив костер в центре паркетного зала)... вышла пара монахов и палач, связали оргкомитет... и только начали читать молитву как встал Барон Пампа, сказал "Чего-о-о-о???", вытащил свой меч и внес в это мероприятие свои коррективы.

Вот собственно и все – 48 часов с открытия до закрытия, в режиме nonstop, достаточно бардачно, но мило и по-домашнему...

Да, чуть не забыл. Народу там было 580 человек, основная масса с сибирских просторов от Иркутска до Тюмени, человек 5 из Москвы, Катера, трое минчан да я.

Вместо послесловия.

Лет 10 назад у нас появилась такая мода – говорить "Приезжайте к нам на Зиланткон, у нас в Казани такое классное пиво..." За эти 10 лет не только пиво научились хорошо варить в разных местах нашей России. И хотя я и теперь всем знакомым говорю "Приезжайте к нам на Зилант", но ловлю себя на мысли что и пиво казанское пью все реже,

предпочитая ему другие сорта – благо они появились в магазинах, и Сибкон начинаю кажется любить больше Зиланта, как и многие, побывавшие там – не зря же Руна, Брайан или Юленька Кубарева стали там завсегдатаями. Не говоря уж про местных сибиряков.

И когда мне говорят: "Не, мы не поедим на Зилант, у вас там нехорошо" – я уже прекрасно их понимаю. Раньше пытался искать доводы, но теперь последний, железобетонный, про пиво – свою актуальность почти утратил...

Пару последних лет я дергался, говорил "Вот, теряет наш Зиланткон дух доброго дружеского сборища, надо что-то менять..."

А в эту поездку на Сибкон до меня дошла одна очевидная мысль. Возможно таким, как бы мне хотелось его видеть, Зилант был разве что в пору "взросления" – года до 95-го. А Сибкон – таков до сих пор.

Очень боюсь что у Зиланткона уже нет никаких шансов вернуться к этому идеалу, как невозможно пролезть слону через игольное ушко. И это не вина нашего фестиваля, и даже не беда – это его специфика. У небольших фестивалей есть перед нашим свое, специфическое, преимущество – и ничего с этим не поделаешь. Богу богово, а слесарю...

В конце концов, в мире КСП тоже существуют и Грушинский, неофициальным девизом которого уже с десятков лет слу-

жит фраза "Ненавижу песни под гитару", но на который – ездят, да так что он собирает по 150000 народу, и народ потом ругается "опять яблоку упасть негде было, за водой очереди, костер развести не из чего еду приготовить", – но едет снова и снова... часто только затем, чтобы повстречать десяток-другой разъехавшихся по свету старых друзей, купить кассет... И есть существующие во всех городах местные, маленькие фестивали типа нашей казанской Айши... И я нисколько не переживаю что уже лет 6 не ездил на Грушу, но каждый раз жалею если не выходит поехать в Айшу.

А вообще пусть каждый выбирает по себе.

PS В очередной раз всплыла идея о том, чтобы перенести место проведения Сибкона из Томска в Новосибирск – и добираться туда удобнее, и народу, способного заняться организацией, поболее. Мой вам совет – съездите в следующем году на Сибкон, пока его еще не перенесли. Потому что это будет уже другая песня. Может даже лучше, но – другая...

Фангорн
fvideo@mi.ru

Казань–Томск–
Нск–Казань

01.02.02 – 19.03.02г.

ЗАМЕТКИ УСТАВШЕГО КЛИРИКА

Когда долго ждешь встречи с друзьями, едешь в другой город, чтобы взглянуть на результат их многомесячной работы, то критического настроения нет и в помине. Наоборот, возникает иллюзия, что игровое сообщество занимается исключительно творчеством, что все здесь минимум поэты и артисты, а иногда встречаются почти святые и пророки. Не то что в это сильно верится, но велика харизма творческих людей, особенно когда они твои друзья, искренне любящие и действительно чем-то заняты, а не просто так живущие.

Но, видимо, когда общаешься один на один с каждым конкретно, ведь ни один клирик не принимает исповеди оптом, то хорошо видишь и самого человека, и, как говорят психологи, "поле его ближайшего развития" достаточно подробно, примеряешься к его конкретной ситуации, но при этом нет возможности оценить взаимосвязь с другими и реальный коэффициент участия и понимания в общем потоке событий. Когда же все на виду, как на Зиланте, на многое смотришь по-другому. И первая боль, поразившая меня за четыре дня, – самопрофанация, пышно произрастающая среди этой тысячи с лишним человек. Творить хочется всем, это са-

мое здоровое желание человека, вытекающее из потребности любить и быть любимым. К этому желанию пиявками приписываются жажды внимания, самоутверждения и многие другие грехи человеческие. Народ наш поголовно очень талантлив, и знает это, слишком хорошо знает! Но где у каждого желание сделать делаемое почти святыне и пророку. Не то что в это сильно верится, но велика харизма творческих людей, особенно когда они твои друзья, искренне любящие и действительно чем-то заняты, а не просто так живущие. Те, кто стремятся переломить подобную тенденцию, бывают съедены вместе с имеющейся у них энергией. На каждого реально работающего человека – 20–30 греющихся в тепле его трудов, и гораздо больше рядовых потребителей. Молодежь, слава Богу, более жесткая, они, с одной стороны, еще не заявили о себе в полной мере, а с другой стороны, берегут уже заявленное – и себя самих, и творчество. Не удалось посмотреть, но то, что воспринято, порождает не только положительную реакцию. Особенно, когда знаешь человека и его работу в процессе развития: с чего началось – куда пришло.

Вот выступает ожидаемый всеми "Тампл". Вот жесткая, цельная Иовин вытягивает му-

зыкальную часть спектакля. Это отрадно понимать, что есть девушки в русских селеньях, способные на многие подвиги. Но почему она одна? У Лоркиной и К^о музыки возможности больше и играющих на ч^ом-нибудь людей в тусовке – тоже? В конце концов, можно найти несколько синтезаторов для "Тампли", и все будет звучать многогласно, интереснее, об^омнее. Конечно, это труд, время, деньги... А главное – самое трудное и непривычное – широкое сотрудничество. Мы любим тянуть все сами. Так нам кажется над^обнее. Не всегда это хорошо.

Далее – голоса. Я понимаю, это не профессиональный театр. Но... Будете в следующий раз что-то ставить – хотя бы раз запишите себя со стороны, дайте, например, мини-спектакль, посмотрите, послушайте. Найдите спеца по вокалу и просто послушайте его критику. Вы можете лучше!

Лучизнь, хочешь петь – пой, но немного поучись и держаться на сцене без отсебятины, и голосом управлять, да и нервами. Молодые люди – они знают прекрасно, что тем и хороши, что они молодые люди, но связь музыки – образа и голоса – понятно, должна быть вышше. Хотя в целом действо добротное, и публика была готова прощать. Архетипический

юмор, профессор бы тоже посмеялся и поплакал.

Лора. К тебе особое обращение. А также к людям, тебя любящим. Не позволяй себя съедать – ни изнутри, ни снаружи. Господь тебя любит, он тебе силы для творчества даёт, люди же только берут. Толпа жаждущих отхватить кусочек Лоры, где ваша совесть? Мужскую половину сообщения может подслушно, а то и въевать раздражать и Лора, и Мириам, и многие другие девушки тусовки, которые заняты не соплявыми детьми и мужиками, а просто своими делами. Когда очередной полупьяный полужнакомый подходит к Лоре с попытками просто зацепить на разговор, быть замеченным – это просто отъём энергии у человека и без того отдающего себя. Хотите быть причастниками Лоркиной благодати – сотрудничайте, денег на этом не заработаете, но получите нечто от духа; и этому человеку (Лоре), и её театру скорее всего нужна реальная помощь. Вздохатели-приятели не видят ни то, что у человека подчас крайнее нервное истощение, нет иной раз необходимых денег, что человек не всегда здоров, не всегда знает, что делает, просто устал. Часто Лора получает вместо реального сотрудничества детское "хочу ещё" или чужие попытки самоутвердиться на уже готовой почве. Лучше просто молитесь за неё и чаще интересуйтесь реальными проблемами твор-

ческих людей, с которыми чудесно сводит жизнь. Лора, береги себя, неупиваемая чаша любви у Господа нашего, люди конечны, увь.

Мириам, ну что сказать. Кому угодно ясно, что твоё место – на сцене: и голос, и внешность, и душа, и ум. Не лёгкий ты человек, конечно, примдонн не любят, но если я говорить от себя буду, то засвидетельствую, что совесть есть у тебя, и есть желание не халтурить, не профанировать, есть критичность к себе, умение отойти в сторону. На сольнике и потом – та же история: часть зрителей просто хочет кусочек Мириам, причём если на Лору больше давят мужчины, то на Лену – женская половина. Самая настоящая бабья зависть. Мужикам Мириам задаёт достаточно высокую планку: не соответствуешь – твои проблемы. Истинную любовь Лена не проглядит, будьте уверены. Девочки, молю, не завидуйте, ищите свой путь, и всё. Да, чужое внимание – типичная женская, детская слабость. Лучше от него не зависеть. И сладкая похвала, и резкая критика – всегда от лукавого. С такими будь жёстче. Лен, береги себя.

Джем. Лично практически не знаю, песни показались интересными – пошла на сольник. Да, гениальное существо, от такой не откусишь, песни опустошают, иногда это полезно. Только почему-то весь концерт сию, крещусь, Господи помилуй – будто что-то властное хо-

чет напитать моё сердце холодно. Лора и Мириам тёплые, добрые, здесь этого нет. Просто гений – человека не видно.

Лин – ух! – наострился за последнее время себя подавать правильно. Аккумулировать энергию ты всегда умел, даже когда был маленький. За литературу огромное спасибо: вроде ты всё о себе, любимом, для всех – всем. Соответствуй своим стихам по жизни. В стихах и душа, и правда, но любви в чистом виде пока маловато, а вот элемент самолюбования, игры – велик. Знаешь себе цену – да и забудь о ней, а то гордыня просто хочет кусочек в стихах, Бога, дар-то Божий. Ты не самопрофанатор, а нарциссизм – детский комплекс, брось. Тепло в стихах появилось большое, раньше – муть была.

Сергей Калугин – давно не виделись, не говорили, года два с половиной. Да, ты прав, наша родина – СССР, пока это так – самопрофанация, жажда внимания, халявы, жалость к себе – наш удел. Братия! Все, кто любит Серёжу не для себя, а как Брата – не ставьте ему спиртного, никогда, нигде. Я помню, что он был раньше другой, здоровее. Деньги и спиртное многих мужиков сгубили. Не надо всё под себя равнять: мы пьём – и он пусть пьёт, такая вот демократия брежневского образца. Зачем? Чтобы потом сказать – "хороший был парень, а всё туда же", да?

Руст – спасибо тем, кто поз-

вал пойти. Не гений, Человек, близко не знаю, но друг, просто ДРУГ, его можно любить, от него не убудет, для своих открыт, но целостен. Солнечный тип – чужого не возмёт, своё отдаст лишь добровольно, по делу, сколько сочтёт нужным. Не важно ему, как он выглядит, друзья простят, враги – их проблемы. Не профи, но без претензий, одна любовь, вот и всё.

Девушки-художницы, не могу молчать, РИСУЙТЕ, только не всё жёлто-красное или чёрно-белое, есть и другие цвета (я понимаю, настроение было такое).

Алексей Гомазков – старший, адаптированный – член союза писателей и всё такое, но наш человек. Сказки клёвые литературные, выступает классно. Да простят меня ортодоксы-ирландоведы. Радость людям и знакомство с малоизвестным фольклором – важнее, право. Можете лучше – пишите, сказок много, сами знаете.



остаются за кадром. Не всегда ведь важно искать признание – важно делать. Самопрофанация – это когда имеешь ДАР и пользуешься им для себя, чтобы подтвердить прописку в тусовке, не шлифуешь, не развиваешь, не учишься. Это также происходит тогда, когда с ложной скромностью сидишь "собакой на сене" и ждёшь: вот они сейчас сделают, а я их со своей высоты критикну. Что

сам при этом делал – неважно. Самопрофанация – это когда, реализуя свой дар, имеешь во круг себя разруху, плохое здоровье, заброшенных детей, нуждающихся родителей. Самопрофанация – это когда на сцене, с интересующими тебя людьми, – ты один, а по жизни – гораздо хуже, злее, эгоистичнее. Самопрофанация – это когда за своими неудачами не видишь чужого успеха, а если видишь, то завидуешь, или же за своим успехом не видишь чужой беды. Самопрофанация – это оправдание собственного ничтожества различными обстоятельствами и приписывание своей значимости и успехов – себе, любимому. А ведь часто бывает наоборот!

Отсутствие любви – такая хворь, Которой и врагу не пожелаю. Снаружи – пиво, дымный дух стенной, Внутри – тоска по разбазаренному раю. Как одолеть голодный разум тьмы? Он ест охотно мысли, чувства, время. А мы с тобой, как много лет назад, Пытаемся остановить мгновенья. Спроси меня, что делают в раю, Спроси, я знаю, я тебе отвечу: Готовятся к сошествию во ад И трудятся над музыкой и цветом.

Это так, краткое изложение предыдущей прозы.

Искренне Ваша,

Иванова Маша
Москва

Много вопросительных знаков

Если проследить развитие тематики ролевых игр в нашем отечестве, то возникает любопытная картина. Отправной точкой на этом тернистом пути служило, естественно, творчество Профессора. Имеются в виду первые настоящие полевые игры, а не психиатрические экскременты КЛФов или некоторых нынешних доморощенных просветителей. В чем разница?

По крайнему моему разумению Настоящая Игра является воплощением идеи подвига. Подождите ржать, граждане циники. Подвиг – это апофеоз нестандартности, действие, которое потом будут вспоминать и рассказывать о нем другим. Но одним из важнейших условий квалификации подвига как такового для меня является его абсолютная БЕССМЫСЛЕННОСТЬ. Ходить по воде; умереть после распития поразительной дозой алкоголя; завести в болото горстку поляков-мародеров, которые не могли круто повредить ни царю в Ярославле (как утверждала пропаганда прошлого века), ни великому русскому народу (по утверждению пропаганды советской); броситься на амбразуру, чтобы тотчас же

быть отброшенным в сторону пулями солидного калибра – все это явления одного порядка, но разных масштабов информационной поддержки (т.е., той же самой пропаганды). Подвиги, за которыми мы ездим на Настоящую Игру, как "пожизненные", так и совершаемые в роли, не поддаются планированию. Можно продумать правила, роль, политику поведения, но ни одна из "баек с полигона" не была запланирована заранее, а именно из них и складываются впоследствии впечатления, а тем более воспоминания об игре.

Таким образом, я считаю, что только полевая игра представляет достаточные возможности для вживаемости и подвига, сам по себе выезд в лес задает нестандартную для горожанина ситуацию. Тем более, если игра не несет идеологической нагрузки, т.е. нас не призывают целенаправленно воспитывать в себе идеалы добра и справедливости, изживать свои детские сексуальные комплексы или по жизни развивать в себе гордость за богоизбранность еврейского (или шотландского) народа. Игра, свободная от "пожизненной" идеологической накачки, соот-

ветственно, дает простор для творчества игроков: от красот отыгрыша и политических сальто-мортале до грамотной поэтики-терапевтической поэтики (клейте меня, люди!). Можете считать это первыми строками манифеста. Манифеста чего?

Итак, с 1990 года до наших дней тематика ролевых игр прошла путь от произведений Толкиена, через прочие фэнтези, к играм, в основном, историческим и околоисторическим, плюс отдельная ветвь технологических игр (телега идет на материале последнего Зиланта). Как же так случилось? Ответ прохрипел Владимир Семенович В. и вытащили из небытия мастера "Романа Плаща и Шаги": "значит, нужные книги ты в детстве читал". В долгие рассуждения по поводу книжной романтики – а понятие "романтизм" всегда было замешано на осмыслении не вымышленного и будущего, а именно прошлого, включая конкретную ностальгию по онному, – мы впадать не будем. Отмечу лишь несколько главных исторических ниш невинного детского увлечения беллетристикой: викинги, рыцари, мушкетеры, пираты. Не правда ли,

хорошо соотносится с основными темами околоромантического и просто исторических игр последнего времени? Мы ничего не забыли? Внимание! А как же ИНДЕЙЦЫ?!



Покорение Нового Света

Прошлым, 2001-ым летом я провел первую в Западной Сибири игру "Земля Великого Духа", посвященную доколумбовому периоду истории Северной Америки. Некоторая, на мой взгляд, комковатость блина, связанная с плохим подбором команд, а также моими недоработками в области межплеменной политики, не перевесила необычность и новизну темы, отличную подготовку игроков. Что удивительно, недовольных не было вовсе. Но речь не о том. Почему именно индейцы?

Первое. По кочану. Я эту культуру просто обожаю.

Второе. Европейский менталитет нам уже внятен, костюмы нашиты, доспехи наклепаны – подготовка к очередной феодалке или феодалке-фэнтези почти не требует усилий. Хотите попариться?

Третье. Меч как символ ролевых игр отсутствует полностью. Граждане великие бойцы, чего вы стоите с ножом, луком и томагавком в руках? Бой в чистом поле – это прекрасно. А что вы знаете о партизанской

войне в лесах?

Четвертое. Роль женщины в племенах Великих Озер накануне прихода европейцев столь велика, что они не только являются порой членами военных обществ, но полностью контролируют внешнюю и внутреннюю политику рода и племени. Подробности на семинарах.

Пятое. Нет необходимости в каких-либо виртуальных отрядах и пр. А поселения, например, могикан, выглядели совсем как наши игровые крепости – тот же частоколбурелом, и не нужно представлять величественные стены и башни.

Вот несколько разномастных доводов "за", которые я могу выдать навскидку. К этому хочется добавить, что эта игра задумывается как игра по приглашениям. Каждый незнакомый мне заявляющийся должен долго и много со мной переписываться и перегово-

риваться. МОЙ злодейский подход к подбору игроков позволит НАМ ВСЕМ избежать многих неприятностей. Игру элитарного типа (нехорошее слово, верно?) очень легко испортить – изначально многие вещи рассчитаны на хорошее знание игроками эпохи, культуры и исторической ситуации; их тщательную подготовку и личную честность. Посему хотелось бы на игре видеть людей отвечающих за себя, здоровых на голову и прочие части тела, половозрелых, и, наконец, заявившихся. Вс это потому хотя бы, что полигон находится примерно в 23–24 км от станции электрички, питьевую воду туда придется завозить отдельно, мастер однозначно не берет на себя организацию транспорта, медицинской помощи, а также защиту игроков от самих себя, медведей и местного населения в лице обских угров.

И наконец, главные традиционные вопросы.

ЧТО? Ролевая игра по ранней истории Америки. Сюжет – укрепление позиций европейских стран на североамериканском континенте. Историческое время – 1636–1638 гг.

ГДЕ? На полигоне под г. Новосибирском.

КОГДА? 26–28 июля 2002 г.

ПОЧЕМУ? 10 рублей русскими деньгами.

КОМУ ЛЕГКО? Тем, кто к нам не едет.

КАК СВЯЗАТЬСЯ С МАСТЕРОМ? Мыло – shme@mail.ru.

Крыс
Новосибирск

Московская Мастерская группа Uisce Beatha представляет ролевую игру

Земля Святых и Ученых (The Land of Saints & Scholars) – одно из поэтических названий Ирландии

432 год... В языческую Ирландию возвращается святой Патрик, чтобы исполнить свою миссию и утвердить христианство на Зеленом острове. Есть у него сторонники, есть и противники. Что будет дальше? Время покажет...

Игра представляет собой попытку моделирования системы социокультурных явлений и взаимоотношений, сложившихся на момент начала христианизации Ирландии.

"Земля Святых и Ученых" – игра для тех, кто знает, что сила убеждения и магия слова являются лучшим аргументом в споре, нежели острый меч. Приглашаем на нашу игру всех, кто готов отправиться в путешествие по древней Ирландии и берет с собой в путь оружие только для самозащиты, кто верит в чудеса и умеет веселиться.

Мастерская группа планирует очень серьезно вести отбор игроков. Мы заявили игру больше, чем за

Земля Святых и Ученых – 2002



год, чтобы иметь возможность пообщаться с каждым игроком лично на основе полученной от него заявки. Принимаются также и командные заявки (будем знакомиться) Три кита, на которых базируется наша игра, это – умение вести беседу и убеждать оппонента, хороший отыгрыш и антураж.

Мы не стремимся к жесткому моделированию сознания человека V столетия и не будем требовать этого от игроков, поскольку это чрезмерная психологическая нагрузка, зачастую не приносящая удовольствия. Наша цель – воссоздать мир Ирландии 5 века, но не столько достоверно-исторический, сколько дошедший до нас в сказаниях, обрядах, верованиях. Таким образом, на нашей игре будет ограничено ведение боевых действий (простите нас великодушно, господа воины). Мы верим, что словом и делом можно доказать свою правоту лучше, чем мечом и огнем. Тем более, что Ирландия – одна из немногих стран, где христианство мирным путем пришло на смену языческой религии. Что касается правил ведения боевых действий и создания системы укреплений, они вряд ли будут сложны и непривычны.

Основную часть Игры, по нашему замыслу, будет занимать отыгрыш традиционного уклада жизни ирландцев, постепенно нарушаемого проникновением новой религии. Насколько острым станет конфликт между христианами и язычниками? Кто победит и что значит "победа"? Это решать вам, уважаемые игроки. Не хлебом единым, как говорится, но куда же без него? Экономика в упомянутый уже не раз период была развита настолько, что игнорировать ее невозможно. Экономическая система на игре будет. Ее успешное функционирование и гармоничное существование зависит как от мастеров, так и от игроков. Корни кельтского календаря с его праздниками и обрядами уходят в религиозное мировоззрение народа, сформировавшееся задолго до V века новой эры, и потому одна из сторон игровой деятельности – моделирование всевозможных праздников, крупных и мелких, с костюмами, музыкой, песнями, танцами, традиционными играми и т. п. Мастера надеются, что вы подойдете к данному вопросу со всей серьезностью. Подробности будут прописаны в Правилах.

I. Общая информация

Время проведения: с 22 по 25 августа 2002 года.

Место проведения: Московская Область.

Тип игры: социально-обрядовая.

Взнос: 150 руб для игроков из Москвы и Санкт-Петербурга, 100 руб для игроков из других городов.

Заявки на игру принимаются как индивидуальные, так и командные. Срок окончания приема заявок – 15 Июля 2002 года. Наш сайт: www.aquavita.narod.ru

II. Связь с Мастерами

1. Хельга Эн-Кенти (Григорьева Алла) – мастер по сюжету. Тел. 137-50-74, e-mail: dannial@pisem.net

2. ВиКи Эн-Кенти (Мамонтова Наталия) – мастер по антуражу Тел. 180-86-13 e-mail: vickie@mailru.com

3. Бланфия (Копылова Елена) – мастер страны мёртвых. Тел. 368-06-27

4. Сарати (Черткова Надежда) – мастер страны мёртвых для христиан. Тел. 330-47-68

5. Майк (Дидковский Михаил) – мастер по религии.

Тел. 180-86-13, e-mail: demonoid@mailru.com

6. Дженнифер (Кулева Евгения) – мастер по экономике e-mail: kuljova@mailru.com

7. Дара (Горайнова Варвара) – мастер по лекарству

e-mail: daradara@mail.ru
8. Тима (Торчинский Артём) –

мастер по полигону и информационной поддержке Тел. 943-16-96, e-mail: tema@torch.mccme.ru, tema57@beep.ru

9. Илья (Соломенцев Илья) – мастер по боевке. Тел. 701-63-42, e-mail: ilja_aradan@hotmail.com

10. Лена Майба – Полигонный медик e-mail: mayby@fromru.com

Мастера-игротехники (посредники):

Белка (Лямина Екатерина). Тел. 8 (237) 69-135 – мастер-психолог

2. Мелифаро (Зорина Мария) – мастер-игротехник христиан. Тел. 945-90-88

e-mail: melipharo@mailru.com

Если Вы не можете по зависящим от Вас причинам достучаться до какого-нибудь мастера, то Вы можете оставить свои координаты любому другому члену мастерской группы. И нужный Вам мастер сам свяжется с Вами или передаст для Вас информацию.

Желающие стать мастерами – игротехниками приглашаются к сотрудничеству.

Мастера с благодарностью прислушаются к вашим советам и пожеланиям!

Играем в зале. Вопросы организации

Так уж получается, что при подготовке и проведении больших павильонных игр, организаторы зачастую чего-нибудь да забудут. Поскольку сами мы часто страдаем подобной забывчивостью, мы решили рассмотреть основные вопросы и проблемы, встающие перед теми, кто примеряет на себя рогающую шкуру мастера. Если вы это делаете первый раз, возможно сей текст уберет вас от наиболее серьезных ошибок, а те, кто в этой шкуре ходит даже за хлебом, найдут здесь много вопросов для дискуссии.

Итак, начинаем подготовку. Первое, что нам понадобится – это **идея**, или "что мы, собственно говоря, хотим". На первый взгляд кажется, что это самая легкая часть, и ответ на него, будь то "хочу турнир", или "хочу бал" – однозначен и прост. На самом деле именно этот этап самый ответственный и от того, насколько хорошо вы представляете себе тот результат, которого хотите добиться и зависит, что у вас в конце концов получится.

На этапе проработки идеи самый важный вопрос, на который предстоит ответить это "Для чего это мне" и "Что от этого получат игроки". Иногда

честный ответ на эти вопросы требует некоторых душевных мук, но результат стоит потраченных усилий, а все дальнейшие шаги, предпринятые вами на этапе подготовки к мероприятию, будут более осознанными.

К слову сказать, именно в момент рождения идеи, если вы работаете группой, стоит определиться, кто подставит шею под все это безобразие, т.е. выявить главномастера. Иногда пытаются обойтись без него, но на моей памяти, ни к чему хорошему это не приводило. Главномастер имеет право в любой момент сказать другим мастерам "Будет так, как я этого хочу", за что платит тем, что отвечает за все мероприятие в целом, и если в процессе веселья в зале вышибут стекло, организацией разборок с местной администрацией будет заниматься он.

Но вот идея продумана, она стала называться мудрым словом "концепция", гора падает с плеч, и расpiraемый мыслями мастер вываливает все на бумагу. Так появляются **правила**, которые немедленно пересылаются будущим игрокам. Здесь есть одна тонкость – дело в том, что некоторые игроки

правила не читают, и об этом нужно помнить, поскольку исправить положение нельзя, можно лишь сократить число таких людей. Поскольку в нашей статье речь идет о павильонных играх, сделать это вполне реально, вывесив, например, экземпляр правил на стене зала.

Прежде чем правила написаны и розданы, прикиньте контингент, который к вам пожалует. Некоторые игроки славятся тем, что им нужно все разжевать и положить в рот, особенно знамениты этим новички. Все вопросы, потенциально непонятные игрокам, возможные последствия их действий в игре нужно изложить в правилах, поскольку, кроме правил, большинство ничего читать не будут. Это кстати, и к полигонным играм относятся, на "Сумерках мира" я видел многих людей, которые эти самые "Сумерки" и в глаза не видали.

Пока игроки читают правила, готовим **сюжет**. Можно (и очень полезно) прописать возможные варианты развития событий так, как если бы вы писали модуль для настольной игры, можно подготовить спе-

циальных игротехнических персонажей, которые будут двигать игру изнутри, невзирая на какие помехи, можно положиться на здравомыслие игроков и взяв все заявки, просто увязать их друг с другом. Последний путь самый опасный, хотя и самый легкий. На самом деле идеальный вариант, когда используются и сценарий, и игротехники, и перекрестные заявки, да плюс еще раздается куча мастерских ролей в соответствии с сюжетом. Чем глубже завязаны роли друг на друга, тем интереснее может быть игра.

Есть один такой закон любого культмассового действия, будь то выставка достижений народного хозяйства, цирковое выступление, перформанс или ролевая игра. Это так называемые **"реферные точки"**. К ним относятся открытие, закрытие, и иногда акцентирующее действие в середине. От того, насколько удадутся эти точки, зависит успешность всего мероприятия, следовательно, на их подготовку следует приложить максимум усилий. Наиболее уязвимая здесь точка открытия, цель ее – устроить игрокам "вход" в реальность игры, и помочь сбросить барьер напряжения, смущения, страха – назовите как хотите, важно, чтобы оно было максимально ярким, и втянуло в

действие максимум народа. Простая театралка, без участия большинства здесь катит мало, поскольку в отличие от полигонных игр, времени мало, действие происходит более плотно, а следовательно и игрокам нужно "раскачиваться" быстрее. Если вспомнить плохую акустику и врожденную робость, то легко поймете что над открытием стоит подумать отдельно.

Итак, с сюжетом все понятно, заявки поступают, до игры еще месяц. Пока не поздно, надо поискать людей в **группу техподдержки**. Это те, кто отвечает за помещение, аппа-

ратуру, угощение, сбор денег и решает все технические проблемы. Иногда это делает сам мастер, но тогда к концу мероприятия он будет выглядеть как кот, побывавший под асфальтовым катком. Впрочем, если мастерская команда большая, то семь котов катком не переедешь, по крайней мере сразу, и функции техподдержки можно переложить на мастеров. Вот только некоторые вопросы, решаемые этой самой группой: нахождение помещения и договоренность с арендой, добывание звуковой аппаратуры, изымание у игроков игрового сбора, возможно, печать вся-



кой макулатуры, закупка призов, если они есть, оформление пространства, уборка помещения после окончания мероприятия и т.д. Впрочем, говоря по правде, она не должна все это делать самостоятельно – достаточно просто организовать работу. На одном таком мероприятии "гоблинской вечеринке" у нас была специальная команда ассенизаторов, которые всю игру занимались уборкой мусора. Под мусором понималось все, что лежит на полу: уронили платок – мусор, оглушили гоблина – мусор, поскользнулся, упал – тоже мусор. Веселья было масса, к тому же по окончании вечеринки зал был чище, чем до нее.

Немного о помещении и звуке. Эти вопросы организации взаимосвязаны, например, если вы делаете ваше мероприятие в большом зале, простым магнитофоном не обойдетесь. Вообще звук и музыка – тема отдельного разговора, основная же мысль – его должно быть слышно! Большинство спортзалов, где чаще всего проводятся такие мероприятия, построены так, что акустика там никакая, а потому, стоит раздобыть микрофоны, и серьезную технику для их усиления. Если вы планируете танцевать, помните, что танцоры не должны вслушиваться в музыку, напротив, именно она должна "вести"

танец.

Помните, что нахождение группы техподдержки не решает за вас все проблемы. Например, планировка и идея оформления помещения по-прежнему лежит на вас, иначе вы рискуете вместо бального зала попасть в мрачную темницу. От оформления и планировки пространства, так же, как от музыки зависит чуть ли не все мероприятие, поэтому не полнитесь и несколько раз проверьте, все ли вы предусмотрели и правильно ли вас поняли "техники".

И еще важный момент – не забудьте об охране. "Стража", "полиция", "гвардия", это все ее синонимы – главное, чтобы она была. Помимо простого украшения зала и добавления солидности, она может в случае чего решить массу проблем игровыми методами. И еще вам может понадобиться глашатай – человек могущий и желающий перекричать 40–90 человек в зале. Вместе они составляют команду **игрового обслуживания**, куда в случае надобности добавляется куча народа, вплоть до короля/королевы, шута, судьи, кабака, да мало ли еще кого.

Раз уж вспомнил о кабаке, следом за ним всплыл еще один важный вопрос – алкоголь. Допускать или не допускать? С одной стороны, не-

большое наличие слабоалкогольных жидкостей вроде пива, бесспорно поднимет настроение масс, с другой, может привести к неприятным последствиям, особенно, если планируется фехтование. Так что, выбирайте.

Ну, кажется все готово, и вот приходит День Великого Мероприятия. Думаю, что говорить о том, что сами вы, вместе с командой техподдержки придете к месту проведения за 12 часов до начала излишне – вы придете гораздо раньше. Приготовьтесь к тому, что игроки будут опаздывать – причем самые нужные для сюжета игро-



ки, а потому можно пойти на хитрость и назначить сбор за час до открытия. Потом игроки вам это обязательно напомнят, что мол "пришли мы к часу, а началось все в два", а вы будете хитро посмеиваться.

Итак, наступает момент истины. От того, насколько вам удалось передать и внушить игрокам идею, от того, как глубоко продуман сюжет, насколько хорошо проработан сценарий, как спланировано и подготовлено пространство, от техники и работы обслуживающего персонала зависит успех этих двух – восьми часов павильонного шаша. Здесь мастеру главное не делать поспешных выводов, не обольщаясь в случае кажущегося успеха и не раскисая раньше времени, если такового не наблюдается. Тут уже ничего не поделаешь и самый мудрый выход для мастера – не мешать. Вместо этого, смотрите во все глаза, подмечая ваши ошибки, недосмотры, проблемы, лишь краем глаза отмечая то, что удалось – вам об этом потом сто раз расскажут.

После окончания мероприятия не расслабляйтесь – время собирать обратную связь. Существует несколько способов ее добычи. Мы успешно пользуемся методом "пресс-конференции", собрав игроков после "банкета" и опросив на

предмет "ну как вам оно?". Кроме того, имеет смысл написать небольшую анкетку типа: "что понравилось, что не понравилось, кто понравился, кто не понравился, что бы хотелось более трудоемкий вариант – потом все придется обрабатывать, зато более точный и наглядный. Можно использовать промежуточный вариант – сперва провести пресс-конференцию, затем по ее результатам подготовить список вопросов, и уже по ним опросить народ. Помните, что любая обратная связь – это чистойшей воды experience, которая вам потом не раз еще пригодится. Собственно и вся эта статья была написана по материалам такой вот работы.

А теперь кратко перечислю, что же нам все-таки необходимо иметь при подготовке к павильонной игре. Начнем с интеллектуальной собственности:

1. Идея
2. Сюжет.
3. Сценарий игры
4. Правила
5. Реферные точки

Для претворения ее в жизнь нам понадобятся:

1. Мастерская команда
2. Сюжетники (игротехники)
3. Команда техподдержки
4. Команда игрового обслужи-

живания (стража и т.д.)

А на себе они приволакут следующие радости бытия:

1. Звуковая аппаратура (колонки, усилитель, магнитофон, CD/mp3 плеер, компьютер и еще кучу всего)
2. Оформление зала (полкомметра ткани, в виде флагов, полотнищ, стен, веревки, тенты, и т.п.)
3. Кучу тройников, электропереносок и т.д.
4. Макулатуру в виде грамот, чипов, и прочей ерунды,
5. Может быть и игровую валюту
6. А тогда еще и кабак.

Ну, похоже основные вопросы разобрали. Понятно, что большинство вопросов, здесь рассмотренных, отвечает скорее на вопрос "что..." нежели "как...". Это и понятно, ведь каждый мастер видит все по-своему. Мы не претендуем на догму и с радостью "дополним и переработаем" сей текст, где читатель найдет здесь неточности или захочет добавить что-то свое. Поэтому мы рады любым комментариям, которые придут на наш адрес bodhij@mail.ru

Успехов в нелегком мастерском труде,

Бодхи
Ярославль

Проект "Все Королевства": "Брендидуимский мост"



Сюжетно-ролевая игра "НОЧЬ ТРИФФИДОВ"

От редакции. Мы представляем Вашему вниманию одну из разработок хабаровского Творческого Объединения "Бриг". В следующих номерах будут опубликованы методические указания для проведения других игр этого объединения. Данный материал взят из № 42 газеты "БРЕНДИДУИМСКИЙ МОСТ".

Сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов" создана по мотивам произведения Джона Уиндема "День триффидов" и является оригинальной разработкой мероприятия типа "ночного сбора". При разработке игры учитывался опыт создания игр Клуба Авторских Ролевых Игр "Восприятие". Отдельное спасибо Алексею Каширину за советы, без которых Игра, возможно, была бы другой; Роману Татарчуку и Игорю Мишурнову за помощь в реализации проекта, Александру Гагарину за то, что взял на себя "ответственность за".

Первый раз Игра проводи-

лась на базе профилактория "Березка" с детьми из леспромхозов хабаровского края (9 класс). Правила тестировались и дописывались после повторной игры силами мастерской группы ФДПП отделения "Мастер Досуговых Сюжетно-Ролевых Игр", Третий раз игра проводилась для десятиклассников "Лицея Искусств". Следующими были взрослые педагоги края. И наконец – снова школьники.

Возраст участников игры колебался от 13 до 45 лет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Особенно интересна ситуация, когда играть будет большое количество незнакомых людей или группы.

В нашем случае мы рекомендуем проводить эту игру в малознакомом коллективе, так как игра способствует "сближению" ребят. Но, можно использовать проект, Александру Гагарину за то, что взял на себя "ответственность за".

его рода проверкой на "сплоченность", на умение работать в группе.

ЦЕЛИ ИГРЫ

Заранее определим цели игры: наша задача провести досуговое мероприятие с элементами психодиагностики через погружение в экстремально-условную среду ВЫЖИВАНИЯ индивидуумов. Игра позволит нам лучше узнать некоторых детей и научить их слаженным действиям в критических условиях (тотальное "ослепление"). Заметим сразу, что играть в эту игру могут и взрослые. Правда, они страшные логики, и им играть намного сложнее.

ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Для начала разберемся, что такое "игровая территория".

Игровая территория – это условно замкнутое пространство, где ведутся игровые действия. Другими словами, это такая территория, за пределами которой игра запрещена и не ведется. Это может быть школь-

ный коридор с несколькими открытыми классами, освобожденными от парт и стульев. Здесь важно смоделировать игровое пространство, выдержанное в нормах техники безопасности (не забывайте, что наши дети на игре ничего не видят, и лучше обезопасить их от травм). Необходимо выделить одну комнату для коллективных собраний, откуда мы и начнем игру. Лучше, если на полу будет лежать ковер.

ИГРОВОЙ РЕКВИЗИТ

Подготовим игровой реквизит:

1. тканевые повязки из плотного материала (по кол-ву участников);
2. два фонарика;
3. пара свечей;
4. 0,5 литровая бутылка с шипучей газированной водой, на которой написано "H₂O" – ключ;
5. плакат 1 метр на 0,5 метра с надписью "Если ты глазной врач – земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет – скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя";
6. саквояж с хирургическими инструментами (мензурки, баночки, леденцы);
7. магнитофон со специально подобранными записями, нагнетающими атмосферу ужаса и безысходности;

8. скотч.

За пределами игровой территории необходимо оборудовать ПРИСТАНИЩЕ, или штабквартиру Инопланетян. Это может быть комната, находящаяся на другом этаже или просто изолированная от игровой территории. В ней должны находиться кресло, стол, несколько стульев, ваза с широким горлышком (двух-или-трехлитровая стеклянная банка). Сюда по ходу игры отводятся похищенные инопланетянами игроки.

РОЛИ

Ролей у нас будет немного. Собственно, это игротехники:

- Мастер;
- Наблюдатели-помощники (2-3 человека);
- Звукорежиссер;
- Психолог (рекомендуем специалиста в области детской психологии "не по игре");
- Доктор (назначаем сами; им может быть взрослый, старший подросток, вожатый);
- Игроки: "ослепленные" (от 8 до 30 человек).

НАЧИНАЯ ИГРУ

Как уже было сказано, сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов" по сути – вариант ночного сбора. Это объясняется тем, что в условиях "реальной" темноты проще смоделировать ситуацию "человека, внезапно лишенного зрения". Романтика

ночного сбора делает такую игру весьма привлекательной. Однако ничто не мешает провести вам игру и в вечернее время, и даже днем, необходимо лишь тщательно занавесить источники света. Игра может длиться 1,5 – 3 часа. Протяженность игры во времени напрямую зависит от размеров игровой территории (1,5 часа в комнате), 3 часа в коридорной сетке комнат.

РАБОТА С ИГРОКАМИ

Игровые приготовления лучше начать заранее. Игроков следует предупредить о том, что они на несколько часов будут задействованы в игре (не лишними будут рекомендации заранее посетить до игры туалетные комнаты).

Все игроки сначала находятся в освещенной комнате и друг за дружкой должны проследовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами. Ребята должны сесть на ковер, образовав живой круг.

Включается фонограмма, специально подобранная для начала игры. Игрокам предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентируя свое внимание на пламени. После того, как в атмосфере полной тишины, свечка возвращается к началу цепочки...

Слово берет Мастер:
–Ребята, кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема "День Триффидов"?

Скорее всего, кто-то из детей читал книжку или смотрел фильм, во необходимо все же рассказать фавулу романа.

ПОГРУЖЕНИЕ В СЮЖЕТ

В романе Джона Уиндема "День Триффидов" мы сталкиваемся с необычным космическим явлением – дождь из сверкающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнуло к окнам своих домов, к окулярам телескопов и биноклей – никто не хотел пропустить необычного зрелища, такого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе... До тех пор, пока, все, наблюдавшие это зрелище, не слепнут...

Мастер продолжает:

–Представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки условно и есть таинственные небесные вспышки. Сейчас я расскажу вам правила игры, которые следует выполнять неукоснительно.

Включается фонограмма – убыстряющаяся, тревожная музыка:

Мастера, находящиеся за спинами игроков, каждый по

очереди объясняют 6 правил Игры.

ПРАВИЛА:

1. Объясните ребятам, где находится игровая территория, и где нельзя находиться во время игры.

2. Повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность.

3. Передвигаться по игровой территории можно вдоль стен, взявшись за руки или как удобно.

4. Запрещено подглядывать сквозь припущенную повязку.

5. Если кому-то из игроков на голову одевается фуражка, шляпа, шапка, человек парализован – стоит на месте, теряет дар речи и полностью подчиняется приказам Мастера. Когда фуражка снята – можно говорить.

6. За выполнением правил игроками будут следить наблюдатели.

После объяснения правил, необходимо дать сигнал наблюдателям, которые должны надеть ребятам повязки на глаза. Имейте в виду, что сильно сдавливать глазную область нельзя, повязка должна сидеть свободно, закрывая обзор, но, в то же время, не спадать. Игроки предупреждаются о том, что за всеми их действиями будут следить наблюдатели.

Ребятам сообщается, что их самая главная задача – просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение. Доктора следует искать следующим образом:

Настоящий доктор откликнется на вопрос:

– Ты доктор?

Пока объясняются правила, наблюдатели крепят плакат с надписью на стену, чуть выше уровня глаз самого высокого игрока и окончательно отключают все источники света на игровой территории.

ПЕРВЫЙ ЭТАП ИГРЫ.

Ребят следует разделить на несколько групп и вереницей развести по игровой территории, напоминая, что только настоящий доктор откликнется на вопрос, направленный к нему непосредственно.

После того, как игроки будут расставлены по территории, подается заранее обговоренный условный сигнал начала ИГРЫ. Это может быть громкая голосовая команда, школьный звонок, грохот барабана, звон будильника или что угодно. Именно с сигналом начала игры начинают действовать правила "Ночи Триффидов".

Предполагаемое развитие событий первого этапа:

АДАПТАЦИЯ

В условиях "тотального ос-

лепления" игроки сначала будут вести себя скованно. Все будет казаться немного несерьезным, до тех пор пока все игроки не начнут передвигаться. Первые 15 минут они будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, задавать вопрос про доктора и выбирать варианты передвижения. Они могут быть разными:

1. В ходе "движения" сначала отыскивают друзей, такие группы предпочитают держаться за руки.

2. Это могут быть двойки-тройки из лидеров группы.

3. Смешанные тройки и больше – лидер + остальные.

4. Неприсоединившиеся одиночки.

Группы передвигаются, держась за руки или ориентируясь по стенам. Организаторам желательно избегать случайных контактов с игроками, если что – предупреждайте, что вы Организатор.

После того, как произойдет некоторая адаптация к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, задавая вопросы другим группам.

НАХОЖДЕНИЕ ДОКТОРА

Игровому Доктору следует подождать момента адаптации игроков к моделируемой "слепоте" и, после того как он по-

чувствует, что все игроки уже опрошены, необходимо "подвернуться" под руку одной из групп. Слепому доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).

Игроки думают, что игра уже сыграна, но тут начинается самое интересное!

РАССКАЗ О СТРОЕНИИ ГЛАЗА

"Знаете ли вы, как устроен человеческий глаз?"

Его внешняя поверхность состоит из роговицы, прозрачного окошка, через которое видна диафрагма. Диафрагма может быть разных цветов и в центре пронзена зрачком. Позади зрачка, расширяющегося в темноте и сжимающегося на свету, находится структура размером с чечевице зерно. Это хрусталик глаза.

Работу хрусталика можно сравнить с самонастраивающимся фотоаппаратом: он позволяет видеть хорошо как далеко, так и вблизи. Позади хрусталика расположена сет-



чатая оболочка, которая выстилает внутреннюю поверхность глаза. Через оптический нерв информация идет в мозг. Эластичность глазных мышц позволяет глазам адаптироваться. Это явление называется конвергенцией.

Мой многолетний опыт в области микрохирургии глаза позволяет мне поставить определенный диагноз, сопоставив все известные случаи наступления слепоты. Чтобы зрение было абсолютно четким, необходимо, чтобы линзы роговицы и хрусталика передавали увиденное изображение на поверхность сетчатки. Возможно, что наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте и, как следствие, наступила полная слепота. Однако, наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и мой саквояж с инструментами, утерянный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение".

Доктору, который оказывается профессором медицины (придумайте ему имя) в области микрохирургии глаза, необходимо в игровой форме общаться со слепыми.

После того, как рассказ об особенностях человеческого глаза завершен, необходимо логично объяснить влияние

вредоносного излучения на сетчатку глаза и ВСЕМ игрокам объяснить, что, будучи слепым, доктор ничего не сможет сделать для своих "пациентов" без зрячего ассистента и саквояжа с медикаментами и хирургическим инструментом. Во время лекции доктора в один из углов игровой территории ставится саквояж.

ПОИСК САКВОЯЖА И АССИСТЕНТА

Итак, Доктор сообщает, что нужно для начала найти:

1. Его саквояж, утерянный в давке

2. Зрячего ассистента.

Игроки начинают обследование игровой территории в поисках саквояжа Доктора.

Как правило, к этому времени, наступила полная слепота. Однако, наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и мой саквояж с инструментами, утерянный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение".

Особенно это проявится в дальнейших действиях игроков.

Особенно это проявится в дальнейших действиях игроков.

НАХОЖДЕНИЕ САКВОЯЖА

Саквояж передается Доктору и теперь проблема упирается в Зрячего Ассистента. Ребята уверены, что зрячих среди них нет, и они скованы границами

игровой территории. Здесь начинается второй этап игры.

ВТОРОЙ ЭТАП ИГРЫ

На втором этапе игры к делу подключаются наблюдатели, до этого лишь контролировавшие передвижение игроков и следившие за соблюдением правил игры и техники безопасности.

ПОХИЩЕНИЕ

Дальнейшее развитие игры упирается в поиск ассистента. Понятное дело, что никакого ассистента быть не может. Ведь это слишком просто.

Как только найден саквояж, на арене появляется Тайная Третья Сила, роль которой играют организаторы игры. Из игроков выбирается кандидат на похищение. Игроку надевается на голову фуражка (см. Правила) и шепчется на ухо, что он парализован. Затем его аккуратно выводят или выносят из пределов игрового пространства. Такого игрока мы назовем Первым Похищенным.

В нашем случае, мы сопровождали игрока аж на другой этаж.

КОНТАКТЫ

Здесь необходимо объяснить дальнейшее развитие сюжета. Организаторы игры перевоплощаются в некую Третью Силу, которая хочет помочь землянам, но не может вмешиваться. Из

Мастеров выбирается Главный Представитель Силы, который будет общаться с несколькими похищенными при помощи вазы или стеклянного сосуда, также дающего эффект усиления голоса, придания ему иного оттенка звучания. Похищенных следует сопровождать, взяв под руки.

Первый Похищенный вводится в специальную комнату-ШТАБ, находящуюся за пределами игровой территории, где Главный Представитель сообщает ему следующую информацию:

ТЕБЯ ПОХИТИЛА ТРЕТЬЯ СИЛА, КОТОРАЯ ЖЕЛАЕТ ПОМОЧЬ, НО НЕ МОЖЕТ ВМЕШИВАТЬСЯ. ЗЕМЛЮ ПЫТАЮТСЯ ЗАХВАТИТЬ ИНОПЛАНЕТЯНЕ, СНАЧАЛА ОСЛЕПИВШИЕ ЛЮДЕЙ. СРЕДИ ЛЮДЕЙ ЕСТЬ ПРЕДАТЕЛЬ, И ЕГО НУЖНО НАЙТИ.

Разговор с похищенным следует вести на серьезных нотах, попросив передать эту информацию всем землянам. Настаивайте на том, чтобы Похищенный повторил вам сказанное. После этого отведите Похищенного на

игровую территорию. Как искать ассистента, к тому же и зрячего, там никто не знает. В этот момент появляется Похищенный и, привлекая внимание, сообщает услышанное им.

Возможно, игра пойдет по пути поиска предателя. Возможно дублирование информации для Похищенных, если она не производится желаемого эффекта.

ПРОБЛЕМА "ПРЕДАТЕЛЯ"

Как вы понимаете, предатель – это утка. Нет никакого предателя. Но есть знание того, что где-то Враг, Гад, Предатель. Эта модель вводится в игру с целью отследить, как реагируют игроки на эту линию. Либо не придадут значения (все-таки слепые!), либо выберут самого нелюбимого, неавторитетного человека в игре и начнут бездоказательную травлю. Так или иначе, эта часть игры пройдет под знаком "НАС АТАКУЮТ ИНОПЛАНЕТЯНЕ. ЧТО ДЕЛАТЬ?".

Тем временем Сила похищает второго игрока. Второй Похищенный также отводится в ПРИСТАНИЩЕ, где его спрашивают: НАШЛИ ЛИ ПРЕДАТЕЛЯ?

Также ему сообщается, что:

ТЕБЯ ПОХИТИЛА ТРЕТЬЯ СИЛА, КОТОРАЯ ЖЕЛАЕТ ПОМОЧЬ, НО НЕ МОЖЕТ ВМЕШИВАТЬСЯ.

ЗЕМЛЮ ПЫТАЮТСЯ ЗАХВАТИТЬ ИНОПЛАНЕТЯНЕ. ТАМ, ОТКУДА ТЕБЯ ПОХИТИЛИ, НАХОДИТСЯ КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ.

На одну из стен – на уровне груди, мы крепим с помощью скотча пластиковую бутылку о газированной водой. Можно поставить бутылку с водой кому-либо под ноги.

Второй Похищенный должен быть так же транспортирован на игровую территорию, где стоит перед выбором: сообщить ли все о ключе к спасению, либо самому отыскать его.

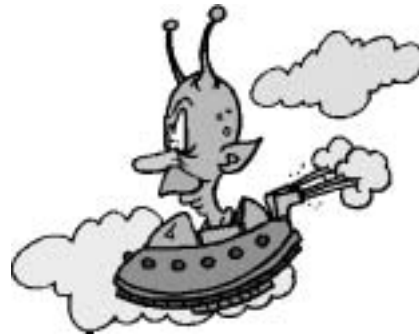
Третьему Похищенному таким же образом сообщается: **КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ – это Н2О.**

Следующий похищенный получает последнюю информацию: **КЛЮЧ СПОСОБЕН ВЕРНУТЬ ЗРЕНИЕ ТОЛЬКО ОДНОМУ ЗЕМЛЯНИНУ. ДЛЯ ЭТОГО ДОСТАТОЧНО ЕГО ОТЫСКАТЬ И СДЕЛАТЬ ГЛОТОК ИНОПЛАНЕТЯНСКОГО СНАДОБЬЯ.**

Отслеживаем поступки последнего Похищенного. Слова "глоток инопланетянского снадобья" определяют, что ключ – это бутылка с водой.

ТРЕТИЙ ЭТАП ИГРЫ.

Наблюдаем за поведением игроков: в нашей практике в первом случае Третий Похищенный – девочка не стала распространять последнюю информацию, а сообщила своей подруге и они вдвоем пустились на поиски. Во втором случае, Похищенный нашел доктора и решил вернуть зрение именно ему, чтобы тот



вылечил остальных. Возможно, что игроки поступят правильно, согласно запрограммированному нравственному выбору, то есть поделятся информацией со всеми, определяя приоритеты – кого следует сделать зрячим в первую очередь. Если участники зададут вопрос: "Если кто-либо выпьет снадобье – сможет ли он стать зрячим ас-сисгентом?", следует ответить: "Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить человеку".

Как только будет найден Ключ, определится претендент на восстановление зрения, и сделан первый глоток, наступает конец игры.

Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия Ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз претендента на восстановление зрения. Как только повязка снята – игроку возвращено зрение. Необходимо фонариком осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок. Фоном включается торжественная музыка, извещающая о конце игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Суть игрового моделирования условно-экстремальной среды сводится к одному: научиться принимать решения и совершать поступки ради выживания всех, а не одного.

То есть, логично представить, что доктор, вернувший себе зрение, с помощью инструментов

сможет вернуть способность видеть и остальным. И это есть логичный, положительный, обдуманый шаг. Ведь, лишившись привычного способа отражения мира – зрения, – человек может доверять только своей сенсорике и сознанию. Потеряна возможность видеть, но никак – не думать.

Таким образом, игроки попадают в стрессовую ситуацию, в условиях которой надо не паниковать, а принимать совместные решения, искать формы организации деятельности, разделения функций.

Конец игры предполагает два финала: ПОРАБОЩЕНИЕ, вследствие предательства и СПАСЕНИЕ через умение приспособиться к окружающей среде и ее условиям, принять логичное решение на благо всех пострадавших.

АНАЛИЗ ИГРЫ И РЕФЛЕКСИЯ

Ни в коем случае нельзя резко включать свет, заканчивая игру. Зажгите свечу, усадите игроков в круг и устройте обсуждение игры.

Если принято правильное решение, зрячему доктору необходимо собрать в круг всех игроков и по очереди снять с каждого повязку.

Если зрячим стал не тот человек – повязки сразу не снимаются, и Мастера объясняют игрокам, что они навсегда остались слепыми и вскоре станут рабами инопланетян.

Только после этого можно

снять повязки и устроить обсуждение под расслабляющую медитативную музыку.

После этого зажигается свет, акцентируется внимание на том, "как это прекрасно – видеть!" и устраивается любое мероприятие – дискотека или чаепитие.

РЕКОМЕНДАЦИИ

В ходе проведения "Ночи Триффидов" высказано несколько рекомендаций:

1. Игра не предназначена для младшего и среднего школьного возраста во избежание психических недоразумений.

2. Проблема "предателя" – очень серьезная проблема, и важно чтобы "кандидата в Предатели" банально не затравили в игре и после игры.

3. Помощники на игре существуют для того, чтобы контролировать ситуацию – предотвращать кризисные моменты:

- травмоопасные свалки;
- попытки удержать "предателя";
- блокировка скоплением игроков входа в игровое помещение.

4. Важно зафиксировать отношение к игре игроков не только непосредственно сразу после игры, но и спустя некоторое время.

– Мы примем любые отзывы о результатах проведения игры. Пишите нам

<http://www.wf.ru/brig/index.html> или elsar@mail.ru (Эльзар). Готовы и к критике. Попробуйте провести для ребят эту ролевую игру. В добрый путь!

Три апельсина (Каприччо о старинном площадном театре)

*"Великие, невиданные светом,
мы представлять комедии начнем,
Где, как, когда мы их нашли,
– об этом*

*Не спрашивайте, да и что вам в том!
Ведь если дождь прольется
знойным летом,
Его зовете новым вы дождем..."*

Карло Гоцци

*"На дворе стемнело,
Мой дружок Пьеро,
У меня есть дело,
Дай-ка мне перо.
Догорела свечка,
Огонек погас.
Надо мне словечко
Написать сейчас".*

Народная песенка

Два расписных сундука, от времени потемневших, оловянная кружка и клетка со щеглом подвешена к потолку, клетка раскачивается, перепархивает птица, и теснит сердце от сиротского близкого запаха хлеба, размоченного в вине. Ночная бабочка выглядывает из прорези старой носатой маски. Женщина перешла на козлы, села рядом с возницей, играя, вертит обручальное кольцо на бечевке –

гадает, в какую сторону повернется – там и счастье. Достаточно отдернуть полог – и позади вздохнет дорога, охра и огонь сентябрьского леса, синие тени, два ряда пирамидальных тополей. Пусть медлит ве-

чернее облако – как прерывистая трель губной гармоники, пусть тепло и торопливо тонет конский топот и окованный обод не покинет колеи, а из-за лесной кулисы вкрадчиво плывет сырой дух папоротников и зверобоя. Пусть издали глухо лают пастушьи собаки, и обго-



няет фургон, запыленный бледный всадник, верхом на злой почтовой лошади, обгоняет, не удостоив и взглядом. Под пологом – теснота, карты земель, которых мы никогда не достигнем, афиши отыгранных спектаклей, где обещают больше, чем могут дать, детские пеленки, виолы, глиняные баночки с канифолью и подсохшим, до донца вычерпанным гримом, булавы, оклеенные фольгой и ворох самых причудливых костюмов, ни один из которых человек здравомыслящий не оденет даже под страхом смерти – но здравомыслящих людей здесь нет. Лоскутные ромбы на крылатых рукавах, фальшивые лалы и сердолики, мочальные бороды и усы, картонные шпаги, игрушечные пистолеты, стреляющие глиняной пробкой, улыбающиеся лошадиные головы из палье-маше, крылья из кружев и перьев балетные платья с десятком крахмальных нижних юбок, парики с китайскими косицами, носы педантов и пьяниц. А на стенах обручи, затянутые папиросной бумагой, шлейка для ручной обезьяны, какие-то изжеванные холстины со смутными картинками задников, осколок зеркала, дудки и колпаки зазывал, связки колокольцев и прочая потасканная мишура.

Здесь рождаются и умирают, здесь ссорятся смертельно

и подсчитывают убытки, здесь укрываются от дождя и пуль. Здесь долговязый невзрачный парень превращается в огненного легкого, как пух, Арлекина, а замарашка вдевает в уши сверкающие серьги Аморозы – Влюбленной. Такова дорога балаганчиков. От Андреа Беолко, первого известного постановщика пьес дель Арте. До Гийома Аполлинера, Пикассо и малышки Мом Пиаф – чей голос, голос свирепой и влюбленной химеры с крыши Нотр-Дам, был рожден в парижской подворотне.

Не во дворце, не в монастырях, не в алхимической кухне, не в библиотеке и даже не в мастерской маститого живописца таилась Живая жизнь. Она путешествовала с балаганчиками, была верна им, как супруга, оплакивала их, как монахиня, предавала, как наемная любовница и убийца.

Мы смотрим вперед – меж лошадиных ушей – горы и города, холмы и равнины, пустыне, как зеркала. Мы познали величину мира, все оттенки восходов и рассветов, наша родина там, где проплывают самые прекрасные облака. Мы – одиночество, жизнь на виду приучает ценить тишину и пустое небо над головой. Голод учит грезить о покое и достатке. И мы уходим, бежим, спасаемся. Выходим замуж и поступа-

ем на содержание к богатым старикам, в точности таким, каких мы высмеивали на сцене. Навсегда отстаем от фургонов и нищенствуем. Или – станем хитрыми и ловкими рабами, поющими с чужого голоса. Нас не хоронят в освященной земле, как самоубийц и казненных. Наш враг – старость и мода, наша надежда – руки партнера и во-время поданная реплика. Мы сродни цыганам – сначала нас обласкают ценители, будут глазеть с одобрением на открытую грудь актрисы, нас вознесут на романтический пьедестал рифмоплеты и художники, Ростан и Гюго, Олеша и Теофиль Готье. Но никто из них не сядет с нами за один стол. Вы никогда не замечали, что женщины подбирают юбки, а мужчины брезгливо морщатся, когда мимо проходят цыгане или фигляры.

Мы – актеры старинного площадного театра и жизни нам отпущено не больше, чем зернышек щеглу в клетке.

КОМЕДИАНТ

В первую очередь – импровизация. Дель Арте перебивается репликами и трюками, словно выпускает из-под шляпы птах. Это жонглерство понятиями, игра слов, умение спасти положение при любой

оплошности. Играем под открытым небом, может прозойти все что угодно – хлынет дождь, струйка пота испортит грим, порвется струна, зазевается партнер – и пиши, пропало. Неудачно перекувырнулся, упал, расшибся – играй, стисни зубы, улыбайся, обрати все в шутку. Даже если болен, голоден, устал – играй. Может быть и так, что какой-нибудь сорви-голова швырнет яблоком или бутылкой – увернись или подхвати, и снова веди диалог, будь гибок и дерзок, как саламандра в огне. Пусть торжествует фарс, рулетка Господа Бога, недолговечный фейерверк голоса, жеста, танца.

Лицедеи дель Арте называли это состояние "L'anima allegria" – веселая душа. Нет никаких ограничений – дель Арте с легкостью переходит от сальных шуток к высоким почти оперным выходам. От хлопушки Дзанни или Рудзанете – злого и веселого слуги недалеко до Дионисова тирса.

В саросотисо – труппе комедиантов дель Арте не существовало солистов. Каждый знал: останешься один – пропадешь. Не только во время представления, но и в жизни. Как может Доктор играть без Капитана,

Влюбленная без Влюбленного, Капитан без Бригеллы, Труффальдино без Серветты. Переменить труппу было очень трудно. Буффон дель Арте надевал маску навсегда – разве что быстро отцветавшие мальчишки, игравшие Влюбленных и Смеральдин, с возрастом переходили на амплу смешных старух и благородных матерей. Злодей же оставался Злодеем, Педант не расставался с идиотским париком и аршинным носом, смешной доктор потрясал чудовищных размеров клистиром, а прекрасная Клелия или Оливия все так же грациозно заламывала руки и



про-
износила
внушитель-
ные моно-
логи на

львином тосканском наречии.

Лицо комедианта густо выбелено мукой, скрыто маской, глаза очерчены ярко, одежды аляповаты, он жонглирует яблоками и головами, его рот открывается лишь для крика или утробного хохота, его суставы гнутся сразу во всех направлениях. Он вульгарен – его колленца и шуточки откровенно неприличны. Всюду – гротеск, всюду – излишество. Если гнев, то раздуты щеки, руки размахивают, как мельничные крылья, сами икры трепещут как у борца. "Его обманули! Его взнуздали, как бекаса! И я отомщу так страшно, как не мсти-

ли еще ни в одной комедии!", если любовь – то руки тайных влюбленных не разомкнет и топор палача, девушка прокли-нает утро, прелестница рыдает на балконе, воздыхатель скачет на коленях за жестоким от-

цом. Ночные музыканты, мавры, торговка селедками, арапка и бретер, ворох юбок Серветты – голубой, желтый, алый подол, плащ цвета грудки зимородка, гигантские султаны из перьев и шутихи в ночных

иллюминированных садах... – но вскоре все смешивается – погони, обманы, сальто–мортале, шаривари...

Посмотрите, как он выступает, гордо задрав острый подбородок, кузнецик позавидует грации голенастых ног комедианта, его ладони мечутся, как плененные соколы, он рвет перчатки и раздает затрещины, он то семенит на цыпочках, как наемный убийца, то поражает обидчика броском очковой кобры, то вьюнком завивается у девичьего плечика, то валится на спину в притворном ужасе. Добровольный бесноватый, кормчий ветренных фургонов, Дитя Семьи – а именно так любили называться труппы. Комедианты, как монахи, они покинули мир, вздохнули небрежно " Кто мать и братья мои". Ты более не Джованни, не Зербино, не Керубино, но – Тарталья, Скарамучча, Франческа. Участник непрерывного каскада реплик, трюков, фривольных песенок. До смертного часа.

"Началось с того, что дуэнья Барбара кинулась с бранью на дурака Педролина, потому что он, растапа, выронил из рук шкатулку с париком господина Кассандра и рассыпал всю пудру по полу. Бедный старик Кассандр нагнулся, чтобы подобрать парик, а тем временем Арлекин дал старику пинок в

задницу, Коломба смахнула слезинку, наплывшую от безудержного смеха, а набеленное мукою лицо Педролина искривилось улыбкой, и рот у него вытянулся до ушей. Но вскоре, когда взошла луна, Арлекин, у которого погасла свечка, стал просить своего друга Педролина впустить его и дать ему огонька: таким образом, предателю удалось похитить девушку, а вместе с нею и ларчик старика".

Для зрителя действие заканчивается, едва отгремело карнавальное шествие, едва упал, поднялся и снова упал занавес – если он был – а если не было, то – едва последние вертлявые фигуры скрылись под фургонным пологом, как черти в ларце. Пара–тройка зевак окружит повозку, вглядываясь в таинственную полость – но ничего примечательного не увидят, там мерцание огарков, там – глухая под маской речь, замша для снятия грима и худые лопатки обнаженной до пояса Зербины, которая на поверку оказывается злым подростком с воспаленными от притираний веками. Но действие длится, длится, раз выбранные маски подчиняют себе и частную жизнь, исполнители женских ролей охотнее кашеварят и болтают о нарядах, подчиняясь остальным, злодей всегда мрачен и запускает невозмож-

ного вида бороду, Арлекин говорит отрывисто с сильным бергамским акцентом, ломаясь и прохаживаясь, как цапля даже в неурочные дни.

Для актера дель Арте действие не заканчивается никогда, подвох, смена личин, любовные интрижки – все это мы видели или увидим на помостах, на грязных и шумных рынках, или в праздничных парках, где пчелы роятся вокруг античных мраморов и гигантские водометы бросают радуги на тропинки. Взаимоотношения актера и импресарио, маски и живой гулящей девицы, актеров между собой могут стать для вас неисчерпаемой, но утомительной подчас пьесой.

* * *

"Он всюду, он везде, он встречный–поперечный,

Шпагоносящий смерд, нужды скиталец вечный,

Господень попугай, всегда смешлив на вид,

Он полон глупости, но в ней мастеровит.

Когда же в нищету повергнут он по роли,

Решишь, что он иной век не ведал доли,

Под маску спрятавшись – и вверх и вниз скользя,

Стоит на месте он – проста его стезя"

Актер дель Арте суеверен.

Его привлекают пьесы с таинственными развязками, явлениями духов, танцующими статуями. С глазами воспаленными от дорожной пыли, в полупоклоне, склоняется он перед властителями и – обещает, пророчит. Как опытный торговец сновидениями, комедиант смешивает балет и пантомиму, импровизацию и трагические монологи, тумачи, пинки и задранные юбки с труднейшими цирковыми трюками. За тайну больше платят, охотнее повалит на зрелище многоцветное, крикливое, невероятное. Пока Бригелла или Тарталья – заика будут потешать публику, изображая болванов – мужей, которых засовывают в мешки, кормят мылом и отправляют считать звезды на крышу дома, внизу, в толчее дешевого партера захочет дурак без маски – а его благоверная потихоньку прижмется к какому–нибудь капитану с усами, как у выдры.

Сцена дель Арте? Любая городская площадь, два ряда домов, балкон на котором вздыхают влюбленные и откуда валятся всякие околпаченные личности, помост или просто натянутая холстина без рисунка. Пара деревьев в кадке, с надписями " Рончислапский Треф"... Дель Арте – дитя города, пасторальные пейзажи и тоскующие пастушки оставле-

ны на потребу оседлым господам. Нет времени разучивать роли, сценарий спектаклей – это действие, действие, действие. Только тот факт, что маска на всю жизнь остается за актером спасает их на сцене – пять–десять лет – и вот уже комедиант подчинен персонажу, откуда от него не деться. Открой свою лавку, выйди замуж, беги из расписного фургона на войну, на службу, к черту на рога – нет–нет, да и проскользнет гнусавый хохот Арлекина или манерная ужимка Аморозы.

"Эта сцена проводится четьрьмя персонажами с преувеличенной важностью, которая делает ее особенно смешной. С трагическим и драматическим величием отец пытается отговорить сына от опасного предприятия, но тщетно. Сцена заканчивается квартетом, состоявшимся из причитаний, прощаний и вздохов. Король падает в кресло в обмороке, Панталоне требует уксуса, вбегает Бригелла, поскальзывается и падает на спину, высоко подняв ноги..."

Примерно так выглядели сценарии. Но сам спектакль труппа разыгрывала его по своему.

От триумфальных процессий от летящих ангелов средневековых мистерий рождена ко-

медия дель Арте, ангелы – Аморози, пара влюбленных на небесах, дрожание скрипичного тремоло у ног Творца и добродушные, прирученные бесы – слуги и служанки – их огуречные носы их картонные щечки – маски демонов на побегушках, нестрашные уже Семь Смертных грехов – прежде гигантские уродливые фигуры, теперь – Скупец, Капитан–бахвал, зануда – Педант.

Венеция – повитуха дель Арте, город празднеств на воде, один выезд Буцентавра был подобен феерии перед Страшным Судом – по большому каналу бывало, двигалась круглая "Вселенная", в открытой внутренности которой гремел блистательный бал. Кто вы, те двенадцать маскированных танцовщиков, явившиеся из чрева золотой волчицы за пиршественным столом, парящие гении и тритоны, мерцавшие в золотистой воде, сновидение и буря, от дьяволов мистерий до паяцев и гаеров Карло Гоцци.

Гибель труппы дель Арте – всегда событие печальное, ее распад, происходящий изнутри неизбежен, на старых руинах вырастают новые побеги – и вот уже новые насмешники выдвигают свои колена на площади. Смерть одного актера была, бесспорно, ударом, но вот – носилки с закутанным снесли на обочину кладбища, в

неосвященный лимб для актеров и самоубийц, подписан контракт – и новая Маска дурачит мечтательный партер – маска сменила носителя. Напоследок, как характерный штрих, мне хотелось бы рассказать о труппе Арлекина Сакки – португальца, обосновавшегося на канале Сан-Самуэле. И хотя родился он в XVIII веке – комедия дель Арте была мало подвержена переменам. Сакки начинал, как нищий балаганщик, кормился нехитрыми трюками, держал ученых зверей, глотал шпаги, дети в муслиновых юбках ходили по проволоке над его головой. Разорившись, Сакки продал балаган и встал на колеса – несколько верных ему комедиантов последовали за ним вон из Венеции, столь ненастного и сырого города. Но через пару лет Сакки возвратился триумфатором – несколько представлений на масленицу – и вскоре Сакки получает право на постройку театрального здания, в модном месте, на оживленном, полном цветов и ковров, канале. Фу-рор! Ежевечернее столпотворение, веера, маски, титулы, длиннее, чем Канале Гранде, лучшие театральные механики, композиторы и виртуозы. Но новинки быстро приедаются, к тому же – в Венеции было много сильных конкурентов – аббат Кьяри, громоздивший трагиче-

ские монологи, как каменщик, в его трагедиях за один вечер проливалось больше крови, чем за всю историю Венеции, и молодой фатоватый Гольдони, обласканный сановниками Республики, острый и лукавый комедиограф, мастер комедии положений – он бредит Парижем, его бог – Мольер сидит одесную Аристофана. Гольдони фыркает, случись ему услышать о народной комедии. "Увольте меня от низкопробных грубостей! Это не зрелище, а расстройство желудка". Он снял маску с Комедии, напудрил и облачил в манерные французские одежды прежних слуг и Любовников. Его комедии не пахнут рыбным рынком.

Но – поглядите сюда – я, как Хромой бес, приподнимаю крышу книжной лавки Бетинелли, это темное строение плещется в сумерках тесного переулочка – в отдалении чернеет башня Торре дель Орлоджио, и вся обстановка чрезвычайно подозрительна. Несколько литераторов спорят в окружении книжных ярусов – Гольдони, как, всегда лаская набалдашник парижской трости, элегантно хает маскированных фигляров. Его слушают жадно – он в фаворе и многие из присутствующих живут его подачками. Но некий в темном, худой и тревожный, как большая птица, внятно откликается:

– Клянусь, что с помощью масок нашей старой комедии я соберу больше зрителей на "Любовь к трем апельсинам", чем вы на разные ваши Памелы и Ирканы"

Над ним смеются – неуместная острота, беспомощная, ведь сказку "Любовь к трем апельсинам" рассказывают детям полуграмотные няньки.

Но вскоре Гольдони сполна хлебнул позора – труппа Сакки меньше чем за месяц поставила и разыграла с безумным успехом пьесу графа Карло Гоцци "Любовь к Трём Апельсинам", где стихи аббата Кьяри и модные французские затеи Гольдони высмеивались весьма обидно, причем все теми же носачами в классических костюмах.

"Никогда наша народная комедия масок не была в лучших руках. Глава труппы – старый Сакки, замечательно играл Труффальдина, полный огня и веселья неаполитанец Фиорилли исполнял роль Тартальи, Модесто представлял задумчивую Клариче, Цаннони был Бригеллой, Джантесекко исполнял роль старухи Морганы, венецианец Дарбес был неподражаемым Панталоне, а прелестный мальчик – Дель Керубино был блистателен в роли Деводачки"

Война Гоцци и Гольдони

окончилась тем, что Гольдони бежал в Париж, затаив душевную язву.

Так начались знаменитые "Сказки для театра" Карло Гоцци – золотое время для комедии дель Арте, ее последний погожий день.

Гоцци осчастливил комедиантов португальца на целых пять лет – но после грянула беда, погода Венеции переменчива – переменчив и характер льва Сан-Марко – царственное животное капризно. Беда за явилась на набережную Сан-Самуэле в виде пообтершегося и злого Гольдони, который стоя на носу тяжелой барки, командовал выгрузкой людей и скарба – комедианты Сакки вылезли любопытствовать – и поплатились. Гольдони торжествующе оглядел их. Сказки на сцене кончились. Гольдони привез женщин. Лучших актрис Парижа и Лиона, танцовщиц – фигуранток, певиц, привыкших работать без маски. Надо ли говорить о том, что в первый же вечер театра Гольдони изолодавшиеся кавалеры и игроки с Пьяцетты

павалили смотреть на француз-женок. Искушенный Гольдони одел своих актрис в короткие, до колен пышные юбочки, приказал приподнять груди тугой шнуровкой, так что о театре Гоцци не могло уже быть и речи. Старик Сакки крепился до последнего, но все же подписал договор с Гольдони, отказав Гоцци. В актерские уборные вселились женщины, ступени театра стали осаждать толпы поклонников и мальчишек, передающих записочки и букеты, произошла катастрофа. Джантесекко и Модесто были вы-

нуждены вынести свои пожитки, а молоденький дель Керубино, женственный и розовощекий смотрел на перламутровые колени французенок с нескрываемой ненавистью. Половина труппы Сакки потеряла роли – они были сторонниками старого театра, куда, как в святилище, не допускались суетные женщины, к тому же смелить роль они не могли – маска есть маска, ее меняет только смерть или старость. К тому же Фиорилли и Цаннони, исполнявшие роли мужчин не могли работать на сцене с женщина-



ми.

Темпераментный Фиорилли восклицал, комкая манжет:

– Гром разрази этих французских кобыл! Я могу лупить палкой Смеральдину, зная, что это парень, и через час после занавеса я выпью с ним в таверне "Маргутте", но что мне делать с женщиной – здесь не тронь, там – не толкни, подола не коснись – а после она тебя еще и возненавидит! Театр погибнет – начнутся драмы, шепотки, капризы, младенцы, в конце концов! А потом она еще и сбежит с каким-нибудь хлыщом за полчаса до премьеры.

И Фиорилли был абсолютно прав – это был конец комедии Масок. Вскоре Сакки поступил, как истинный предводитель труппы Капокомико – он призвал к себе несогласных и после недолгой заминки распрощался с ними, выделив несколько повозок и небольшое количество фуража для лошадей. Так начались скитания последней труппы дель Арте по Европе. Сначала играли в Милане, потом переместились на ярмарку в Страсбург. Голод, разъезды, хамы – импресарио, Австрия, Польша, под Краковом умирает Дарбес, и, наконец – Варшава – сад под названием Планты – драные костюмы, дешевое вино, удивленная и про-

стодушная польская шляхта, комедиантов спасает пантомима – здесь никто не понимает имбирной терпкой речи Венеции, низкое небо прыщет острой снежной мукой и голенастая Амороза со светлой полоской первых усиков простужена вдрызг.

– Буффоны и евреи... Буффоны и евреи... – так сокрушается мысленно Фиорилли – он греет руки в ожидании выхода, коптит у ног его жаровня – Только буффоны и евреи способны жить в гетто, не смешиваясь с прочим населением коковча. Ей – Богу Ной не пригласил актера в ковчег – тот как всегда выплыл сам по себе...

– Синьор Фиорилли, окликают его из-за спины, – голос мягко и правильно выпевает итальянскую речь, так говорят образованные немцы. – Синьор Фиорилли, мне удивительно ваше жалкое положение. Два года назад я был на представлении "Ворона" в Венеции. Честь имею представиться – я – Николай Павлович, князь Гагарин, статс-секретарь Ее Величества Елизаветы.

Варварское имя режет слух венецианца, он оборачивается, он видит дородного дворянина в безупречном парижском камзоле и зимнем плаще, он удивлен.

– Мне неведомы причины ваших бедствий, но я не могу без слез видеть ваше нынешнее состояние. Примите мое приглашение – я обещаю вам сцену под Москвой в моем имени.

Москва. Какая разница – Москва, Конин, Пардубице, – дикие края, названия, ничего не говорящие слуху.

Таким образом, остатки труппы Сакки осели в подмосковных угодьях Гагарина, в приусадебном парке Студенец. Специально для них был возведен "воздушный театр", временные домики в голландском стиле из московской дранки и штукатурки, и, по просьбе набожного Цаннони – небольшая церковка, значившаяся в описи усадьбы как "Ихняя кафолическая кирка". Цаннони не знал, что не далее, как через три года его простое надгробие послужит началом актерского кладбища в Студенце. На соседнем Ваганьковском православные прелаты запретили хоронить инославных чужеземцев, рядящихся в хари, да еще и женовидных. Труппа жила замкнуто, через некоторое время комедианты с трудом выучили несколько русских фраз. К ним постепенно присоединились и другие изгои, более пятидесяти лет просущест-

вовала на первом острове приусадебного парка комедиантская колония, и журчала дивная далекая речь, и, сидя на подоконнике дель Керубино сонно смотрел на струи фонтана и северную зелень, а двое, маскированных для репетиции раскладывали на поваленном стволе тарокки.

Никто из них никогда не вернется в Венецию. Не узнают они, что Карло Гоцци – талант и эксцентрик однажды утром выйдет из дому на прогулку и исчезнет бесследно в путаных проулках города. Исчезнет навсегда, как рассеиваются в дым, его бесы, чудовища и принцессы, как проваливаются в сценический люк призрак.

Вместе с ним умолкнет на Венецианских подмостках голос Маски.

Князь Гагарин не оставит своих актеров – после его смерти, сын Яков Николаевич Гагарин будет поддерживать их. Но дель Арте зачахнет в России, как южный цветок, не имеющий названия.

Тела комедиантов расточатся в теплой земле – будет разорена церковь, прогремят всяческие события, на месте кладбища комедиантов разобьют газоны и построят уродливые серые громадины гостилицы. Только странная оторопь

будет охватывать поздних посетителей парка. И вряд ли кто –нибудь из них всплакнет о Фиорилли, дель Керубино, Цаннони.

"Старый Труффальдин сжал меня в своих объятиях, он бросил мне последний взгляд, и его старые глаза были полны слезами. Затем он убежал от меня бегом, и я остался один блуждать по Венеции, без моих милых актеров и старше на двадцать семь лет, чем, когда они вернулись из странствий. О мое сердце! О, родная комедия! Вокруг меня ни души, никого, кто любил бы это искусство, такое особенное и такое чисто итальянское. Но я владаю в трагический тон... Скорее вытрем щеку, которую облобызал Сакки, старик наелся луку. Вы не заметите, что я при этом смахну слезу с ресницы, и пойду обедать довольный, что мне удалось сойти за "философа", чтобы не сказать – за бесчувственного человека".

Карло Гоцци "Беспольезные записки"

Тебе, старинный площадной театр, как детям, Бог прощает все.

ЭПИЛОГ. КОДА. ЗАНАВЕС.

Неважно, какой костюм ты

носишь. Неважно, сколько денег пошло на твои галуны и перья на маске. Не важно, как выглядит тот, кто танцует рядом с тобой. Площадные актеры играли и вовсе без костюмов – главное, что ты несешь в руках и в сердце. И да не будут твои руки чистыми, но пустыми. Секрет Полишинеля и загадки Балкис, царицы Савской, одинаково мудрены перед Богом. Что там украшает площадь – лавра, минарет, собор – разницы нет, прекрасны все веры и царствует импровизация, умей поймать нити мира – и тогда ты – комедиант. Тогда ты вовлечен в Игру, как пылинки – мальштремом. Старинный театр не может умереть – потому что вечно изменяется, живет, переливается, как стеклышки калейдоскопа. Играй – и позоволь играть другим. И пусть твои зрелища заканчиваются свадебными поездами и фейерверками, потому что пьесы с трагическим концом не приживаются на подмостках дель Арте. Плохой конец – заранее отброшен. Он должен, должен, должен быть хорошим. Тебе, старинный площадной театр, смотрю вослед, закрыв глаза.

Орlando
Москва

О сказке, как таковой

Мир волшебной сказки необъятен, глубок и беспределен, его населяют всевозможные звери и птицы; его моря безбрежны и звезды неисчислимы; его красота зачаровывает, но опасность подстерегает на каждом шагу; и он наполнен радостью и печалью, которые острее меча. Счастливец может считать себя тот, кому дано войти туда, но язык путешественника не в силах описать все богатство и необъяснимость этой страны.

"О волшебных сказках"
(Дж. Р.Р. Толкиен)

При слове "сказка" первым делом приходит на ум некая волшебная страна непостижимо прекрасная, далекая, неизведанная, пугающая, но одновременно завораживающая. Только в такой стране могут происходить самые загадочные, самые необъяснимые, поистине волшебные события. Ее населяют существа, зачастую удивляющие своими образами, мыслями, необъяснимостью поступков, нелогичностью действий. Что же кроется за чудесной цепью событий, странным образом влияющей на судьбу персонажей? Почему сказоч-

ные герои часто поступают логикой, вызывая легкое недоумение у читателя?

Дабы докопаться до сути нам придется обратиться к истокам любой волшебной сказки – к мифу, взглянуть на эволюцию от мифа к сказке, а от сказки народной к сказке литературной.

Что такое мотив и сюжет волшебной сказки? Согласно "Словарю русского языка" С. И. Ожегова, мотив – это побудительная причина, повод к какому-либо действию. Ученые филологические головы утверждают, что мотив – это значимый компонент сказочного повествования, тесно связанный с ритуалами посвященного типа, значимая часть сюжета волшебной сказки.

Попробуем разобраться в том, что кроется за этими структурами.

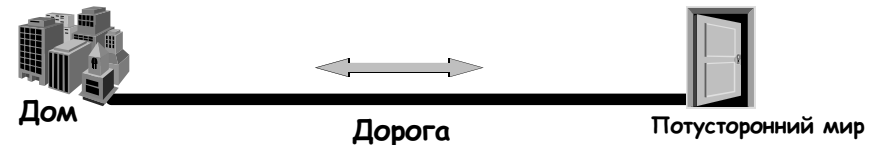
Благодаря современной психологии мы знаем, что многими поступками человека движет страх, который является неизбежной принадлежностью нашей жизни. История человечества от прошлого до настоящего состоит из попыток преодолеть, уменьшить, пересилить и обуздать страх, кото-

рый содержится в самом нашем существовании и является отражением нашей зависимости и нашего знания о неизбежности смерти. Страх увеличивается тогда, когда образ жизни человека изменяется вопреки его желанию. С одной стороны страх активизирует, с другой парализует человека. Все новое, неизвестное, впервые случившееся или пережитое, наряду с привлекательностью нового, сопровождается страхом. Сознание по-своему переосмысливает и понимает неизвестное через нечто уже известное, понятное и доступное.

Ритуалы – это изобретенный человечеством способ преодолеть страх перед неизбежной изменчивостью и неизбежной необходимостью. Пересечение границ привычного всегда сопровождается страхом, предупреждающем об опасности, но в то же время, страх этот содержит импульс к преодолению этой опасности.

Переосмысление и преодоление страха в архаическом обществе проходит через определенные стадии и формы его переживания – инициацию. Ритуал инициации включает символическое изъятие индивида

из социальной структуры, после чего иницируемый проходит те или иные испытания, контактирует с демоническими силами вне социума, далее следует ритуальное очищение и возвращение в социум уже в ином статусе. Инициацию наглядно можно представить в виде следующей линейной схемы:



Человек должен покинуть дом, и спрашивать, почему он это делает, вполне бессмысленно. Только так он может реально взаимодействовать с миром, посвятив ритуал – это прямой диалог социума и сверхъестественных сил. Для человека такой диалог означает ликвидацию старого состояния и переход в новое, глобально – смерть и новое рождение.

Одна из важнейших черт таких ритуалов и связанных с ними мифов, таинственность и сакральность. Участвовать в них могут только посвященные, те кому положено и предопределено. Отмена таких ограничений, допущение, пусть даже только в число слушателей,

посторонних приводит к тому, что миф превращается в сказку. Но! Священная информация о магических маршрутах изымается, за счет чего усиливается внимание ко всякого рода авантурным и чудесным моментам.

Из чего можно сделать вывод, что мотивы **дома** (социума) и **дороги** (священный

филологические мотивы, сюжеты и, соответственно, герои. Так произошла трансформация мифа в волшебную сказку.

Благодаря этому наследству мотивы волшебных сказок непонятны непосвященным, причинно-следственные связи трудноуловимы. Герой, зачастую без всяких видимых причин, отправляется в дорогу, по-

маршрут посвященного) – изначальное воплощение в ритуалах и связанных с ними мифах побуждения архаического человеческого сознания к преодолению изначально присутствующего человеку страха перед риском всего нового, перед изменчивостью жизни и стремлением к изменчивости, развитию и преодолению.

Постепенно мифы и связанные с ними ритуалы посвященного и инициального типа, постепенно теряли тесную связь между собой. Как следствие, утратились такие определяющие черты мифа как сакральность, безусловная вера слушателя и рассказчика и т.д. Но в наследство остались ми-

кидает дом. Такой поступок в сказке часто просто не мотивирован. В других сказках герой нарушает запрет, или его выгоняет вредитель. На вопрос о том, почему так происходит, не находится никакого ответа, если только не считать ответом простое – так надо.

Сюжет большинства волшебных сказок строится на основе инициального ритуала: герой выезжает из дома, путь героя – ось повествования, конец – герой прибывает домой. Дом в волшебной сказке – тот же ритуальный социум, сверхъестественные силы изымают человека оттуда и отправляют по магическому маршруту. Сказка, в силу специфики жанра, не располагает

никакими топографическими сведениями, но, безусловно одно – дорога, по которой высшие силы ведут человека, ведет в потусторонний мир.

Здесь очень важны следующие моменты:

– В волшебных сказках граница между "здешним" миром и "потусторонним" (домом и волшебным царством, жизнью и смертью) – охраняема. Страж границы (например, Баба-Яга) охраняет вход в потусторонний мир.

– В потусторонний мир попадет только достойный. Кто достоин, а кто и не очень, определяется с помощью разного рода испытаний – это уже попытка объяснения того, что архаическому сознанию понятно изначально: "там" будет тот, кому положено высшими силами "там" быть.

Наличие этих двух моментов в конкретной сказке говорит исследователю о ее большей прозрачности по сравнению с теми, где такие моменты отсутствуют. Цитируя В.Я.Проппа, это те самые случаи "когда сказка не может быть понята без сравнительного материала, или формы, перенесенные из сказок других разрядов"¹. "Прозрачная" сказка позволяет видеть вглубь веков, через нее просвечивают миф и ритуал, которым она обязана своим по-

явлением.

Волшебные сказки, явно или не явно содержащие мотивы дома и дороги, могут быть объединены в одну семантическую группу, как происходящие из инициальных ритуалов и связанных с ними мифов. Наличие таких мотивов дает возможность различать варианты данных мотивов в волшебных сказках.

Как известно, – начало волшебной сказки – это оставление дома. Дом родной, привычный, любимый. Изначально в нем "все было хорошо". В некотором царстве жил был купец, двенадцать лет жил он в супружестве и нажил только одну дочь", либо "Жили старичок со старушкой; у них была дочка да сыночек маленький". Если герой сказки социально ущемленный персонаж, то жидется ему плохо, но в своем доме: "У мачехи была падчерица да родная дочка; родная что ни сделает, за все ее гладят по головке да приговаривают "Умница". А падчерица как ни угождает – ничем ни угодит, все не так, все худо...".

Сказочный сюжет безусловно предполагает, что герой должен покинуть дом, но что побуждает его так поступить в поверхностном "видимом" плане сказки скрыто, но тем не менее не вызывает вопросов ни у рассказчика, ни у слушателя.

Почему?

В фольклорных жанрах наличествуют два повествовательных ряда. Первый – сакральный, язык мифов и ритуалов, второй – язык описательный, адаптирующий рассказываемые события, не лежащие в конкретных опыте и памяти рассказчика и слушателя.

Пользуясь этим адаптирующим языком волшебная сказка как бы подсказывает причину по которой герой покидает дом:

– Выгоняет вредитель: "И придумала мачеха падчерицу со двора согнать..."

– Герой отправляется что-либо искать, ликвидировать какую-нибудь "недостачу": "Огня нет в целом доме, а уроки наши не кончены. Надо сбегать за огнем к бабе-яге..."

– Герой нарушает запрет покидать дом. Такой вариант сказочного начала, вероятно, отобрание связи сказки с такой частью ритуала как запрет, табу на какие-либо действия. Нарушение табу есть высшая форма преодоления страха, ведь нарушивший табу по определению умрет. В сказке герой, нарушивший запрет лишается чего-то очень дорогого для него. Так или иначе, герой покидает Дом.

Интересно, что в волшебных сказках, ведущих свое начало из ритуалов посвящения и инициального типа, никогда не

подчеркивается время действия, даже на таком приблизительно уровне, как место действия.

Ведь к обряду время отношения не имеет, инициация для человека – это ВСЕ время.

Итак, герой вышел из Дома, покинул социум, зачем и почему он так поступил, нам уже понятно – преодолеть страх человек может только покинув известное и привычное.

При разрыве связи между мифом и ритуалом этот важнейший мотив теряет свой сакральный смысл, который, тем не менее, подразумевается, просвечивает, и дает толчок дальнейшему развитию сказочных событий.

Мифы и ритуалы в архаических обществах не всегда взаимосвязаны и взаимозависимы, но для мифов, тесно связанных с ритуалами, разрыв таких связей становится ступенькой на пути превращения мифа в сказку. Миф, уже не связанный с ритуалом, становится достоянием широкого круга "непосвященных слушателей", что приводит к акцен-



тированию в рассказываемом вымышленных и развлекательных моментов. Соответственно вера в рассказываемые события ослабляется, открывая путь для выдумки.

В архаическом фольклоре сказочная фантастика также "этнографична", как и в мифах, но в классической европейской волшебной сказке фантастика оторвана от племенных верований, создается достаточно условная поэтическая мифология сказки. По мере движения от мифа к сказке сужается "масштаб" повествования – интерес переносится на личную судьбу героя. Цель героев не космически важные элементы природы и культуры, а достаток, женщины, чудесные предметы – все, что может способствовать благополучию героя.

В сказке ничто не возникает, что не возникает, не появляется, не сотворяется впервые – все только перераспределяется героем, как правило, в свою пользу.

Сказочные герои уже не мифологические полубоги-демиурги, высокое происхождение героя имеет чаще всего социальные формы. Процесс демифологизации делает героем нарочито социально-обездоленного персонажа, например, Золушку.

Сказочный герой не имеет тех магических сил, которыми

по определению наделен мифологический герой, эти силы приобретаются героем в результате инициации. Ритуальным эквивалентом классической формы сказки является не инициация, а свадьба – ритуал более молодой и индивидуализированный. Таким образом, инициация – ритуальный эквивалент мифа и архаических форм сказки, а свадьба – развитой волшебной сказки. Конец сказочная цель – свадьба – сопоставима и со свадебным обрядом в целом. В результате сказочной свадьбы герой непременно повышает свой социальный статус.

В процессе эволюции сказка приобретает достаточно жесткую структуру, занимает свою нишу среди фольклорных, а позже и литературных жанров. Специфика сказочного жанра выражается в том, что в действительность рассказываемого ни исполнитель, ни слушатель не верят.

Время сказки неопределенное, так же, как и место. Сказочное повествование представляет собой последовательность ситуаций, каждая из которых воспринимается как происходящая в данный момент². Если же ситуация удалена, то герой предпринимает перемещение – во времени или в пространстве, не свойственно

сказке только мысленное перемещение героя. Время сказки начинается с "вмешательства иррациональных сил в человеческую жизнь" (М.М. Бахтин), это могут быть как объективные, так и субъективные события – нарушения запрета или немотивированные действия какого-либо персонажа, смерть... Способ изображения событий в пространстве и во времени, представленный в сказке, обусловлен культурно-психологическим представлением о пространстве и времени, характерным для традиционного мировидения. Фольклорная модель мира заключается в ценностном подходе к пространству и времени.

Еще в конце 20-х годов русский литературовед В. Я. Пропп на основании исследования структуры волшебных сказок создал функциональную модель сказки любого типа. В структуре сказки, в ее лексике и типологии действующих лиц очень много традиционного, почти неизменного, повторяющегося в разных произведениях. Лексика сказок достаточно небогата, а конструкции языка во многих случаях являются застывшими штампами.

Жанр "литературной сказки" сложился под огромным влиянием братьев Гримм. Книжки сказок выдающихся немецких филологов имели огромный

успех у читающей публики. Братья первыми обратились к народной сказке как к источнику поэтического народного творчества, большинство сказок они собрали, беседуя с простыми крестьянами, сказительницами. В русском и советском литературоведении почти нет исследований посвященных "Жанру Гримм", хотя именно этот жанр стал образцом для формирования европейской книжной народной сказки и необходимо иметь четкие критерии для разграничения жанров устной и литературной сказки, как нам представляется, основные различия состоят в следующем:

Форма устного жанра расплывчата и основной точкой определения может служить сам повествователь, а также то о чем повествуется – тема. Устный текст характеризуется спонтанностью выражения, плохо спланированными и оборванными фразами, изолированными отступлениями, избыточностью и повторами.

Признаки жанра литературной сказки:

1. Первым и важнейшим признаком этого жанра является отношение к чудесному. Чудесное присутствует в большинстве сказок. Его основные характеристики: нелогичность,

немотивированность, естественность и обыкновенность, но главное – его серьезность и серьезное отношение к нему.

2. Вторым и наиболее заметным даже не специалистам признаком европейской народной сказки является "фиксация реквизитов" – раз и навсегда установленная "костюмированность" и "декорация" сказки. В сказке начинают появляться, правда, с некоторым отставанием, предметы, персонажи и декорации вполне современные. Этот признак живой традиции подхватывает и авторско-литературная сказка.

3. Материал сформулирован так, что нет резких переходов (характерных, впрочем, для устного рассказа) и есть наметки разложения действия на отдельные фазы.

4. Развитие наглядности повествования путем введения разъяснительных дополнений: бесконечных вставок от одного слова до двух-трех десятков слов, а также более точных выражений.

5. Присутствие прямой речи.

6. Психологические мотивировки. Позднее они станут одним из доминирующих признаков.

7. Наличие ритмических повторов и их симметрии.

8. Еще один важный признак "жанра Гримм" – проповеднический тон, зачастую скрытый

в содержании и не всегда адекватно выраженный. В дальнейшем Гримм предприняли не только стилизацию, но и содержательные изменения: исключались эротические сцены и выражения, даже те, где содержался лишь намек на "благословенные обстоятельства" (например, сцена в "Короле-лягушке", когда принцесса легла к принцу, была затуманена). Содержание перекраивалось в духе протестантско-бюргерской морали (так был переделан "Громытихунчик"). Тактика христианско-этической обработки черпалась из многочисленных средневековых проповеднических сборников, содержащих сказочные сюжеты.

До Гримм столь полно такими характеристиками не обладал ни один из сказочных текстов Европы. Гримм создали на самом деле не народную, а литературную поэзию в облике "народных" сказок.

Ценность сказки для культуры и искусства во многом определяется ее происхождением из мифов и ритуалов и органической связью с ними. Основные сказочные мотивы и сюжеты непременно связаны с важнейшими ритуалами жизненного цикла человека, которые лишь поверхностно видоизменившись, по сути своей остаются теми же, что и на за-

ре человечества. Это позволяет сказке не терять привлекательность и актуальность и в наши дни. Такая преемственность позволяет сказке, вытекая из прошлого, находится в настоящем и перебрасывать мост в будущее.

Литература:

1. Адоньева С. Б., "Волшебная сказка в контексте традиционной фольклорной культуры", Л.: ЛГУ, 1989;
2. Евзлин М. И., "Космогония и ритуал", М.: Радикс, 1993;
3. Мелетинский Е. М., "Классические формы мифа", М.: РАН, 1995;
4. Пропп В. Я., "Исторические корни волшебной сказки";
5. Рима Фриц, "Основные формы страха", М.: Алетей, 1998;

Виктория Кутасова
Петрозаводск

Примечания

-
1. В. Я. Пропп. Морфология волшебной сказки.
 2. Адоньева С. Б. Волшебная сказка в контексте традиционной фольклорной культуры.

...Еще с весны 2000 отдельные люди из нашего клуба стали потихонечку планировать провести игру по Фраю. В то время у меня был выход в Инет, где нашлась информация об аналогичной игре, подготовляемой ролевиками из Израиля. Мы связались с ними на предмет сотрудничества (благо и у нас, и у них играть предполагалось по Смутным временам), и вот однажды во время болтовни в чате с Karaidel (Женей Кузнецовой) я родил следующую идею: двум нашим клубам скоординироваться, дабы в одно и то же время провести одну игру – но не съехавшись вместе, а каждый у себя дома. Такой не самый обычный вариант появился из-за того, что с Камчатки выбираться куда-нибудь довольно сложно – в смысле дорого. После небольшого обдумывания главные постулаты идеи вышли такие:

- 1). Делать игру вместе;
- 2). Провести ее в одно и то же время;
- 3). Играть в *одну и ту же* игру, то есть не просто там и тут по одинаковым правилам, а две связанные части одной истории. Понимаете изюминку? Если сыграть одно и то же в разных местах, подобрав на роли идентичных людей, сопоставив один к одному квесты и поставив перед игроками одни и те же задачи – выйдут две разных игры по одинаковым вводным. Это, конечно, интересно, особенно сравнивать их ход и итоги, однако достаточно банально. А смысл идеи



Дорожный мешок

состоит именно в том, чтобы играть в *одну* игру, т.е. запустить единственный сюжет, разбитый на несколько связанных частей и протекающий одновременно в разных местах;

4). Как развитие предыдущего пункта: в идеале части должны быть динамически связаны. Наиболее простое техническое решение этой задачи представляется в том, чтобы в процессе игры поддерживать оперативную связь через какой-нибудь И-нетовский чат, хотя бы периодически, и координировать события двух половинок мира.

Ага, по сути вроде все. Осознали глобальность задачи?

Ну так вот, немного позже я связался с Юрием Супонитским, глав-

мастером израильской фразеики. И в процессе общения по поводу вышеизложенных предложений мы накопили следующие возможные вопросы и пути их решения:

1). "Делать игру вместе" – проблем с этим сейчас уже нет практически ни у кого, благо е-почта ходит надежно и оперативно через любые границы;

2). Идея игры в одно и то же время сначала была Юрием принята критически на том основании, что поскольку израильтяне собирались играть в пятницу и субботу, то нам бы пришлось делать это в субботу и воскресенье. Возражения этого, если честно, я так и не понял: с одной стороны, для россиян именно сб-вс как раз является предпочтительным сроком проведения игр; с другой – разница во времени между Камчаткой и Израилем составляет 10 (кажется) часов в нашу пользу, но уж никак не сутки. Максимальная же возможная разница часовых поясов по России – 10 в случае Камчатка (Чукотка) – ККниг (Калининград западный), однако если учесть, что игры всегда так или иначе идут и ночью, то, думаю, даже она мешала бы мало.

3). Юрий считал, что нельзя играть одно и то же потому, что невозможно найти идентичных людей на роли, поэтому придется навешивать какие-то индивидуальные подходы на людей, к этому не готовых ("Например, сэр Шурф у нас фехтовальщик крутой, на этом многое строится..."). От себя сюда же добавлю, что порой слож-

но привести в соответствие даже количество играющих. Израильтяне, например, планировали игру на примерно 150 человек; а у нас весь клуб – всего человек 40 стабильного состава (это вместе с малышней), и еще человек 20 (ну пусть 30...) при желании можно наскрести знакомых, которые не ролевики, но порой с нами играют. Вот так.

Как решить эти проблемы? Ну, ясно, игровыми методами. Т.е. придумать такую картину мира, чтобы две части игры имели право существования. Ведь мы, повторяю, хотим играть не две отдельные игры, идентичных по вводным, а одну игру, вместе. И тогда вовсе не обязательно искать "дублеров", ведь раз в Израиле есть уже, например, леди Меламори – то и оплывки, хватит. В смысле, что второй Меламори (у нас) быть не может, поскольку этот персонаж в игре уже существует. В крайнем случае может быть второй игрок, если мастера согласны проводить технически сложные, но, вероятно, интересные эксперименты по "путешествию" персонажа между частями мира (что означает, что роль со всеми ее заморочками и завязками передается игроку на втором полигоне, а первый ее носитель временно выходит из игры до возможного "возвращения" персонажа).

В общем, думаю, проблема "стыковки" вполне решаема: придумать технологию игровой связи половин мира не так сложно, как кажется. Самый банальный вариант: две близкие параллельные вселенные, между которыми су-

ществует информационная связь (тогда, впрочем, возможно и дублирование персонажей). Конкретно же во фразеике это можно сделать, например, так: один клуб играет в "реальном" Ехо, другой – на "Темной стороне", благо Тени были довольно автономны и вовсе не обязательно должны были делать то же, что и хозяева.

4). Оперативная связь. Этот пункт я отставил изо всех сил: реализация, конечно, непростая, но очень уж идея красивая... Израильтяне, как нация технически продвинутая, сразу предложили взять на полигон ноутбук с радиовыходом в Интернет. Однако это дорого (даже для них), а для нас так просто почти нереально технически. Зато реально периодически выбираться в город, поскольку до нашего основного полигона – 15 минут на рейсовом автобусе городского маршрута; связываться по И-нету, координироваться, и возвращаться обратно. При этом, понятное дело, пришлось бы пожертвовать оперативностью... Поэтому для тех, у кого есть дешевый И-нет, самым подходящим, вероятно, будет такой вариант: один человек, мастер-координатор, сидит в городе за машиной на постоянном контакте с иногородними/иностранными коллегами, и по мере необходимости закидывает на полигон информацию уже по местной связи – рации, мобильнику или пейджеру. Крыша у пейджер-диспетчера при этом поедет точно...

Ну вот по большому счету и вся идея. Реализация она, впрочем, не получила (по-ка?): как раз на предполагаемое время игры Юрия

скоропостижно забрали в армию, а нас в массовом порядке скосили ломы.

Напоследок добавлю еще немало не совсем по основной теме разговора, однако специально для всех, кто так или иначе играет по Ехо и вокруг. Друзья мои, если вы решили сваять собственную "фразевку", категорически не советую как-то пересекать эту акцию с "фрайнутыми", т.е. любителями книг Фрая, тусующимися в основном по сети вокруг <http://frei.ru>. Имейте в виду: они не игроки. Принципы их сосуществования совершенно иные: это обычные люди, для которых книги Фрая – только повод собраться вместе и общаться на совершенно фанатские темы. По крайней мере, "очарования", свойственного самим книгам, я в той среде не разглядел совершенно. Плюс к тому, многие из них, в т.ч. яковы и сам Фрай, чрезвычайно отрицательно относятся к идее проведения игр по книгам. Причину я толком не понял... похоже, дело в том, что раз сами эти книги (да и существование г-на Фрая тоже) являются большой литературной игрой, то делать "вторичные игры" уже как-то глупо (по предположительному, повторяю, мнению "фрайнутых"). Впрочем, сам я, да и весь наш клуб, так отнюдь не считаем.

Андрей Ляндзберг (Дэл)
Петропавловск-Камчатский

* Кто хочет узнать точно – свяжитесь с Мартыничик и Степиным. И не забудьте потом рассказать нам...

Моделирование обучения магии и "стихосотворение" волшебства.

Одной из самых распространенных моделей магии на игре является "стихотворная", в которой заклинания представляют собой рифмованные строки "на тему". Не будем рассуждать о пользе или преимуществах этой модели перед остальными; поговорим о том, как сделать ее максимально рациональной и как использовать в игре ее плюсы.

1. О СТИЛЕ ЯЗЫКА В ИГРЕ.

*Мы пьем – так рыцари пивали,
Поем – они так не певали:
Их бранный дух, их грубый вкус
От чаши гнали милых муз.
(Н.Языков "Песня" 1823)*

Очень многие игроки, уделяя колоссальное внимание "реконструированию-имитации" одежды, оружия, аксессуаров и даже ритуалов нужной эпохи, забывают о стиле, как только дело доходит до текста. Даже словесно немногим удается выразить мысль, оформляя ее "согласно этикету" или "в стиле эпохи" – не говоря уж о том, что набор прочитанных перед иг-

рой правил никогда не предлагает игроку модели общественного поведения (если не считать робких попыток мастеров представить свод кастрированных правил поведения верующих в храмах), а стиль речи игрок пытается выстроить на основе своих представлений об эпохе, почерпнутых из художественных книг и фильмов. В результате мы наблюдаем плачевный результат: коктейль из голливудских поклонов, мучительного выражения лица при попытке вспомнить титулатуру немецкой герцогини (в конечном итоге приводящей к универсальной формуле "Э-э-э... мадам!") и заполнения пустот в тексте "историческими словами" типа "вельми понеже приказать изволили" – не вздумайте спросить, что это значит! Человеку и без того плохо.

Еще хуже обстоит дело с моделированием многострадального Востока (от Персии до Японии) – каждый второй игрок невольно начинает говорить с акцентом, поскольку для него это единственный метод моделирования речи восточного человека. И хотя, по логике, это

пришлые "мессеры Ги" и "лорды Торквестаны" должны бы говорить на непонятном языке, на деле все происходит с точностью до наоборот: европейская тема настолько ближе и понятнее нам, что игроки невольно отдают приоритет "европейцу" перед "коренным населением" игры. При прочих равных, т.е., если в игре сосуществуют несколько разных народов и племен, при встрече их представителей с акцентом непременно будет говорить тот, кто играет "варвара", "язычника" или "лицо южной национальности" – и не важно, на чьей территории происходит встреча. Это стереотипное моделирование языка и культуры речи. Оно скрашивает бесконечно белую пустыню представления игрока об истинной культуре речи моделируемого народа.

Вообще, публичные речи – самая уязвимая часть игры. Если приватно, со шпионом, другом или соратником игрок готов беседовать нормальным человеческим языком, чтобы достичь полного взаимопонимания, то в нарочитой театризации речи, предназначенной

для стороннего уха, кроется множество подводных камней, главным из которых становится неизбежная фальшь. Трудно переломить себя и заставить говорить на чужом социальном языке, легко и без запинки выговаривать фразы типа "Не извольте беспокоиться, сударыня!" или "Благоволите откусать с нами, граф!" – воспитанный на киножурнале "Ералаш" здо-



ровый игроковский организм помнит, что после таких формулировок следует смеяться. Трудно напомнить себе, что персонаж не может вломиться в покои королевы со словами: "Не пора ли выдавать зарплату, Ваше Величество?" или что досмотр дворянина производиться не руками, как на таможне, а словесно, на глубоком уважении к честному слову благородного человека

(хотя, разумеется, реалии большинства игр не предполагают наличия честных и благородных донов). Очень трудно быть куртуазным, когда твое представление о куртуазности ограничено уступанием места даме и целованием ее руки. Выразить же словесно и вовсе не представляется возможным – образование мешает. Образование, в котором не были предусмотрены куртуазные ритуалы, разговоры с вышестоящими персонажами и господами. Забудьте, насколько проще происходит общение игрока "дворянина" с "плебеем"! Конечно, исправить эту ситуацию вдруг и сразу невозможно. Однако можно ввести в моделирование игры дополнительный институт – "школу этикета". Это может быть придворный церемониймейстер, который будет наставлять собрание, как должно себя вести и как обращаться к монарху, прежде чем монарх выйдет к подданным (исторически такие факты имели место); это может быть отдельный курс в церковных школах и игровых университетах (возможно, совмещенный с курсом риторики) – с практическими занятиями, которые принесут пользу игре и игроку; можно совмещать школу этикета с популярными ныне школами танцев; можно ввести курсы этикета как обязательный элемент воспитания "ребенка" – и "пороть розгами", пока шельмец не выучит, как должно именовать господина барона или епископа. Чтобы в игре не возникало ситуаций, подобных шварцескому "Обыкновенному чуду": "Меня, величайшего из королей, обозвали генеральским титулом. Да ведь это бунт!" И, разумеется, люди, которые будут преподавать культуру речи и этикет, сами должны преодолеть злополучные стереотипы моделирования; для этого придется готовиться к роли задолго до игры, подби-

рая материал эпохи и отшелушившая налет "культурных слов".

2. О СТИХОСЛОЖЕНИИ НА ИГРЕ

*С одной страны гром,
С другой страны гром,
Смутно в воздухе!
Ужасно в ухе!
Набегли тучи,
Воду несучи,
Небо закрыли,
В страх помutilи!..*

(В.Тредиаковский "Описание грозы, бывшая в Гааге" 1726)

Ролевые игры весьма полагают к свободному творчеству, самым быстрым и очевидным из которых является стихосложение. Ну, о тоскующих по "девам прекрасным", "воинственным девам", "светлых рыцарях" или "темных странниках", перемежающихся лунными синями, воронным граем, звоном мечей и песнью арфы, мы оставим без внимания (как это им ни будет обидно); поговорим о стихах, востребованных в игре как элемент моделирования.

Прежде всего это "стихотворная" магия – в играх, где используется такая модель, стихи плодятся и размножаются с устрашающей скоро-

стью. Но практическая их ценность определяется не столько внутренней красотой, удачной рифмой или образом, а тем, насколько быстро его можно запомнить и отбарабанить в боевой ситуации.

Итак, собрав большое количество примеров, попробуем опознать наиболее удачные для этих целей размеры стиха.



Самый простой способ определить боевую пригодность заклинания – опробовать его вслух, засекая время. Если при первом прочтении с листа вы ошиблись более пяти раз – можете смело выбросить ваш опус и придумывать новый, более простой вариант (не говоря о том, что ошибки аннулируют действие заклинания, всякое записание дает вашему противнику лишние секунды на ответный ход; четыре-пять ошибок при черновом прочтении означают, что в критический момент по меньшей мере одна останется у вас на языке). Засекание времени должно показать, успеете ли вы произнести заклинание до тех пор, пока ваш соперник не добежит до вас. Если вы не укладываетесь, выбросите это заклинание и поработайте над другим, более кратким.

Приведем примеры (во избежание негодования сочинителей, реальные примеры с игр использованы не будут; однако размеры и общий ритм данных стихов соответствует игровым реалиям):

- Заклинания боевые.

Сжигающим смерчем

*подъемлет пустыни пески ветер зла,
Кровью людские глаза наполняя и пылью сухой извечной,
Пламень кожу сожжет, и кости раскрошит огонь бессердечный,
Низвергнуть в пепел желая живые тела.*

Это заклинание в бою крайне неудобно: обилие согласных, неровный ритм, критическая длительность. Если подобный опус выразительно прочитать с бумажки во время неторопливого ритуала, то многочисленные эпитеты и "архаизмы" будут более уместны; однако в кризисной ситуации лучше от них отказаться, сделав стих более четким и компактным.

*Ветер поднимал песок,
Человека ветер жег,
Не спасет тебя броня
От пустынного огня!*

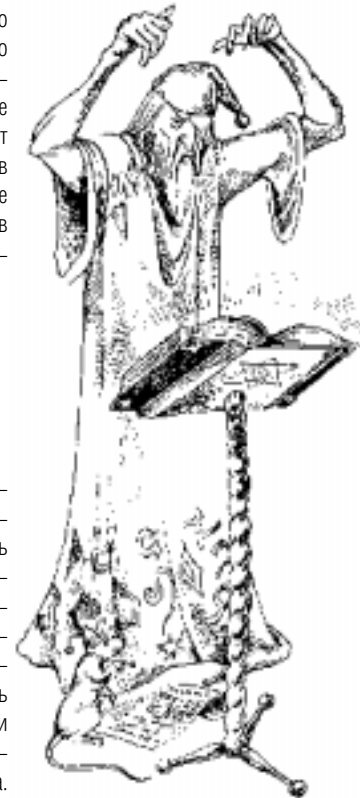
Суть осталась той же – боевая практичность возросла: теперь у мага есть шанс произнести заклинание прежде, чем ему отрежут голову. Не стоит бояться банальных рифм и простых фраз – простота есть великое искусство, а при моделировании боевых заклинаний она незаменима.

Стих-чара должен быть логичным, легко запоминающимся, легко и быстро произносимым.

Для тех, кто стремится показать свой высокий талант стихотворца в ущерб пользе, рекомендуем перейти на время измагов в барды – или тренироваться на кошках, пока количество не перейдет в качество.

- Заклинания небоевые

Тут больше простора для



фантазии и языковых изысков, поскольку игрок имеет существенно больше времени для маневра. Тем не менее, рекомендации насчет предварительного прочтения вслух остаются в силе – не правда ли, будет крайне обидно сбиться и утратить нить повествования, когда уже вовсю горят ритуальные свечи и жертва перебирает ногами от нетерпения?

Еще одна непрямая рекомендация тем, кто любит излагать заклинания архаичным языком – после того, как сложился стих, перепишите его современной прозой на отдельном листке бумаги и убедитесь в том, что ваше произведение наделено смыслом. За "красивостями" легко заблудиться, и иногда смысл полностью искажается из-за одного неправильно использованного слова.

Оптимальная длина магического небоевого стихотворения на игре – "блокнотный лист" (20–24 строки): ограничивайте фонтаны вашего красноречия, ибо люди, которые вас слушают, просто успеют забыть начало и утомятся, и вместо красивого обряда получится аналог заседания домкома с квартальными отчетами. Лучше сопроводить стихи действиями, поскольку это

не только экономит время, но и мобилизует внимание зрителей (да и просто украшает обряд). Также можно использовать музыку – песня или речитатив лучше воспринимаются и создают желаемый эффект.

- Свитки и прочие рукописи

Бумага все стерпит... однако это относится только к той модели магии, которая не требует прочтения свитка вслух в боевых условиях. Если добрый мастер или игрок предполагает, что данный предмет может быть использован в бою, он должен озаботиться тем, чтобы текст заклинания соответствовал требованиям к обычным боевым чарам. Остальные виды магических и древних рукописей могут быть сколь угодно сложными для чтения – корпение над переводом украшает жизнь игрока.

3. ОБУЧЕНИЕ ВОЛШЕБНИКА

*Когда вступил я в свет,
вступив в него, вопил,
Как рос, в младенчестве,
влекомый к добру нраву,
Со плачем пременял
младенческую забаву.
Растя, быв отроком,
наукой мучим был.*

(А.Сумароков "Сонет" 1755)

Одна из наиболее удачных моделей обучения – использование шифров. Разные уровни заклинаний кодируются разными шифрами; таким образом, ученик, постигший первую степень магии, не сумеет прочесть заклинания второй, пока не пройдет обучение у более знающего волшебника.

Процесс обучения может заключаться в решении ребусов и ключвордов, основанных на новом шифре (что такое ключворды, можно узнать у любого газетного продавца, а образцы приобрести рубля за 3). Условно говоря, ученик получает текст, написанный наполовину (или на треть) знакомым шифром, а остальное – новым; его задача – восстановить текст полностью и, таким образом, узнать, каким же буквам соответствуют знаки нового шифра.

Чтобы упростить работу мастеров по изготовлению нескольких видов оригинальных шифров, можно прибегнуть к алфавитам народов мира (в литературной энциклопедии и других филологических справочниках часто приводятся изображения этих алфавитов с транскрипциями).

Разумеется, "утечка" знаний не исключена – при использовании алфавитов и буквенных соответствий рано или поздно наткнешься на знатока именно этого наречия... но кто сказал,

что магов-самоучек не бывает? И к тому же, заклинания других ступеней по-прежнему будут недоступны ему без учителя.

Вторая возможная модель – собственно, сочинение и переписывание стихов-заклинаний на заданную тему и экзамена-



4. СОТВОРЕНИЕ НОВОГО

С л о в о

*Начнем творить, – что медлю я?
Иль воля вечного бессильна?*

Иль мысль его не избыльна?

Иль зрит препону власть моя?

(А.Радищев "Творение мира"
1779–82)

Затронем еще один довольно сложный момент в игре: утверждение и распространение новых заклинаний. Теоретически, в игре, где магия моделируется свободным стихотворчеством, заклинаний может быть бесконечно много; практически – их количество должно быть строго ограничено, чтобы жизнь других игроков не превратилась в хаос.

Возможные варианты решения этой проблемы:

– Во-первых, каждый маг может выучить ограниченное количество заклинаний (если мастер выдал магу первой степени пять сертификатов, то шестого тот не получит и не обменяет, пока не пройдет обучение до второй степени).

– Во-вторых, маг может сочинить работающее заклинание только на определенной степени мастерства (скажем, маг третьей степени может сочинить одно заклинание первой)

– В-третьих, однотипные за-

клинания не могут существовать одновременно – для этого мастера, визирующие новые заклинания, передают на мастерятник сведения о новой чаре; эти сведения заносятся в магический гроссбух; и другой мастер, запросив мастерятник о заклинании с такими-то характеристиками, узнает о том, что подобное уже существует. В этом случае либо мастер выдаст магу-изобретателю текст уже существующего заклинания-дубликата, либо рекомендует искать эту чару по игре. Это правило вводится для того, чтобы избежать споров между магами о том, чей файербол был круче – тот, что написан ямбом, или тот, что писан хореом.

– В-четвертых, визирование новых заклинаний в школах магии (для игр, где есть централизованное правление магов или "школьное" образование для волшебников) с занесением в анналы.

Ни мастер, ни архимаг, ни другое лицо, облеченное властью раздавать сертификаты, не может выдать оную бумажку на заклинание, отсутствующее в мастерском списке.

Оксана Романова
(Хана)

Санкт-Петербург

О Варлордах и Дивности

к вопросу об „исторических реконструкциях“
(часть вторая. О дивности с мечом.)

окончание. Начало см. в N 14

Никто и никогда не отрицал тот факт, что самые мирные игровые тусовщики пришли в свой интерес из меча, выстроенного в зрелом возрасте (16 лет и более), и мечты примерить на себя кольчужку. Кто-то впечатлился "Горцем", кто-то Толкином, кто-то – сериалом "Робин из Шервуда". Все равно, даже самое старое поколение, запавшее на фильм "Стрелы Робин Гуда" и книгу "Хоббит", так или иначе прошло этап желаний деревянного (хотя бы) меча, кольчуги, пострелять из лука и побегать за противником. Даже классические "толкнутые", которые от ролевых игр бегают как черт от ладана, имеют то же буйное прошлое.

Скорее всего, это типичное неотработанное вовремя детство. Кто-то не доиграл в рыцарей, кого-то все детство заставляли учить гаммы, а кто-то просто занимался все время чем-то другим, а потом спохватился. Однако, чем позже

отрабатываются незакрытые желания, тем большими вертерами они обрастают. Те, кто в подростковом возрасте не дрался, не хулиганил и был пай-ребенком, потом стали дивными и не очень дивными, но тихими ролевиками. И вот тут как раз и начинается кино.

* * *

Ибо ролевые игры пришли на хладный труп "Властелина Колец", оставив лишь мотив войны – безнадежной оборонительной и разгульной захватнической. Поскольку игроки должны были отыгрывать и то, и другое, то их нужно было равно романтизировать, и появились менестрели, поющие о двух мечах во взломанных воротах и о разудалой орочьей махновщине. Сыграло и неумеренное потребление Александра Дюма с Владиславом Крапивинным в детском возрасте каждого второго. Война стала привлекательна. Кстати, наиболее привлекательна война на

раннем этапе человеческой истории, пока она еще не стала искусством и индустрией. В него-то мы обычно и играем.

* * *

А из этой посылки следует еще одна. Ролевые игры, отражая детство человечества, отражают и аспект насилия в человеческом обществе. Однако, доступность и допустимость применения насилия в отношениях между людьми, проявляясь почти в каждом аспекте игр, отпечатывается в них намертво. Сама методика ролевых игр, судя по пояснительным статьям самого Кожаринова, работает на топливе из войны и интриги на всех уровнях. Следовательно, поведение игроков (персонажей) несет на себе постоянную готовность к насилию, как в роли жертвы, так и в роли насильника (в широком смысле слова). Это может нравиться или не нравиться, но избавиться от этого не представляется возможным.

Пока что разве что давний пиратский "Муми Тролль" не сохранил боевых правил.

Действуя на персонажи, насилье действует и на их носителей, формируя узнаваемый характер игрока – какой угодно белый и пушистый, не берущий в руки оружия или не по убеждению ходящий походами, – но посещающий тренировки с деревянным мечом раз в неделю, месяц или квартал. На том же Нескучнике самые мирные дамсы оживляются, дорвавшись до деревянных дрынов. Даже самые возвышенные знают слова "маньячиться", "режаться", "поединок", "стенка". Не то чтобы в этом было что-то совсем плохое, но, как известно, тигр убивает меньше, чем заяц в выигрышном положении с оружием в руках. Ибо последний до конца не представляет, с чем заигрывает. Старое платоновское изречение о юнцах, жестоких потому, что они в жизни своей еще не научились бояться.

"...Они еще не знали ценности жизни, и поэтому им была неизвестна трусость – жалость поте-

рять свое тело. Из детства они вышли в войну, не пережив ни любви, ни наслаждения мыслью, ни созерцания того невероятного мира, в котором они находились."

В общем-то, вся игровая тусовка несет все прелести типичного эйджеровского максимализма – блистательное пренебрежение мнением окружающих, выпендрег и желание



быть как все, в данном случае как бомонд привык. Ничего особенно страшного в этом, однако, нет. Все мы пришли сюда, не отработав какие-то желания и жизненный опыт именно в раннем подростковом возрасте, когда силовые разборки из-за любимой группы в порядке вещей. Но, к сожалению, все траблы с подростковой преступностью и сектами начинаются в тот момент, когда кто-то из них (либо взрослых, находящихся рядом) осознает и начинает использовать в своих целях особенности подростковой психологии – страх быть не как все и желание выделиться. Именно это сейчас и цветет махровым цветом который год.

Как заставить подростка сделать то, чего он поначалу не хочет? Дать ему понять, что он струсил. Чем берут производители пластика и металла для игры? Тем, что это более точно имитирует оружие, чем дерево. То бишь – представляет больший риск для здоровья. Именно к этому сводятся

все заявления типа "фигня все это дерево". Интересно, кто-то еще помнит изречение "не вводите в искушение малых сих"? "Пионеры", по сути своей еще не набравшие цинизма, получают оружие, которым они и владеть-то не умеют, но увлеченно машут алюминиевыми полосами толщиной миллиметров 5-6, что однозначно травматично и опасно для здоровья. Кому это все надо? Тем, кто считает себя крутым и смерррррртельно опасным циничным героем. Призрак Дениса Бубнова, пинающий череп девственницы, следует за ними на бледном коне. Ведь известно, что дурак лезет в такие места, где умный поседает, и не потому что смелый, а потому что не знает, куда полез. На кой бес было кое-кому, кто сейчас обозлится и подумает, что я слишком много на себя беру, слишком много на себя беру, было приучать тусовку, где половина потребителей сама не знает чего хочет, к узеньким клиночкам шириной в два пальца да в метр с хвостиком длиной? Экономия материала? Но это, господа, уже либо мажоры боевого, либо спортивное оружие типа шпаги. Но, поскольку его ТТХ однозначно подпадают под параметры спортивных шпаг, то и оборот его тоже подпадает под закон

об оружии. А если наконец кто-то захочет поиметь с нас штраф за нарушение правил хранения спортивного оружия (а с ним по закону больше геморрою, чем с дробовиком для охраны дома)? А если кто таки пропорет ближнему своему глазное яблоко, чему случаев немеряно еще с 91-92 года, и будет установлено, что это произошло из-за опасного острого предмета, проданного для занятий фехтованием в частном (то есть незаконном) порядке и без защитной маски? Стоило бы подумывать. До тех пор, пока никто не делает игровых масок для фехтования, все эти дивные девочки со шпагами в собственном росте – потенциальные преступники, потому что не подумали своими ^%\$^%\$& мозгами, что в руках у них источник повышенной опасности, более серьезной, чем синяк или ссадина. А тот, кто продает им такое оружие – не большой честный торговец, чем драгдилер.

Не буду, однако, лить слезы по маленьким, обманутым девочкам и мальчикам. Они знают, что делают. Они отрабатывают вторую составляющую подростка – желание выпендриваться. И своим дреколем машут так, чтобы и щекотно

где-то в животики, и чтобы не опасно – либо картинно машут мечом, как журавль крыльями (и так же медленно), либо стоят друг от друга на таком расстоянии, чтобы уж точно не попасть. Зато можно всласть прыгать и порисоваться. Из таких тусующихся с мечом кругов и пришло в оборот слово "работать" ("рубящая работа", "безопасно работать", "я работаю на железе"), звучащее до отращения манерно. По этому выпендренному слову до сих пор отслеживаются ролевые и околоролевые корни пишущей братии, от Олдей до авторов "Истории боевого фехтования". Все "старички-разбойники", введшие это слово, давно остепенелись. А слово воспроизводится до сих пор.

* * *

А самое веселое, гсда, в том, что на нас можно изучать Гумилаева. На смену пассионариям первых ХИ, истово творившим свою мистерию, пришли субпассионарии, торгующие снаряжением. И дальше дышит в затылок болото, для которого это лишь мода. Впору, как Гадюке, хвататься за "велодог".

Посадник
Москва

SHIT HAPPENS

Криминальные явления в ролевом движении

Давным-давно неизвестный нам человек сказал такую замечательную фразу: "shit happens", что по-русски можно перевести примерно как "се ля ви". И вот с тех самых пор это самое shit с большей или меньшей регулярностью случается с каждым из нас. Как установлено на сегодняшний день учеными – шитологами, у shit есть одна характерная черта: просачиваться куда угодно сквозь любую щель. Просочилось оно и в ролевое движение.

Как и все в этом мире, shit достаточно многолико и проявляется в различных формах: начиная от мелочи, типа прыщичка на пузике любимого хомячка, и заканчивая нервным наборением номеров 02, 03 и т.д. Я бы как раз хотел рассмотреть те формы его проявления в РИ, которые самым тесным образом связаны с наиболее дорогим для нас – нашим имуществом и нашим здоровьем. Потому данный текст может иметь подзаголовок

склону, под которым 5 метров воды. В результате несчастный случай с фатальным концом.

Менее трагичные, но все равно неприятные случаи:

2. Саратов, 2000 год. Как-то поздно вечером, когда я сидел у костра, на меня вывалился мокрый по самые уши в прямом смысле этого слова и пьяный в зюсю парень. Оказалось, что он заблудился, пошел искать свой костер и свалился в протоку. Так этим дело не кончилось, вместо того, чтобы выйти на берег, он перебрел (не переплыл !!!) ее. Вот уж, действительно, пьяному море по колено.

3. Макарена, по-моему, завоевание Бретани. По пьяни кто-то из Каланмора пошел рубить дрова и рубанул топором себе по ноге.

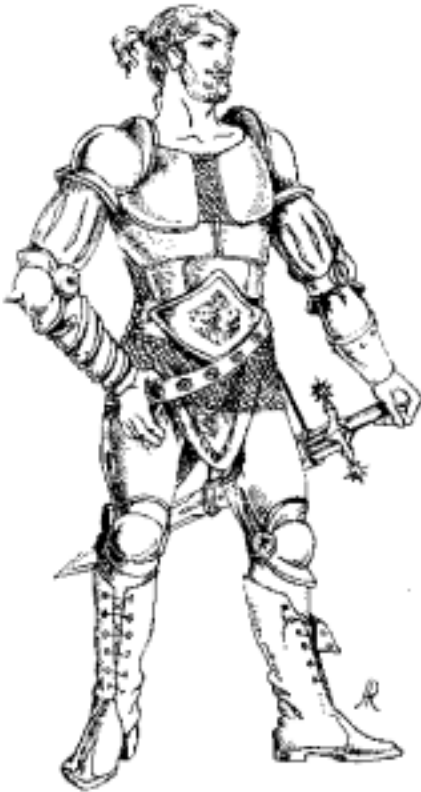
4. Макаровка – 1999, 2001 пожары из-за брошенного окурка. В 1999 выгорела половина полигона. Игра проходит весной, и весь полигон покрыт ковром сухой травы.

Думаю, каждый из вас этот список может продолжить. В комментариях он не нуждается и средством от таких неприятностей может служить только

своя голова. Я здесь перечислил только то, что не касается чисто игровых моментов. Травмы от боевки и защита от них – это тема настолько обширная, что требует вообще отдельного рассмотрения, и я пока не хочу в нее углубляться. Замечу: хорошо, что еще не было никаких серьезных юридических разбирательств, иначе, думаю, мастерам пришлось бы вводить на играх что-то типа системы нотариально заверенных договоров: мастерская группа не несет ответственности, а игрок обязуется не претендовать на какую-либо материальную компенсацию и т.п.

Позволю теперь себе перейти ко второй группе неприятностей. Проблема контакта ролевиков с обществом возникла вместе с ролевыми играми. Причем бытует мнение, что эта проблема возникла вначале у общества, не понимающего, что же такое оно породило, а уже потом она, эта проблема, стала нашей. Как бы там ни было, но думаю, что повышенное внимание органов безопасности к нам ощутил, наверное, каждый: многих хотя бы

раз останавливали наряды милиции и удивленно цокали языком, рассматривая коврилятник. К этой проблеме мы уже приноровились, поняли, что не надо таскать с собой свинорезы типа "a la Рембо", что клинки надо убирать подалее, а в случае чего говорить, что это театральные реквизиты. Да и милиция к нам тоже по привычке. Другие государственные опекуны типа



психушек нас не трогают, поэтому из внешних проблем на сегодняшний день открытой остается в основном одна: взаимоотношение с местным населением. Среди ролевиков я часто встречал мнение, что мол, кто ж на нас кинется – у нас дубье, щиты, доспехи. Если что случится – местные не уйдут. С одной стороны это, конечно, так, а с другой – иногда бывают и очень неприятные проколы.

На Имени Розы триоца баркашовцев едва не разнесла лагерь. Девчонки специально ждали ночи для того чтобы по красивее снять на видео проведение ИГРОВОГО обряда наведения порчи. Парней в лагере практически не было, что, видимо, и развязало отморозкам руки. Главный из них ничего не захотел слушать, сказал, что "не потерпит всяких черных месс у него дома" и стал крушить хлыстом игровой реквизит, угрожая избить и находящихся в лагере. Единственное, что его, по всей видимости, останавливало, так это то, что перейди он грань – народ сбежится из ближних лагерей и ... К счастью, очень быстро от соседних костров при-

бежали люди и разборка завершилась миром.

Другой, достаточно старый пример – игрушка в городском парке Казани для школьников. Тогда местная гопота просто сорвала ее.

Я пока не слышал о таких случаях, но вполне допускаю вариант, когда местные могут обобрать ролевиков, идущих на полигон в одиночку-вдвоем. Хотя на тех же ХИ98 был похожий, но более трагичный, случай: двое парней не дошли до полигона. Впоследствии одного из них нашли мертвым без рюкзака, сбитым машиной. Судя по следам от колес, это не был несчастный случай. Второго же так и не нашли, хотя было известно, что ребята пошли на полигон вместе.

Основная проблема такого рода конфликтов заключается в том, что большинство ролевиков – люди излишне культурные и мирные и предпочитают развести дело миром, аборигены же это принимают за слабость. Те же баркашовцы потом до конца игры ходили по полигону петухами и били морщинистой пяткой во впалую грудь, но правда больше такого не устраивали. На эту проблему накладывается еще возможный конфликт аборигенов с местными ролевиками: мы-то поиграем и уедем, а им еще здесь жить и свои мелкие ре-

гионалки проводить, сорвать которые гопоте гораздо проще, нежели большую игру.

Я пока вижу один вариант решения данной проблемы. Мастера должны заранее определять возможность такого рода конфликта. В регионах с повышенной вероятностью необходимо заранее предупредить игроков, с тем, чтобы они доходили до полигона не в одиночку, а группой. При этом обязательно должна быть организована встреча. Лагерь должны быть расположены таким образом, чтобы на направлениях наиболее вероятного появления местных (в основном это дороги к населенным пунктам) стояли наиболее сильные и опытные команды. На самом полигоне должна быть достаточно разветвленная и эффективная система связи, такая, чтоб не приходилось искать рацию по полчаса. В этом плане, думаю, будет оптимальной система командных мастеров, координаторов ну или как вы их там еще назовете. В случае же, если рации нет, лагерь надо оснастить другими средствами оповещения: сигнальными ракетами, сиреной, пищалками для изнасилования и так далее. Кроме этого нужно иметь собственную группу быстрого реагирования. Я понимаю, что это добавляет мастерам большого геморроя, но это

достаточно небольшая плата за безопасность.

Напоследок, в качестве примера грамотно организованной системы безопасности я приведу следующую историю: под Казанью у Булина есть детский игровой лагерь. Проходит с 95 года. Деревня в километре, там и местные, и дачники летом. Забредают, особенно дети. На этот же берег по выходным приезжают на машинах рыбаки и просто купаться: типа "мы тут уже 15 лет отдыхаем". Территория вообще компактная, 300x100м, народу около 100 человек детей и взрослых. Своя охрана есть, но с этого года официально один милиционер будет дежурить круглосуточно. Менту проще объяснить рыбаку тезис "дядя, ставь палатку на 50 метров дальше". Для РИ этот вариант неприменим, конечно, но так – иллюстрация, и, к примеру, если кто делает небольшие однодневные игры с детьми на официальной основе в черте города – вполне подходящий опыт, мне кажется.

Ну и еще одна история: тот же лагерь. 1995 год, первый лагерь, первый контакт с аборигенами. Вечер. Шухер, кто-то и охраны прибежал: "толпа местных идет" А там местность интересная – крутой подъем от берега реки, тропинка, поверху все заросло деревьями-кустами, а за ними сразу поле и ла-

гер, но снизу – одни деревья видно. Балинские гномы поднимаются по тревоге, хватают бронедвери и выходят из кустов на эту тропинку, втроем ее совершенно перегораживая. Снизу на самом деле идут 4–5 ребятишек (ночь, особо не видно) и упираются в стену металлических щитов. "Ребят, не нужно сюда ходить, тут детский лагерь" говорит из-за щитов металлический же голос. Ребятки, ясно дело, уходят обратно.

Тот же лагерь. 96 год. На лошади приехали два пацана лет по 12–13 в гости. Слезли, сели к костру поболтать. "А вы знаете, в прошлом году здесь был лагерь КГБ. Мы туда пытались заглянуть, а нас менты со щитами и дубинками остановили. То ли дело у вас – весело..."

Теперь я перейду к последнему классу проблем – проблемы "внутренние". В общем – то, идея этого материала зародилась именно на них, но за время обмозгования обросла предыдущими двумя пунктами. Одна часть этих проблем очень близка предыдущей и связана с внутри- и межкомандными конфликтами. Золотой пример – это деятельность питерской команды "Грибные эльфы". Из их побед наиболее известные: "разгром" игрушки под Москвой, когда трое приехавших застремали и сорвали игру численностью около 40 человек, ничего особо не делая – стебались, докапывались до ребят и

девчонок – короче хулиганство чистой воды. Другой, очень свежий пример – это "грибные" на Волках Одина–2. На этот раз "грибники" прижились на самом краю полигона, в Дублине, в команде, собранной из разных городов. Команда была собрана из разных городов (Москва, Саратов, Волгоград, Казань) и большую часть ее составляли девчонки. Я не очень точно знаю подробности, так что непосредственные участники могут, наверное, меня исправить, но тем не менее было примерно следующее – "грибные" напиль и стали дебоширить. Сплоченный отпор им дать не смогли (двоих казанских парней девчонки, например, просто не выпустили из палатки). Они всю ночь дебоширили, приставали к девчонкам, разгромили натуральным образом кабак. Кончилось все тем, что кто-то из них достал привезенный с собою АКМ и пошел им махать (настоящий или нет – не ясно, но когда перед твоим носом размахивают калашом – тут как-то особо не задумываешься). Когда эту информацию донесли до "базы" мастеров в 5 км "пересеченки", оттуда были отправлена группа захвата в составе Гвая, Лысенького, кажется Ральфа и еще кого-то. Ребяток встретили "на тропе", погладили по головкам, ствол отобрали (пообещав, если будут возникать, сдать в ментовку)... связали и, дождавись когда те протрезвев отравили восвоися с по-

лигона вместе с их дамами, истерически рыдавшими... Вообще для "Грибных эльфов" характерно ходить всегда на грани закона: в основном берут кого-нибудь на "слабо" и издеваются, так сказать, "с согласия жертвы".

Из разряда других межкомандных разборок "на слуху" пример с Имени Розы, когда на полигоне оказались две крепко "дружачие" команды – Зеленодольск и казанские "снеговцы". Зеленодольск больше пил в кругу семьи, сидя в Венеции, но Снег умудрился кого-то из них зацепить, в результате вышла пьяная драка и сломанная челюсть.

Про одиночные драки внутри команд и про полугрибовый базар на грани банальной драки я не говорю – этому, думаю, все были свидетелями. Решение для этих случаев то же что и ранее – внутрикомандная дисциплина, хорошая система межкомандной связи, обязательная на больших полигонах, и мастерская группа спецназа. Для тех игроков, кто не решается дать отпор из-за миролюбия, типа "меня не бьют, так и его за что тогда дубасить?", замечу, что брать на "слабо", глумиться и как-либо иначе измываться, в соответствии с любимым нами всеми УК проходит по отдельной статье, по моему, как хулиганство, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Так что, если кто то начинает до вас докапываться, то вы имеете полное мо-

ральное (но не юридическое) право либо разобраться с ним сами, либо же сказать мастерам или еще кому-либо (а если строго по закону – то позвать участкового). В конце – концов, вы приехали играть, и никто не имеет право ломать вам игру, даже мастера.

Есть еще одна проблема: существует ряд команд с идеологией "если по игре не уберем, то по жизни отделаем так, чтобы от нас подальше держался" – от них регулярно страдают нагулы на XI и т.п. И непонятно, как с этим бороться, хотя до легких телесных повреждений, по слухам, доходит регулярно. Особенно трудно в этом то, что зачастую это бывают старые команды, пользующиеся в народе уважением.

Еще одно явление, непосредственно связанное с УК и все сильнее распространяющееся в РИ – это воровство. Сразу отмечу – зачастую на воровство списывают банальную потерю по пьяни и рассеянности, но бывают и вполне конкретные случаи. Может у меня излишне радужные представления о прошлом, но мне кажется, что в годах 1994–96 это явление если и было, то было достаточно незначительным. Хотя да, было, у меня самого как-то на тренировке украли клинок в 1995. По крайней мере, тогда численность тусовки была гораздо меньше, и воровать было гораздо сложнее. Кражи в ролевом движении можно также разделить на две

группы – это вещи пожизненного спроса и вещи игровые. К последним я отношу то, что за пределами ролевой тусовки не представляет никакой ценности, как то оружие, доспехи, костюмы и т.д. Про первую группу все более-менее давно уже ясно. Все прекрасно знают истины: носите при себе деньги и документы, не оставляйте ценные вещи без присмотра, в крайнем случае закапывайте на полметра в землю, только главное – место не забудьте. На Зиланте один индивидуум оставил без присмотра на по-

доконнике дорогой фотоаппарат и долго удивлялся его отсутствию там через некоторое время. Конь вообще в этом плане стоит отдельной группой ввиду очень большой плотности населения и огромного бардака, так что обладателям ценных вещей надо быть вдвойне осторожными. На Зиланте в этом же году устроили камеру хранения, в результате чего число краж (по крайней мере заявленных) уменьшилось.

XI2001 – хорошо известная история про то, как у гномов украли рюкзаки. Ребята по игре вели кочевой образ жизни. А рюкзаки лежали в мастерятнике (по предложению самих же мастеров), но практически без присмотра и немного в стороне, под деревом. Какое-то время. А потом там лежать перестали. В результате кроме шмотья пропала энная сумма денег, документы, билет. К честью мастеров надо сказать, что они возместили значительную часть стоимости пропавшего.

Я здесь не отношу к кражам случаи с явным бескультурьем игроков, когда кто-либо подходит к костру, наливает в хозяйскую кружку чаю и с ней же куда-нибудь уходит. Это беда псевдохипповского происхождения: все люди братья, даже те, которые сестры. Хотя любителям попользоваться халявными вещами нельзя забывать, что клептомания у нас в стране некоторыми учреждениями лечится весьма успешно и болезненно.



Теперь об игровых вещах. К сожалению, число таких краж постепенно растет. Несколько примеров:

1. Волки Одина-2. Закончился штурм Дублина. Усталый Гвай вдруг хватает валяющийся на земле шлем. "А!...Э!... Чье это!?!!" и чуть ли не лезет бить морду обьявившемуся хозяину. Это оказался его первый шлем, который он сделал сам, и который у него украли в 94-м (!) году. Вот всплыл. Ессно хозяин его купил у кого-то пару лет назад, но вот...

2. Макаровка, 99 года. На полигоне кто-то тщательно и целенаправленно провел шмон: Были украдены наиболее ценные образцы оружия, шлем.

3. Саратов-2000 год. Кто-то позаимствовал у меня наручи, лежащие около палатки. Хорошо, что остальной доспех не тронули.

Про все это можно сказать то же самое – не бросайте вещи без присмотра. Однако, если с украденными деньгами, ботинками и прочим мы, скорее всего, попорочаемся навсегда, то по поводу доспехов и оружия мы можем кое-что сделать. Поскольку вне тусовки эти вещи представляют весьма сомнительную ценность, то и сбыт оных будет происходить, по большому счету, внутри тусовки, за редким исключением. В связи с этим у меня предложение к изготовителям оружия и доспехов ставить своего рода клеймо, какой-то мастерский знак с номером. Не обязательно это должен быть номер,

может быть любой значок, определяющий уникальность предмета. Причем располагаться он должен так, чтобы его можно было достаточно легко разглядеть. А владельцам этих предметов надлежит, соответственно, знать их. В случае же пропажи, соответственно, гораздо проще дать описание предмета. В интернете можно сделать соответствующую страницу типа "их разыскивают игроки", где помещать информацию о пропавших вещах. В принципе, можно распространить эту идею и на неигровые вещи, те же рюкзаки, например. Но их найти гораздо сложнее, поскольку спрос больше. Соответственно, когда человек покупает какую-либо вещь, он может легко сверить ее номер с имеющимися на этих сайтах. На основании данных этих же сайтов необходимо ввести контроль за товарами, привозимыми на ярмарки. Для отслеживания же продаваемых предметов на полигонных РИ стоит либо устраивать централизованные ярмарки, либо пусть мастера приносят данные по украденным предметам в распечатанном виде.

Я прекрасно понимаю, что все это достаточно чуждо и неприятно ролевой тусовке, привыкшей к хилповскому чувству свободы. Многим может быть неприятно иметь на своем клинке уникальный номер, другие сочтут все это за чушь, поскольку у них никогда ничего не воровали. Я могу дать один замечательный совет, и если вы будете ему следовать, то у

вас никогда ничего не украдут: собираясь на игру, сходите в ломбард, купите самый заносенный рюкзак, самую заносенную телогрейку в качестве спальника/матраца/палатки, возьмите котелок, в котором готовил китайскую лапшу еще сам Дмитрий Донской перед тем как разгромить при Аустерлице Наполеоновскую гвардию и т.д. Если вы все это выполните, то у вас никто ничего не украдет, ибо это никому не надо. Если же вы думаете о своем здоровье и покупаете хороший рюкзак, теплый спальник и надежную палатку, если вы, играя Людовика XIV, хотите выглядеть надлежащим образом, то вам нужно думать и о сохранности вещей. Ролевое движение уже давно переросло масштабы тусовки, это уже достаточно крупное социальное объединение: не даром год назад возник вопрос: "а не пора ли делать нам партию?". В связи со всем этим, мне кажется, что уже настало время для того, чтобы задуматься о внутреннем устройстве движения, в том числе и ввести какие-то системы контроля за преступностью.

На этом я закругляюсь. В завершение хотел бы поблагодарить Фангорна, Машу Фрид, а так же всех других, кто помог мне в сборе фактов для этого обзора.

13.02.2002

Ельцов Илья
Новосибирск,
eiv@tomo.nsc.ru

ИНТЕРВЬЮ С ТВОРЧЕСКОЙ ГРУППОЙ „ТАМПЛЬ”

Представляем Вашему вниманию интервью с некоторыми участниками творческой группы "Тампль". Не секрет, что группа, несмотря на небольшое, по ролевым меркам, время существования, успела обрести как массу поклонников своего творчества, так и откровенных скептиков и недоброжелателей. В любом случае, равнодушных осталось мало...

1 Расскажите о Начале. Когда и как родились первые идеи, почему вы решили создать рок-оперу, как собралась ваша группа, что послужило движущей силой?

Йовин (Лина Воробьева):

– Для меня все началось в 1999 году, когда мы с Тошкой были одержимы идеей какого-нибудь проекта. Идея музыкальной постановки пришла не сразу. Сперва мы просто мечтали о каком-нибудь Деле. Потом Дело начало обростать подробностями. Стало ясно, что хочется театра. Потом... конечно, свое воздейст-

вие оказал Chisus Crist, и нам захотелось рок-оперы. Основная проблема состояла в том, что мы никак не могли выбрать тему. Идея тамплиеров пришла внезапным озарением, и едва не сопровождалась падением с кухонной табуретки. Мы смотрели друг на друга горящими глазами и недоумевали: почему никто раньше не писал про тамплиеров? Почему никто, кроме Умберто Эко?

На едином взлете мы написали первый сценарий (в постановке от него осталось, может быть, три или четыре сцены) и написали первый дуэт (дуэт Инквизиторов). Потом мы стали искать единомышленников, сагитировали Тэм и написали еще несколько сцен. После чего списались с Лорой и предложили ей поучаствовать

в проекте. К началу сентября Лора приехала в Москву, за неделю было написано все необходимое, после чего мы немедленно начали репетиции.

Сразу же посыпались сложности. Первая сложность встала с набором актеров. Народу катастрофически не хватало. Мы специально ходили на концерты в Маяк в надежде выследить каких-нибудь новых исполнителей. Мы обзванивали всех знакомых и предлагали принять участие. Все телефонные разговоры отныне заканчивались "Да, кстати – не хочешь ли принять участие в... ээ... одном мероприятии? Нам как раз нужен твой типаж!"

Самым ужасным было то, что у нас не было Жака де Моле. Замышляя "Тампль", мы прочли эту роль Эжену. Но Эжен в силу личных проблем отказался, и мы немало растерялись. Помогло само Провидение – к нам в гости случайно зашел Элронд, с которым мы познакомились на XI-2000. Лора, сидевшая на кухне и правившая тексты, взгляде-



лась в него и неистово завизжала: "Боже, какой типаж! Это он!" Элронд немедленно был схвачен и принужден петь песню про елочку. Так мы нашли Жака де Моле.

Люди возникали из ниоткуда. Вспоминаются какие-то дикие знакомства, какие-то тамплиерские одержимцы (все как у Умберто Эко). Как-то раз сижу я на подоконнике собственной обители, по совместительству являвшейся репетиционной базой, и разглядываю прохожих на улице. Вдруг вижу человека благороднейшей наружности, который по виду абсолютный тамплиер, да к тому же, заходит в наш подъезд. Я кричу: "Тоша, тамплиер пошел! Лови!" Тоша моментально выбегает на лестницу, налетает на "тамплиера" и в лоб спрашивает: "Простите, вы петь умеете?" Ошарашенный мужчина осторожно пятится со словами: "Нет, я вообще-то, к другу иду... Но я стучу на барабанах!" Потом он тихо ретируется, а мы с Тошей грустно сидим на подоконнике и вздыхаем об упущенном тамплиерском барабанщике.

Как ни удивительно, но за два месяца мы действительно умудрились найти весь необходимый народ, сшить костюмы, отрепетировать. Мы горели таким огнем, что усомниться в Нашем Деле было немислимо.



Лора (Лариса Бочарова):

– Это типичное таинство. Все время все было наруже, но мы ленились поднять клад. Идея мюзикла или рок-оперы, по моему, родилась в качестве прикола. Предлагались разные варианты – мюзикл про тщету ролевого движения, про ролевиков-фанатиков, про избитые игровые сюжеты, непременно с инквизицией и финальной попойкой для всех. Тут подоспела заявка XI–2000 на музыку Уэббера, и мы в ней поучаствовали, причем Йовин, Тошка и Астэ оказались рядом в самый нужный момент. Я никогда не забуду их корсажи, перья и чулки с подтяжками! С такими людьми можно штурмовать Северный полюс. А параллельно вышел "Маятник Фуко", который мы все массово и браво прочитали... вдоль и поперек... с конца на начало... измеряя попутно параметры киосков с мороженым... На меня вот стали падать одержимцы... И игры с храмовниками... Одним словом, о тамплиерах осталось

только спеть. Трудно сказать, что послужило движущей силой. Может быть, вся наша обшая культурная среда. Желание посмотреть на выстиранного трезвого храмовника... Желание законченного сюжета. Для меня, наверное, важна конкретная история, рассказанная поэтическим языком.

Тошка (Антонина Каковиди):

– Начал было как минимум два.

Во-первых у нас с Евин уже несколько лет витала абстрактная идея потеатральной. Иногда мы выхватывали из шкафа два экземпляра Шварца и соображали на двоих то Дракона, то Обыкновенное чудо. За год до Тампля мы даже попытались учредить театрик со своим репертуаром. Но предприятие не увенчалось успехом. Репертуар обещал написать Свиридов. Но процесс затянулся. Будущие театралы пождали-пождали и разбрелись. Пару раз пытались пописать какие-нибудь пьески вдвоем с Евин, но бросали – такая получалась тяготища, что писать противно, не то что ставить и смотреть. А все потому, что не было фишки.

Вторым началом можно считать Маятник Фуко. Ибо сказано, что есть сумасшедшие и без тамплиеров,

но эти, с тамплиерами самые опасные. Началась новая жизнь. Про объект страсти читали все, что подвернется – от Священной загадки до Дрюона. Задумали роман о неотамплиерах. Приставали к железным мужам на тему учреждения ордена с современными целями и задачами. А все потому, что быть неопасным сумасшедшим – бесплотново.

И когда однажды – естественно, на прокуренной кухне – обе навязчивые идеи соединились, буквально за 10 минут появился сценарий. С лету, как наши любимцы в Аскалоне, настрочили пару фрагментов и влетели в стену. На выручку бросилась Тэм. Вместе штурманули еще несколько сцен. Но началось лето. Чудесное лето ангельских войн и всеобщей любви. В сентябре приехала Лора. И понеслось, так понеслось, что Аскалону и не снилось. Добавилось несколько новых сцен. Тампль, который тогда еще не имел названия, стал кругленьким, как шар. Писали и репетировали одновременно. Расходились в час, в два, или не расходились вовсе. Люди появлялись будто бы случайно и оказывались теми единственно воз-

можными, без которых Тампль не мыслим. Потому что за эту пару недель подобралась не труппа для любительской постановки – образовалось некое братство. Что нас объединило – затруднюсь сказать. Наверно фишка.

2. Сразу вспоминаются постановки к "Роману Плаща и Шпаги", XI-2000... Многих актеров-участников мы видим теперь в вашей творческой группе. Это была "проба пера"?

Йовин: – Вряд ли тогда можно было предвидеть, во что все выльется.

Лора: – Мы не знали, что дело кончится чем-то большим. То есть, было ясно, что ролевые игры – это еще не вся жизнь, а с этими людьми можно штурмовать Северный полюс... Но никто не сказал бы



наверняка.

Тошка: – Постановки к РПШ и Ангельским войнам, как и одноименные игры, делала Лора. А Лора – духовный паровоз. Думаю, человек, перееханный паровозом, никогда о нем не забудет. Пока писался Тампль, Лора успевала параллельно занималась и другими проектами. К ней шли ходоки. И оставались петь.

3. Первая ваша постановка - рок-опера "Тампль". Чем был обусловлен выбор именно этой темы?

Лора: – Тут я могу сказать только за себя. Тамплиеров я люблю и ненавижу. Они совершенно двусмысленны. Они никогда не бывают позитивны, потому что их орден с душком. Они никогда не бывают однозначно плохи, потому что они отлично воевали за христову церковь. Они романтичны и очень опасны. Одним словом они совершенно легендарны, и их легенда живет сама по себе независимо от времени. Они так и просят паразитировать на себе! У них идеальные враги. У них идеальные оруженосцы... У них идеальное обвинение. Третий

Рейх копировал их и желал их тайн... И потом, все умерли. А девушки плачут. Но все это отговорки. Правды я не скажу. Это они сами завещали – лже-свидетельствовать, но тайны не выдавать.

4. Теперь о следующем вашем проекте, трагифарсе "Финрод-Зонг". От исторической темы к истории Средиземья, точнее, Белеарианда. Отчего такой переход? Что связывает и, может быть, объединяет эти работы?

Йовин: – Финрод-зонг – это давняя мечта Лоры. Еще никакого "Тампля" в проекте не существовала, а Лора уже мечтала о том, как напишет оперу о Финроде и туда войдет большинство ее старых песен (в результате вошло только три). Проект принадлежит Лоре, от меня там лишь музыка и, очень незначительно, соавторство в текстах. Поэтому пусть лучше о ФЗ расскажет Лора.

Лора: – Хотелось разного. Хотелось завершенности. "Зонг" – это одна сплошная душераздирающая песня. Ее можно исполнять в одиночестве. И без публики... И про себя. Меня измучил профессор Толкиен, я желала от него

откупиться. Лучше быть просто сумасшедшим, чем сумасшедшим с тамплиерами. Плохо пасть жертвой единственного. Думаю, все наши работы связывает только личный интерес. И история жертвы.

Тошка: – Финрод – давняя Лорина любовь. Она давно грозила объединить все песни о нем в один цикл. А про связь Лора уже написала в одной статье – любовь небесная и любовь земная.

5. Насколько известно, сейчас вы работаете над новой оперой "Жанна д'Арк". Поведайте нам немного об этом.

Йовин: – В отличие от тамплиеров, к Жанне д'Арк обращались многие и многократно – от Шиллера и Бернарда Шоу до Люка Бессона. Поэтому братья за эту тему гораздо сложнее. Но мы думаем, что справимся. "Жанна" получается сложнее



"Тампля" и "Финрод-зонг" и в смысле техническом. Больше народа, сложнее сцены, надемся увеличить наш "оркестр".

Лора: – Это будет нечто грандиозное, если мы раньше не падем под грузом выбранной темы. Новая опера – это много хоров. Одни сплошные хоры. Война на хорах. С хористами. И одним архангелом. Надеюсь, что это будет операследствие. В смысле, церковное расследование. Но музыкальный процесс может нам приподнести сюрприз. После какого-то периода работы произведение диктует себя само. Одним словом, результат никому неизвестен.

Тошка: – Жанна пока не готова и трудно сказать что-то определенное. Наверно, она получится крупнее Тампля и Финрода. Наверно, будет лучше и вокал и пластика и инструменталка, благо все-таки чем-то учимся.

6. Как влияют на ваши проекты игры? Не являются ли ваши работы отголосками прошедших или своеобразной рекламной грядущих игр?

Лора: – Игры – не более чем копилка эмоций, я бы сказала, печь. Все игровые впечатления совершенно субъективны. По

играм можно только проследить ролевою моду на ту или иную тематику. Но на играх видишь людей. Из знакомства с ними порой рождаются непредвиденные вещи. Если б не игры, мы никогда не узнали бы друг друга.

Связь наших постановок (в качестве рекламы) и игр – само по себе игра.

7. Посмотрим с другой стороны. Как, с вашей точки зрения, влияет ваше творчество на игровое сообщество?

Лора: – Пока позитивно. Мы создали пару идолов. Я страшно рада, что девочки смотрят на Рому, а не в Черную Книгу Арды. Хотя в общем, неизвестно, чем одно отличается от другого...

На самом деле, ролевая игра и театральная игра – это один игровой процесс. Он оформляется пристрастия.

8. У любой хорошей ролевой игры есть некий стержень, цель, Идея с большой буквы. Хотелось бы услышать об Идее вашей творческой группы.

Лора: – "Вера детям не игрушки!" "С любо-

вью не шутят!" "Долой марксизм-дарвинизм!" "Все эти вопросы сводятся, в сущности, к вопросу существования Бога".

9. Не секрет, что ваши проекты имеют большой успех у ролевой публики. На последнем "Тампле" в этом сезоне, проходившем в Москве, яблоку негде было упасть, люди сидели на лестнице. Что вы хотели бы пожелать своим зрителям и почитателям?

Йовин: – Хотелось бы поблагодарить всех наших зрителей за то, что они есть у нас, а также за их благожелательность. Спасибо!

Лора: – Терпения. Не надо, пожалуйста, падать на колени в первом ряду, когда наши солисты-вокалисты выходят петь про неземную любовь. Она у них профессионально отработана и адресована другому месту. Не



стоит сильно расстраиваться, что историческая сторона событий прочитана нами не по букве первоисточников. Мы не пропагандистская бригада. И не надо нас спаивать за кулисами. В остальном ни у одного коллектива не было такой роскошной аудитории. Может, я погорячилась. Надо, наверное, все оставить как есть – и коньяк, и объятия, и гнилые помидоры...

10. И, конечно же, традиционный до ужаса вопрос. Чего вы ждете в будущем, как думаете развиваться дальше?

Лора: – Мы думаем развиваться. Мы думаем так развиваться!.. Думаю, про покупку микрофонов, уроки вокала, график репетиций и пайку проводов никому не интересно. Совершенно официально заявляю, что у нас будет мюзикл "Кровавый Жак де Молэ возвращается-2". Это рабочее название, но сама постановка мне уже приснилась.

Виртуальное интервью
брала Несси

P.S. В оформлении интервью использовались кадры из оперы "Тампл" и трагифарса "Финрод-Зонг". Съемки "Fangorn Video"

КОЕ-ЧТО О СЪЕМКАХ „ФИНРОД-ЗОНГ”

Я думаю, жители города Златоуста, что находится на Южном Урале, уже успели привыкнуть к странным молодым ребятам с горящим взором и не



совсем настоящими мечами (как впрочем и жители других городов и весей нашей страны... хорошо бы в анкеты предстоящей переписи населения ввести пункт "в каком году вы прочитали книги Толкина).

Но если кто-то из туристов, бродящих по отрогам старых гор в национальном парке "Таганай" близ того самого Златоуста, наткнулся бы на нашу живописную компанию, то думаю сильно бы подивился. Ну там пройти под рюкзаком 30-40км и еще немного вверх... Ну там притащить на себе ящик водки и употребить его там "наверху". Но переться в гору (умный в гору не пойдет...) чтобы, надев странные одежды, скакать по скалам и громадным камням под возгласы "Нет, так не пойдет... делаем еще один дубль.. Саурон пошел! Не, улыбочку паскудную надо... О, классно. Мотор!" – это наверное было

выше понимания простого туриста. Впрочем, не будем плохо думать о них – в конце концов лазание по горам с рюкзаком не более странное занятие нежели бегание с пластиковыми мечами по лесам и полям...

Если бы все вышесказанное происходило где-нибудь в Новой Зеландии, местные жители бы не удивлялись – "о, опять Голливуд что-то снимает... наверное "Властелин Колец – 10 лет спустя" Но Златоуст...

А происходило в старых горах Южного Урала следующее – 8 человек театральной группы Тамплль и студия Fangorn Video приехала на съемки заготовок к готовящейся постановке "Финрод-Зонга", и поросшим лишайником скалам предстояло изображать из себя то отроги Дориата, то неприступную твердь Ангбанда, то вообще пронизанный закатным солнечным светом Валинор.

Идея снять что-нибудь красивое для иллюстрации готовящегося спектакля родилась загодя. Нас всех туда заманила Лариса Бочарова, которая надо сказать родом из того города Златоуста, и вместе с челябинским Арчером они привели нас всех на склоны горы Двуглавой, что на Таганая.

И началось. Через пару дней мы уезжали с Таганая, переполненные впечатлениями от

этих красивейших мест, отягощенные тремя кассетами и мыслями "Мы сделали это! Вот только что теперь со всем этим делать дальше?"

Дальше было. Много. Были еще съемки некоторых эпизодов в московском Царицино, была премьера "Финрода" на Зилантконе-2001 – к сожалению по ряду причин неважно получившаяся, были съемки московской постановки 06.01.2002г. в ДК "Маяк" и более чем двухмесячное сидение дома за монтажом. Но все позади...

И теперь студия Fangorn Video представляет свою новую работу – видеOVERSIYU музыкального спектакля группы "Тамплль". Спектакль есть на видеокассете и на CD – в форматах VideoCD и MPEG4. Заказы принимаются.

Fangorn Video
22.06.02

PH-кламу смугуу Fangorn Video смотрите на с. 82



Гэмпэй районного масштаба

С
О
К
А
З
А
Н
И
Е
Н
О
Р
И
Ц
У
Н
Э

Двадцать четвертый день седьмой луны 2-го года Дзюэй

Сегодня печальный для всего нашего рода день – Тайра уходят из столицы. Мы покидаем дом, предназначенный нам, казалось, навечно, мы отправляемся скитаться по свету, подобно лепесткам горной вишни, гонимым безжалостным ветром. О, если бы вернулись прежние времена, когда род

Тайра был осыпаем милостями богов, когда все – от низко-рожденных до государя-инока искали благосклонности Тайра и мечтали принять их у себя в своем жилище! Теперь же мы – изгнанники и не вернется к нам бывшая наша сила после битвы при Курикаре. Кому теперь нужна наша прошлая слава? Да, поистине, все в этом мире переходящее и лишь истина Будды пребывает вечно. О боги, боги! За что вы возненавидели род Тайра?..



– Ну почему мы должны отыгрывать покидание этой чертовой столицы прямо сегодня прямо сейчас? – негодовала госпожа Ниидоно, яростно трясая и дергая свою палатку, которая никак не хотела складываться. – Двух часов не прошло, как поставились, почему мы должны ночевать в Ити? Там болото, там комары! До ручья ни один поганый ниндзя не доберется, ноги себе не переломав! Почему мы не можем вписываться в Рокухаре по жизни?

– Потому что Рокухару мы сейчас будем поджигать, – меланхолично ответил Мунэ-мори.

– Мастерню я бы такую подожгла! По жизни!

На госпоже Ниидоно было великолепное пятислойное ко-содэ, на которое пошло двадцать метров легчайшего импортного шелка, стоившего бешеных денег, и несчастная вдова Правителя-инока прекрасно представляла себе прогулочку в нем по бурелому с вещами.

– Настоящим Тайра было не легче, – аппетитно выпустив облачко сигаретного дыма, заметил Тюнагон у Ворота. – Между прочим в "Хэйке" есть

о несчастных тайрянках, вынужденных пешком в драгоценных прикидах по степи шляться.

– Интересно, где этот Тюнагон в Японии степь нашел? – спросил Мунэмори у ближайшего пространства.

– Там же, где "тайрянок"! – рявкнула госпожа Ниидоно.

– Тайрянки – это нечто среднее между "армянками" и "полонянками". Так же интересно, где наш Норимори такую жену себе откопал, – ответил вместо пространства Токиада.

– Тогда дамы Минамото, наверное, гэндзянки, – радостно заорал Ки□мунэ.

– Ну вас, – отмахнулась Ниидоно. – Где этот император, чтоб его приподняло, да шлепнуло! Я за него регалии таскать не собираюсь!

– Интересно, кто по тексту их таскал?

– Исторически, – раздался довольно приятный глуховатый голос, – в любом случае не сам юный Тэнно Антоку. Три Священных Сокровища с великим почетом везли, передавая друг другу, в специальных ларцах, завернутых в драгоценные ткани.

Голос принадлежал существу, в этой компании на этой поляне явно лишнему. Неуместным в нем было все – от лица, слишком сурового для

обыкновенного новосибирского студента, до прикида, достойной парой которого могло быть разве что косодэ госпожи Ниидоно. Создание носило самый настоящий самурайский доспех, пластины которого скрепляли шнуры алого и фиолетового цвета, ну или почти настоящий. Все остальное у него тоже было вполне самурайское – и меч, и лук, к которому прилагалась куча разных стрел и выражение этой самой суровой физиономии и черт знает что еще. Даже зубы этот странный сибиряк не поленился вычернить. Существо тихо сидело, прислонившись к старой березе, изящно положив левую руку на давно уже собранные и увязанные вещи и то ли писало, то ли рисовало что-то кисточкой на листе плотной мелованной бумаги.

– Вот сам и неси, – огрызнулась госпожа Ниидоно. – Самурай, блин!

– Ну, самурай, – спокойно подтвердило существо. И полностью сосредоточилось на своей писанине, вероятно решив, что его визиту в окружающую действительность следует быть именно таким кратким.

Госпожа Ниидоно не протестовала. Новосибирца она не любила. Его никто не любил. Он вообще непонятно откуда взялся – то ли зилантовский

приятель Норимори, то ли интернетовский знакомец Ки□мунэ. Еще во время дороги он успел всех достать, спрашивая, читали ли они "Повесть о доме Тайра", на каком языке и насколько внимательно. Сам он, судя по подкованности, читал в оригинале, если не сам сочинял.

Послышались тяжелые шаги и треск нещадно терзаемых молодых кустиков. На поляну выломился некто в древнерусской кольчуге, поверх которой была наброшена белая накидка, и тевтонском шлеме-ведре.

– Тайра, мать вашу! – противным слишком звонким голосом завопил он. – Вы из столицы выматывать сегодня собираетесь или нет? Нам уже ставится здесь пора, Киса обещал по жизни вам всем кишки выпустить, если, конечно, сами до этого не утопитесь!

– Какая еще киса? – не понял Тюнагон у Ворот.

– □синака,, блин!

Госпожа Ниидоно подавилась готовой сорваться возмущенной тирадой. Несмотря на все возражения большинства игроков и даже главного мастера на роль □синаки из Кисо и его дружины были приглашены печально известные Черные Воины во главе с самим их неуправляемым капитаном по кличке Фредди Крюгер. Славились эти замеча-

тельные люди в том числе и тем, что умудрились как-то сорвать региональные ХИ и чуть не сорвать всесоюзные. При упоминании имен Фредди и его дружинников подавляющее большинство народа жалобно стонало, но Тулкас Астальдо, мастер по боевке "Гэмпэй-2000", он же бодхисаттва Хатиман, заявил, что Кисо □синака по жизни представлял собой полную аналогию Фредди Крюгера, а личная команда на роль пушечного мяса все равно не пойдет.

– Ну, блин, я жду, блин! – Самурай □синаки поудобнее перехватил здоровенный боевой топор.

Семья Тайра дружно вздрогнула. Обладатель топора и пислявого голоса повсеместно считался самым злобным отморозком, выходить на спарринг с которым побаивался сам Фредди.

И тут события приняли оборот несколько неожиданный. Новосибирец встал. Медленными тяжелыми шагами подошел к посланнику □синаки. Слегка поклонился. А дальше из его вычерненного рта вырвалось следующее:

– Слушай меня ты, плевел своего дома, олицетворение бесчестия! Пусть доблестен твой господин □синака из Кисо, пусть его воины заняли все

подступы к столице, пусть еда ли несколько часов есть у нас для того, чтобы спасти хрупкие наши жизни и даже драгоценную жизнь Сына Неба, это не дает тебе права пощипывать здесь шум и оскорблять нас! Как смеешь ты позволь себе повышать голос в присутствии Матери Страны и Священной Особы?! Я, Тайра Норицунэ, сражусь с тобой и возьму твою голову, чтобы, уезжая, повесить ее на позор над воротами городской темницы. Только так и следует обращаться с тебе подобными дикарями!

– Ну, сразись, – сказал пислявый, поднимая топор.

Дальнейшее заняло, как всем показалось, несколько секунд. Никто так и не разглядел поединка, зато было хорошо видно, что длинные тонкие ноги пислявого болтаются в воздухе, а Норицунэ вытирает лезвие меча большим белым платком.

– Ты что?.. – завизжала сударыня Кэнрэймоньин. – Ты же по жизни его убил!

– Успокойтесь, Высочайшая, – с поклоном ответил ношитель меча. – Я помню, что это игра и мой клинок из дюрала. Прошу простить меня за то, что вынудил вас смотреть на это отвратительное вам зрелище.

– Эт-то ты... извини... – Го-

сударыня, а по жизни – дивная эльфийка Анэрдэль была бледна, как мертвие и дышала часто и тяжело. – Мне... показалось...

Норицунэ нехорошо улыбнулся и наклонился над пислявым, чтобы отцепить от его пояса набитый травой мешочек, символизирующий отрубленную голову. Зря он это сделал, потому что кулак пислявого выстрелил ему в живот.

– Это не по правилам, – констатировал новосибирец, отклоняясь и перехватывая бьющую руку. – Чтоб ты знал, я пять лет занимаюсь японским фехтованием и единоборствами. И башки с таких, как ты, по жизни снимать мне мешает только нелюбовь к родной милиции. Понял? Вон! Славяно-тевтонский самурай последовал последнему совету, судя по скорости, с которой он это сделал – не без удовольствия.

Госпожа Ниидоно, размахивая Священным Мечом, как скалкой, подступила к Норицунэ:

– Что ты наделал, самурай-новосибирец. – Я помню, что это игра и мой клинок из дюрала. Прошу простить меня за то, что вынудил вас смотреть на это отвратительное вам зрелище.

– Значит будем держать оборону, – невозмутимо отве-

тил Норицунэ. – Разрешите взять первое дежурство?

– Маньяк! – застонала вдова Правителя–инока. – Побойся бога, ты, бусидо ходячее!

Из кустов малины вылез Мунэмори, держа в руках перепачканного императора. Тот слабо отбивался и мычал что-то насчет классного малинника, который даже на даче не найдешь. По жизни императору было девять лет и он имел несчастье приходиться младшим братом госпоже Ниидоно – роковое обстоятельство, собственнно и сделавшее его императором Антоку.

– Государь Антоку! – строго произнесла госпожа Ниидоно. – Потрудитесь приготовиться к путешествию! Мы покидаем столицу.

– Я тебе не Антоха! – буркнул малолетний император. – Серега я! Вытащила меня в этот чертов лес, когда по телеку классные мультики идут, так еще и малину поесть не дает! Если ты мне кассету с Бивисом и Бэтхэдом не подаришь, я в ваши игры вообще ничего играть не буду!

– Подарю тебе я кассету, успокойся. И в "Баскин энд Робинс" пойдем, – отмахнулась замученная Ниидоно.

Самураи Тайра наконец-то справились с ниидоновской палаткой и были готовы выступить. Тэнно, попытавшийся

под шумок выклянчить еще кассеты Мумий Тролля, полужил подзатыльник и больше решил не возникать.

Пятый день восьмой луны 2-го года Дзюэй

Вот уже который день скитаемся мы, бесприютные, по свету и негде нам преклонить главу свою. Те, кто раньше искал наших милостей, отвернулись от нас и правители земель не пускают нас в свои владения. О, жестокий рок! Куда ведет наша дорога, и кончится ли когда-нибудь она? Сможем ли мы основать новую столицу, как хочет Мунэмори, если силы наши тают с каждым часом? Что осталось от могучего войска Тайра – всего семь тысяч воинов отплыло на запад... Грозно войско Минамото, велика сила его. И государь–инок отступился от нас,



забыв о том, как Ки□мори сохранял его престол от мятежей. Воистину, отвернулись боги от дома Тайра!..

– О, господин наш, Правитель–инок Ки□мори, на кого же ты нас, горемычных покинул! Если бы ты был с нами, разве уходили бы мы из столицы? Разве допустил бы такой позор для своего рода ты, державший всю страну в деснице своей?

Мириэль, игравшая Ниидоно, имела пожизненные причины совершенно искренне оплакивать Правителя–инока, который был для нее не прозрачной исторической фигурой, а вполне реальным игроком. По изначальному плану Ки□мори в игре предполагался и играть его должен был Блейз, давний друг и партнер Мириэль во всех играх. Втроем с Ракотом – Государем–иноком Го–Сиракавой – они разрабатывали политические интриги и подготавливали ин-формационку, и вдруг в последний момент главный мастер заявил, что никакого Ки□мори не будет, а старт игры переносится на момент исхода Тайра из столицы. Свое решение мастер аргументировал тем, что Блейз по своей воле не подойдет, а переписывать историю ему не хочется. Видимо, в мастерятнике очень не

любили Тайра. Блейз ужасно обиделся и уже собрался смеяться самурайский доспех на рыцарский и поехать вместе с Мириэль и Ракотом в Свердловск на игру по крестовым походам. Мастера его угрозу проигнорировали, но зато взбунтовалась Мириэль, которой стало жалко двадцати метров шелка и времени, потраченного на прикид. В результате госпожа Ниидоно осталась коротать свой век в одиночестве, а несостоявшийся Правитель–инок пристроился канцлером Мотофусой.

– Машка, – оторвал госпожу Ниидоно от печальных размышлений юный Тэнно. – А мобильные телевизоры бываю-ют?

– Какие мобильные телевизоры? – не поняла Мириэль. Возвращение из двенадцатого века в двадцатый требовало некоторых усилий.

– Ну такие, маленькие, что-бы всегда с собой носить можно было. На батарейках.

– Это ж какие должны быть батарейки, – подал голос Сигэхира. – Да и антенну как ты таскать будешь?

– В Японии, наверное, придумали, – вздохнул Мунэмори. – Японцы, они такие...

– А вы разве не в Японию играете? – поинтересовался Антоку.

– Мы играем в средневеко-

вую Японию, – терпеливо объяснила госпожа Ниидоно. – Тогда телевизоров еще не было. И не называй меня Машкой, по игре я тебе, между прочим, бабушка.

– Отстой, – констатировал император. – Какая же это Япония, если телевизоров нету.

– Как развращен сей род людской, – меланхолично заметил Тюнагон у Ворот, решивший не выходить из роли. – Они ждут, что им покажут картины, созданные чужим воображением, а ведь знание учения Будды откроет перед просвещенным взором новые, неведомые прежде миры.

– Интересно, а буддийские монахи телевизор смотрят? – прервал его благочестивые размышления Ки□мунэ.

Норимори только отмахнулся. Прогулочка по лесу с вещами была очень даже игро-вой, если бы только юный Тэнно не упоминал через каждый пять минут о телевизоре и не пел ужасно фальшивым голосом песен из репертуара современной эстрады. Тюнагон у Ворот начинал потихоньку за-видовать Норицунэ, который не замечал никакой неигровухи и находился вполне себе в двенадцатом веке. Кому он точно не завидовал – так это бедняге Мириэль, которой

счастье общаться с братом

выпало не на три дня игры, а на всю жизнь.

Внезапно шедшие впереди Мунэмори и Ниидоно остановились. Колонна Тайра смешалась и предавшийся размышлениям Тюнагон у Ворот нечаянно наступил на подол госпоже Ниидоно, которая тут же принялась честить его последними русскими и японскими выражениями, присутствующими самым горластым рыночным торговкам.

Причиной задержки была фигура, возникшая на дороге с явным намерением прекратить движение Тайра. Агрессивные намерения фигуры никак не сочетались с ее внешним видом. Это была девчонка не старше шестнадцати лет, в длинной кольчуге и тяжелом шлеме. Из-под кольчуги виднелись расписанные цветочками и пачификами джинсы, из-под шлема – хорошенькое детское личико и два тонких желтых хвостика.

– Я Минамото–но Усаги, четырнадцати лет, великий воин, один равный тысяче! – возвестила фигура. – Я борец за добро и справедливость и несу возмездие во имя Хатимана!

– Сейлоров нам только не хватало! – простонала госпожа Ниидоно, оставив, наконец, в покое бедного Норимори.

Сейлоров и прочих фанатов

японской анимации Мириэль терпеть не могла. В последнее время они заполнили все места тусовок ролевиков, лезли во все дыры и раздражали всех своей воображаемой крутостью и подростковой наивностью. Обладая в свои 23 года шестилетним стажем выездов на игры, Мириэль имела полное право считать себя монстром ролевого движения и ненавидеть сейлоров, которые, по ее мнению, этому движению только мешают.

– Давай уж сразу голову, – мрачно произнес Мунэмори. – У меня всяко хитов больше.

– Я буду сражаться! – гордо воскликнула Усаги.

– Знаем мы вас, – проворчал Мунэмори. – Лезут маньячиться, а попади им по мягкому месту, так сразу вой начнется – как мол, смели поднять руку на женщину. Так что давай голову, пока по жизни по башке не получила!

Томомори и Токитада синхронно схватили за руки движущегося было вперед Норицунэ.

– Ты не будешь устраивать нам полчаса самурайского слезоразлива! – прошипел Токитада.

– Именно, – подтвердил Томомори. – У нас Киса на хвосте, а нам еще до Ити пе-

реть и там ставиться. Жрать мы, по-твоему, когда будем, самурайце?

– Недостойно воина так унижать вышедшего на первую битву, – сквозь зубы процедил Норицунэ.

Он с легкостью стряхнул с себя все четыре державшие его руки и, печатая шаг, направился к Минамото–но Усаги.

– Норицунэ! – взвела ему вслед госпожа Ниидоно.

Следующие десять минут несчастные Тайра и точно выслушивали пламенную речь о подвигах Норицунэ, предках Норицунэ, подвигах предков Норицунэ и всем прочем подобном, благодаря чему он, великий и крутой Норицунэ, не собирается оскорблять юного противника отказом от поединка. Сам поединок продолжался секунды четыре. Меч Минамото, равного тысяче, отлетел метра на два в сторону, а кончик великолепного клинка Норицунэ оказался у его горла.

– Снимай башку и пошли дальше! Жрать хочется! – донеслось из рядов Тайра, но Норицунэ не обратил внимания.

– Скажи мне, юный храбрец, это ведь твоя первая битва?

– Да, – растерянно пролепел-

тала Усаги, скосив глаза на кончик оружия своего победителя. Это была не только ее первая битва, но и первая игра, на которой Минамото–но Усаги уже успела получить количество острых ощущений, достаточное для того, чтобы проникнуться самурайскими добродетелями. Правда, гораздо вольготнее она чувствовала бы себя в привычной матроске с лунным жезлом в руках, но, увы, полевых игр по "СейлорМун" почему-то никто не ставил.

– Пожалуй, я отпущу тебя, – улыбнулся Норицунэ. – Пусть день первого твоего боя будет для тебя счастливым. И не бойся – для самурая нет унижения в том, чтобы принять пощадку из рук достойного противника.

– А можно я к тебе в плен возьмусь? – жалобно спросила Усаги. В японском аниме глаза доблестного Минамото в этой сцене имели бы форму сердечек. – Это не позор для самурая?

– Норицунэ, что ты там тынешь! Прикончи ее и пошли в Ити! – проорал Токитада, не слышавший их диалога.

– Именно, – буркнул Мунэмори. – Таких маньячек сразу выносить надо, чтобы в мертвятнике тихо куковали и игру не портили.

Двенадцатый день девятой луны 2-го года Дзюэй

– Кроме того, – добавил Тюнагон у Ворот, закуривая очередную сигарету, – чем ты ее кормить будешь? У нас и так хавки мало, а чипов на нее хрен дадут.

– Родичи мои и сподвижники! – патетически возгласил в ответ на это все Норицунэ. – Юный самурай Минамото вверил мне сейчас свою жизнь, и я клянусь бережно хранить этот дар.

– Вот тебя этот дар ночью катаншей и приложит, – мрачно предрек Сигэхира, штатный оптимист рода Тайра, подобным же образом погоревший на последних РХИ. Попался ему в плен совершенно очаровательный черный эльфеночек...

Госпожа Ниидоно возвела очи к небу – судя по ее вдохновенно–обреченному лицу, она серьезно ожидала увидеть там Ицукусимскую Деву, указующую незадачливым самураям Путь к Истине и дорогу в Ити.

– Ладно, пошли скорее, пока на наши бедные головы не свалился целый пионерский отряд минамотиков, играющих в "Зарницу" по мотивам СейлорМун!

Нестройное войско Тайра обменялось взглядами и вздохами и наконец поперлось в сторону Ясимы.

что войско Минамото вот–вот настигнет нас. Шум ветра казался нас свистом выпущенной вражеской стрелы, белые крылья улетающих цапель мнились нам белыми стягами Минамото, в морском прибое чудился скрип корабельных снастей... Неужели мы смогли, наконец, обрести свое пристанище? Не долго ли это?..



Госпожа Ниидоно отставила в сторону пустую миску и деловым взором обвела лагерь Тайра. Самураи дружно ставили укрепления. Сунувшийся куда не следует император уже успел получить бревном по ноге и теперь обиженно сидел у костра и просматривал свой альбом с наклейками "Король-лев". Высокородные дамы Тайра во главе с императрицей ушли к озеру мыть посуду. Разведка только что доложила, что никаких Минамото, и даже □синомики поблизости не наблюдается – видимо начало боевых действий Минамото решили отложить на утро субботы, а вечером в пятницу, как все нормальные игроки, строили укрепления и входили в роль. Пока все шло размеренно и спокойно, но Ниидоно знала – это ненадолго. Если они ничего не предпримут в политическом отношении, то на следующий день их просто сметут – в боевом отношении войска Минамото были сильнее. Историческая достоверность, черт бы ее побрал!

– Мунэмори!

Глава дома Тайра, тащивший в это время тяжелое бревно, растерянно остановился. Но госпожа Ниидоно ждать не любила.

– Мунэмори, кому говорю, иди сюда!

Бедному самураю ничего не

оставалось, как свалить бревно с плеч (оно попало аккуратно по ноге Томомори) и направиться к ожидавшей его вдове Правителя-инока.

– Значит так. Сейчас мы с тобой идем в Камакуру.

– Зачем? – ошарашено спросил Мунэмори.

– На переговоры! – рявкнула госпожа Ниидоно. – Ты что собираешься воевать с противником, вдвое превосходящим тебя в количестве?

– Но ведь война...

– Война – это продолжение политических отношений другими методами! А у нас есть шанс вернуться к методам политическим! Завтра этого шанса не будет!

– Но □синомика...

– □синомику надо стравить с □ритомо! Именно этим я и собираюсь заниматься! Пошли!

– Не могу я никуда идти! – взмолился Мунэмори. – У нас еще часа на три работы! Нам надо нормальное укрепление сделать, иначе Минамото нас безо всякого штурма возьмут.

– Ты Тайра или идиот? – не выдержала Ниидоно. – Или нынче это одно и то же? Я же тебе русским языком говорю – если моя миссия удастся, то войны вообще не будет! Они передерутся между собой, а мы спокойно обоснуем здесь новую столицу!

– Как это войны не будет? А

зачем мы тогда столько оружия с собой тащили, чиповали? Какая же игрушка без войны?!

Госпожа Ниидоно поняла, что с таким главнокомандующим каши не сварить и милостиво отправила его обратно ставить стену. Приходилось спасать команду в одиночку, что, Мириэль, впрочем, было не впервой. Она давно уже убедилась, что полагаться на кого-то кроме себя и друзей, с которыми давно уже сыгралась, не следует. Обязательно найдется какой-нибудь кретин, который не соображает ни в политичке, ни в информатике, ни в театралке, и попрется напролом с ковыряльником наперевес, не задумываясь о том, что разрушил все твои тщательно подготовленные планы.

Мириэль еще раз окинула пристальным взором строящуюся Ита-но-Тани, убедилась, что все в порядке и без нее ничего не развалится, встала и тихо, никого не потревожив, направилась по тропинке к Камакюре. Времени шел уже одиннадцатый час и начинало темнеть, так что следовало топиться.

Из всех игровых прикидов, которые приходилось когда-либо носить Мириэль, самым неудобным для путешествия по лесу был японский. Несмо-

тря на богатый игровой опыт, путешествие до Камакуры в одиночку легким отнюдь не было – приходилось то и дело останавливаться и отцепляться от прямо таки невероятного количества елок, а также периодически счищать с косодэ ветки и шишки (как истинная аристократка госпожа Ниидоно постеснялась бы показаться в Камакюре в перепачканном наряде). Не удивительно, что вражеского агента она заметила только тогда, когда тот подошел к ней вплотную и положил тяжелую лапицу на плечо. Это был детина размером примерно с полтора платяных шкафа в камуфляжных штанах и пестром кафтане, по верх которого было небрежно наброшено



нечто, напоминающее кольчугу.

– Тайрянка! – радостно осклабился детина. – Иди сюда, моя цыпочка, мы с тобой классно повеселимся!

– Я тебе не "тайрянка"! – разозлилась госпожа Ниидоно. Это невесть откуда взявшееся слово она терпеть не могла. – Мне, между прочим, шестьдесят лет. Так что поучтивее с придворными дамами, сударь!

Последняя фраза получилась у нее какой-то совсем не японской. Сказалась наверное, роль фрейлины с последней игры по Франции 16-го века.

– А я геронтофил, – плохотоядно улыбнулся детина.

– Сейчас ты у меня некрофилом будешь! Причем пассивным!

Госпожа Ниидоно полезла в складки своего одеяния за ору-

жием. Оружие обнаружилось в количестве одного маленького кинжалчика, на котором была выжжена замысловатая надпись не то японскими иероглифами, не то эльфийскими рунами. Годился этот кинжалчик разве на то, чтобы перерезать себе горло, потому как сделать самураю □синомику кулуарку не представлялось возможности.

"Покончу с собой и пойду в минамотник", – подумала Мириэль. – "Пусть этот Мунэмори маньячится сколько угодно, раз ему так нравится".

Она насколько это было возможно отодвинулась от протянувшего к ней жадные руки самурая и поднесла кинжалчик к горлу, не забыв перед этим окинуть быстрым взглядом почву под ногами и убедиться, что в предполагаемом районе ее падения нет ни грязи, ни шишек.

И вдруг не то с небес, не то поближе раздался до боли знакомый голос:

– Позор своего дома, недостойный называться самураем! Как ты смел протянуть свои грязные руки к высокородной даме!

Первый раз за всю игру госпожа Ниидоно обрадовалась появлению Норицуэ. И даже без содрогания сердца выслушала его казавшийся бесконечным монолог о по-

двигаях и предках. Не успел новосибирец закончить свою самурайскую проповедь, как обнаружилось, что они с Мириэль стоят на тропинке одни – отважного воина □ синяки и след простыл. Видимо, храбрым он был только с женщинами.

– Госпожа моя, – склонился Норицунэ в почтительном поклоне, – позвольте проводить вас до Ити-но-Тани. Опасно ходить одной по этим местам.

– Действительно опасно, – согласилась госпожа Ниидоно. – Поэтому ты проводишь меня, но не в Ити-но-Тани, а туда куда я направляюсь – в Камакуру.

– Как в Камакуру, госпожа моя? – за все время их, впрочем непродолжительного, знакомства Мириэль увидела Норицунэ растерянным. Впрочем, растерянным это не то слово – лицо несгибаемого самурая могло сейчас служить аллегорией "беззащитное детское удивление перед подлыми неожиданностями окружающего мира". – Как в Камакуру? – переспросил он. И тут же, явным чудовищным усилием, снова натянул на лицо маску самурайской благопристойности. – Нет, нет, я ни в коем случае не смею вас осуждать, госпожа моя. Молитесь за наши души.

До госпожи Ниидоно до-

шло:

– Какие души? Какие, к Хатиману, души? Ты что, думаешь, что я сдаваться туда иду?

– Но тогда зачем? – спросил Норицунэ, превращаясь в натуру для аллегии "полное офонарение обычно самоуверенного человека".

Госпожа Ниидоно мысленно поманула Иццусимскую Деву и прочих японских богов, которых смогла вспомнить сразу навскидку. Богов оказалось штук восемь. "Интересно, – подумала она затем, – этот придурочный новосибирец соображает, что мы вообще-то на игре находимся или уже нет? Что он ответит, если спросить его сейчас, какое число на дворе?"

– Зачем вам в Камакуру, госпожа моя?

Медленно, сладким, но твердым голосом, каким обычно чиновники в банках и собесах в тридцать пятый раз объясняют идиотам посетителям элементарные вещи, Ниидоно сказала:

– Я иду в Камакуру, потому что хочу поговорить с Минамото. Может быть, из этого что-то выйдет. К тому же в Камакуре сейчас гостит канцлер Мотофуса и я надеюсь с ним договориться.

– Но...

– Я практически уверена,

что мне это удастся.

– О самоотверженная госпожа моя! – изрек Норицунэ. – Умоляю вас, не делайте этого! Поймите, ваша жизнь сейчас слишком драгоценна, чтобы рисковать ею даже ради надежды предотвратить войну. К тому же она – война уже началась и поднятые на битву армии уже не остановишь так просто. Кроме того, Минамото □ ритомо ни за что не согласится оставить нас в покое, а канцлеру из рода Фудзивара скорее всего выгодно наше уничтожение.

– Идиот! – простонала госпожа Ниидоно. – Во-первых, канцлеру Мотофусе уж всяко лучше с Тайра, чем с Минамото.

– Канцлер Мотофуса, – ответил Норицунэ, – скорее всего полагает, что ему гораздо легче будет держать на расстоянии от славы и богатств своего дома невежественного провинциала □ ритомо, чем искусных в придворной игре Тайра. К тому же после нашего уничтожения ему, пожалуй легко будет найти способ уничтожить и Минамото тоже. В стране, истерзанной великой войной все, от мала до велика, возненавидят любые, более или менее могущественные дома самураев и...

– Кретин! – перебила его

госпожа Ниидоно. – Ты что, не понимаешь, что завтра нас сметут, а игра выродится в простую маньячку? Ты вообще в каком веке по жизни живешь, воин, равный тысяче, блин!..

– В конце двенадцатого, – с такой неподражаемой хрупкой наивностью в голосе ответил Норицунэ, что госпоже Ниидоно захотелось сесть на землю и плакать – сумасшедших она не любила.

"Псих, – внутренне рыдала она. – Самый настоящий псих! Того и гляди, к воскресному вечеру перережет нас всех за недостоверность. Или, – пришла ей в голову более успокоительная мысль, – он так издевается, зараза".

– Ну хорошо, Норицунэ, – заговорила она, отчаянно надеясь, что ее голос звучит ласково и успокаивающе, как у психотерапевта. – Представь себе, что мы проиграем эту войну. Ты ж первый побежишь хакари делать.

Она тут же пожалела о своих словах. Одно дело – мгновенно задрожавшие губы и наполнившиеся слезами глаза у 15-летней девочки-черноэльфочки, в очередной раз наслушавшейся Ниенны, и совсем другое – то же самое в исполнении этого Норицунэ, существа, несмотря на хрони-

ческий переезд, явно взрослого, серьезного и – пора признать – в этом хотя бы самой себе – пока что тянущего на себе всю внутрикандную игру. Едва не плачущий самурай – это оказалось, знаете ли, страшненько.

– Ты знаешь... Я давно хотел... много раз хотел... Но ведь кто-то сейчас должен о них помнить, кроме равнодушных специалистов...

– Но почему ты тогда не хочешь, чтобы мы победили? – заломила руки госпожа Ниидоно.

– Потому что нам не дадут победить! Ты что, не понимаешь? Не понимаешь, что здесь, как и там, всем наплевать на Тайра! Все преследуют свои и только свои цели – игровые или пожизненные, в данный момент несущественно.

– Но Мотофуса мне поможет! – твердо заявила госпожа Ниидоно.

– Этот, как его... Блейз Мириэли поможет, – поправил ее Норицунэ. – А Мотофуса госпоже Ниидоно помогать не станет. Ему это невыгодно. С самого начала нужно было из Хэйана не уходить!

– Но техмастер сказал...

– Там не было техмастера! – зарычал Норицунэ. – Понимаешь, если ты идешь в Ка-

макуру не к Мотофусе, а к Блейзу, то это нечестно, перед ними нечестно, понимаешь?

– Да им-то какое дело до моей честности! "Честно, нечестно"! Их 800 с чем-то лет нет на свете уже, а мы тут игру проигрываем, понимаешь ты, игру, не войну!

– Для меня это не игра. Ты же понимаешь...

– Тогда на кой черт ты сюда приехал?

Норицунэ сжал кулаки и, кажется, явственно скрипнул зубами. Настолько гневно иступленные лица Мириэль доводилось видеть только в фильмах и, видя их в фильмах, она не на грош им не верила.

– Я не понимаю, какого черта вы все сюда приехали! – выдохнул он. – Играли бы в Толкина! Впрочем нет, Толкина тоже жалко! Для вас даже этой... как ее... СейлорМун жалко! Спортивные вы мои! Собрались, понимаешь ли, на товарищеский матч! "Игру проиграем"! – Он грубо схватил Ниидоно за плечи, потрянул – Мириэль показалось, что он ее сейчас убьет, действительно, по жизни убьет. Она едва сдержала отчаянный презренный девчоночий визг. – Впрочем... – сказал он страшным, совершенно мертвым голосом и отпустил ее, – простите, гос-

пожа Мириэль, я понимаю, что для вас то, что составляет мою жизнь – игровой материал.

Можете идти в свою Камакуру. Только простите, я сейчас не настроен вас охранять.

Он круто развернулся и широко размахивая шагом пошел в направлении Ити-но-Тани, цепляясь доспехами и луком за молодые елочки.

– Норицунэ! – закричала она. – Норицунэ, подожди! Я с тобой, я не пойду в Камакуру!

Почему-то ей сейчас стало безумно важно, чтобы он не уходил без нее. Может быть, просто прониклась, почувствовала свои шестьдесят и свои шансы добраться живой до Камакуры даже под охраной. Почти бегом она бросилась за ним.

Второй день десятой луны 2-го года Дзюэй

Грозно войско Минамото, велика сила его! Кажется, немало прошло с того времени, как Притомо был опальным изгнанником, не помышлявшим о воинской славе. Ныне воинство его завладело множеством земель, от востока до запада, и никто не может одолеть его. Воистину, семена ненависти, посеянные в прежних смутах, принесли страшные всходы. Сможет ли дом Тайра

устоять против дружин Минамото?..

Над заливом тучи ходят хмурые, Край суровый тишиной объят, На кривых воротах Камакуры Часовые пьяные стоят.

– А дальше? – оторвался от постройки крепости Юкииз. В данный момент он как раз занимался выправлением кризисной визны ворот, воздвигнутых в

спешном порядке в два часа ночи.

– А дальше я еще не придумал, – грустно ответил Норицунэ.

– Зачем придумывать? – удивился Бэнкэй, кладя на землю бревно обхватом с его самого, то бишь немаленькое. Оставалось загадкой, где он такое нашел, ведь рубить живые деревья было строго запрещено, а чтобы такая машина



сама упала, нужен нешуточный ураган. – Зачем придумывать извраты, если сама по себе песня "Три танкиста" про самых, что ни на есть, Минамото?

– Как это про Минамото?

– А вот так, – Бэнкэй хитро прищурился. – Вдумайтесь в слова "Мчались танки, ветер подымая, наступала грозная броня и летели наземь самураи под напором стали и огня". Во-первых, самураи были ликвидированы, как класс, еще в конце XIX века. Во-вторых, не могло в 30-х годах XX века у Японии не быть современного вооружения. Значит никакие это не были регулярные японские войска. Это были самые настоящие средневековые самураи, каким-то чудом попавшие в наше время. Откуда они, спрашивается, "летели наземь"? Не иначе, как с лошадей! К списку позорных деяний сталинской эпохи следует добавить еще одно – безжалостный расстрел беззащитных Минамото, вооруженных лишь луками да мечами!

– А почему именно Минамото? – спросил Норицунэ.

– Потому что только Минамото могли, увидев красные флаги советских пограничников, безрассудно броситься в атаку!

– А при чем тут красные флаги? – все равно не понял

Юкииз.

– Ты разве забыл, что стяги Минамото – белые, а Тайра – красные? Вот они и приняли советские войска за остатки недобитых Тайра. И жестоко заплатили за это...

Из палатки, щурясь от дневного света, выполз Мотофуса. Канцлер был не в духе. Как государственному чиновнику ему полагалось находиться в столице, но в Хэйане прочно обосновалось воинство синяки из Кисо. Ни его светлость канцлер Мотофуса, ни император Го-Сиракава не могли вынести и минуты среди этих неотесанных типов. К тому же они по жизни не любили Черную Дружину. Вдобавок, Мотофуса, точнее Блейз, никак не мог понять, куда запропастилась Мириэль, которая должна была явиться на переговоры, как только Тайра обоснуются в Ити-но-Тани. Не идти же самому к Тайра, это несолидно. А если они не договорились, значит война все-таки начнется и спасти бедных Тайра уже не удастся. Впрочем, нужно ли ему это спасение? Кицумори в игру не пустили, перевес сил явно на стороне Минамото... Мастера хотят войны Гэмпэй – значит будет им война Гэмпэй. А Мириэль пусть сама выпутывается, раз не пришла.

– Эй, Минамото! – крикнул

канцлер. – Сигун приехал?

– Приехал, – ответил Юкииз, сидящий верхом на воротах. – Сегодня утром. И сразу побежал на мастерню оружие чиповать.

– А Сицунэ где?

– Тут он, – откликнулся Бэнкэй. – Спит. Кстати, пойду-ка его разбужу.

Бэнкэй подошел к палатке Сицунэ и деликатно поцарапал по брезенту. Палатка хранила молчание. Тогда Бэнкэй расстегнул молнию и просунул голову в палатку:

– Господин мой! Пора вставать!

Из палатки донеслось невнятное мычание.

– Господин мой! – повторил Бэнкэй. – Уже одиннадцатый час! А истинный самурай должен вставать на рассвете.

– Зачем? – проронил до сих пор не проснувшийся Сицунэ.

– Наверное, чтобы электричество экономить? – предположил Юкииз.

В палатке послышалось шевеление и на свет божий вылезла Сидзука – симпатичная девушка лет семнадцати в шелковом кимоно, сшитом на заказ в дорогом ателье.

– Господин мой Сицунэ отдыхать изволит, – с поклоном ответила она.

– Интересно, чем он всю ночь занимался? – с ехидст-

вом спросил Го-Сиракава.

Сидзука покраснела.

– Стену ставил...

– То-то ворота получились такими кривыми! – заметил Нори-ри. – Он, наверное, смотрел не на стену, а на тебя.

Сидзука покраснела еще больше. В отличие от большинства красивых девушек, в ней не было ни капли наглости и самоуверенности, и восхищенные взгляды неизменно приводили ее в смущение. На ролевой игре она была в первый раз и до этого с трудом представляла себе, что это такое. Угораздило же милого домашнего ребенка из обеспеченной семьи встретить на подготовительных курсах ролевика и влюбиться в него по уши...

– Минамото! – встрял Юкииз. – Мы вообще жрать сегодня будем или нет? Или нам предстоит питаться исключительно головами Тайра?

– Тайра невкусные, – откликнулся Нори-ри. – Ты еще предложи Синаку скушать. Тогда сразу можно панихиду заказывать.

Сидзука вскочила и взяла лежащий у костра котелок с остатками вчерашней каши. Что с ним делать дальше, она представляла плохо и поэтому застыла на месте.

– Да сиди ты, – махнул рукой Бэнкэй. – Зачем заставлять красивых девушек мыть котлы и таскать воду? У нас для этого младшие воины

ируются.

Бэнкэй подошел к стоящей у края поляны ярко-оранжевой палатки и резким движением открыл ее.

– Самурята! Подъем! Слушай мою команду: надо спасти войско Минамото от голодной смерти. Берите котелки и марш за водой!

Из палатки, один за другим, выползли три самуренка – Минамото-но Тасуки, Минамото-но Каору и Минамото-но Камуи. Все они по жизни были девочками и членами клуба любителей японской анимации.

– Вас же вроде четверо было, – сказал Бэнкэй, пристально оглядывая пеструю команду.

– Доблестный воин Минамото-но Усаги ушел сражаться с Тайра и не вернулся, – отпортовал Каору.

– Почему без приказа?

Вернется – три наряда вне очереди за самоуправство!

– А если он не вернется? – мрачно спросил Камуи. – В мертвятнике, вроде, больше трех часов не сидят, а шмотки его все здесь...

– Куда же он тогда запропастился? – удивился Бэнкэй.

– Неужели победил Тайра? – Скорее всего в плен к Синаке попался, – предположил Мотофуса. – Они любят хороших самуреночков...

– Мы пойдем его выручать! – воскликнул Тасуки, хватаясь за боевой веер. Тэссен был

сделан умело, почти как настоящий, жаль только, никакой магии на него отпущено не было – игра-то историческая...

– Вы пойдете за водой! – безапелляционно заявил Бэнкэй, вручая юным самурятам котелки. Тем ничего не оставалось делать, как подчиниться.

Бэнкэй вернулся к палатке Сицунэ и остановился в раздумье – стоит ему будить своего господина методом выволакивания за ноги или все-таки не стоит? От раздумий его оторвал громкий и очень недоброжелательный голос:

– Что творится в Камакуре?

Ворота кривые, воины до сих пор спят, завтрак не готов... А нам еще с Тайра воевать! И кто по вашему будет воевать, когда вы все тут спите? Я? Да на хрен мне эта война сдалась!

– Ритомо! – обрадовался Юкииз.

– Господин Ритомо, докладываю: за время вашего отсутствия никаких чрезвычайных происшествий в Камакуре не произошло. За исключением того, что отважный юный воин Минамото-но Усаги пошел завоевывать Тайра и бесследно пропал. Вероятно, воевать с Тайра нам больше не придется.

– Они все умерли от смеха, – добавил Нори-ри.

С-гун даже не улыбнулся.

Он сел на ближайшую пенку и со злостью воткнул в землю свою великолепную катану. Именно эта красавица, в голу-

бых лаковых ножнах, инкрустированных чем-то золотистым, купленная за 240 долларов в Оружейном Центре на Охте, и была причиной дурного настроения с-гуна. Несравненный меч на игру не пропустили. Да Хатиман бы с ним, что не пропустили, но с-гун не взял с собой никакого другого клинка. Хотел, но забыл. А в результате остался без оружия, как презренный обозный слуга. Да еще и выслушал о себе на мастерне немало лестного – и по поводу того, что он капитан команды, а приехал, между тем, позже всех, и, что хуже всего – много доброго о "псевдоигроках из новорусских семей, полагающих, что могут купить весь мир за папины деньги". Это было обидно прежде всего потому, что деньги были его собственные. Ритомо в некоторых кругах был известен, как классный программист, и зарабатывал достаточно, чтобы позволить себе иметь катану за 240 баксов и настоящие самурайские доспехи, купленные в этом же магазине за сумму настолько страшную, что Ритомо и называть-то ее отказывался, справедливо полагая, что практически любой, узнавший, сколько с-гун заплатил за прикид, от зависти, чего доброго, с-гуна утопит. Или зарежет. В общем, что кому по душе.

Ритомо, мягко говоря, не нравилось отношение окружа-

ющих к его деньгам. В конце концов, он, Ритомо, не виноват в том, что они у него есть. Все эти хиппозные типы – и те, которые пытаются что-нибудь безвозмездно выклянчить и те, которые цедят сквозь зубы что-то о барыгах и их сыночках, наверное, представить себе не могут, что такое сидеть за компьютером по 16 часов. К тому же на "Мерседес" Ритомо, как не крути, еще не заработал. И не собирался – "Мерседес" дрянь неповоротливая, а после того, как приобретет, наконец, все нужные примочки, между тем, позже всех, и, что хуже всего – много доброго о "псевдоигроках из новорусских семей, полагающих, что могут купить весь мир за папины деньги". Это было обидно прежде всего потому, что деньги были его собственные. Ритомо в некоторых кругах был известен, как классный программист, и зарабатывал достаточно, чтобы позволить себе иметь катану за 240 баксов и настоящие самурайские доспехи, купленные в этом же магазине за сумму настолько страшную, что Ритомо и называть-то ее отказывался, справедливо полагая, что практически любой, узнавший, сколько с-гун заплатил за прикид, от зависти, чего доброго, с-гуна утопит. Или зарежет. В общем, что кому по душе.

Ритомо, мягко говоря, не нравилось отношение окружа-

ющих к его деньгам. В конце концов, он, Ритомо, не виноват в том, что они у него есть. Все эти хиппозные типы – и те, которые пытаются что-нибудь безвозмездно выклянчить и те, которые цедят сквозь зубы что-то о барыгах и их сыночках, наверное, представить себе не могут, что такое сидеть за компьютером по 16 часов. К тому же на "Мерседес" Ритомо, как не крути, еще не заработал. И не собирался – "Мерседес" дрянь неповоротливая, а после того, как приобретет, наконец, все нужные примочки, между тем, позже всех, и, что хуже всего – много доброго о "псевдоигроках из новорусских семей, полагающих, что могут купить весь мир за папины деньги". Это было обидно прежде всего потому, что деньги были его собственные. Ритомо в некоторых кругах был известен, как классный программист, и зарабатывал достаточно, чтобы позволить себе иметь катану за 240 баксов и настоящие самурайские доспехи, купленные в этом же магазине за сумму настолько страшную, что Ритомо и называть-то ее отказывался, справедливо полагая, что практически любой, узнавший, сколько с-гун заплатил за прикид, от зависти, чего доброго, с-гуна утопит. Или зарежет. В общем, что кому по душе.

– Не проблема, – сказал Бэнкэй и отправился в свою палатку. Через минуту он появился снова, держа в руках целую охапку клинков.

– Ого! – присвистнул вертевшийся рядом Нори-ри. – Текстуальный, блин!

– Текстуальный, – подтвердил Бэнкэй. – А як же!

– Тогда "Сьску" моего отдай, раз ты уже текстуальный!

– Не "Сьску", а "Сказание о Сицунэ", – назидательно ответил Бэнкэй. – Кстати о Сицунэ – с-гун Ритомо, может, хоть ты его разбудишь?

– Сам не можешь? Бэнкэй театрально развел руками, демонстрируя собственное бессилие.

Ритомо подошел к палатке Сицунэ и что есть мочи заорал:

– Сицунэ! Тревога! Бэнкэй твою катану спер!

Метод оказался действенным: из палатки мгновенно выскочил полуодетый Сицунэ с коротким мечом наперевес: – Где катана?

Из охапки оружия Бэнкэй выудил длинный двуручник с серебристым лезвием:

– Вот твоя катана. И не спи, как сурок – войну Гэмпэй проспичь.

Тем временем вернулись младшие воины с водой и начался длительный процесс приготовления пищи. Воины Минамото постепенно просыпались и рассаживались вокруг костра в ожидании завтрака.

С-гун Ритомо критическим взглядом обвел свое воинство. Мда... лучше, чем следовало ожидать, но хуже, чем хотелось бы. Нормальных бойцов – чуть больше половины, остальные – новички и девочки. Ритомо мысленно проклял мастера, допуславшего жен-

щин на мужские роли. Нет, он конечно готов был допустить, что есть женщины, сражающиеся не хуже мужчин, но почему-то примеры тому он находил только в книгах. Он был даже не против девушки в роли советника или министра – встречались ему на играх подобные примеры – но чтобы война...

Появление новых фигур в лагере Минамото избило с□гуну от грустных размышлений. Его взору предстала живописная группа человек в десять, в роскошных одеждах и почти без оружия. Только у пары из них были на поясе короткие клинки.

Увидев пришедших, Го-Сиракава и Мотофуса вскричали. Государь-иннок с опозданием узнал свою собственную команду, которую бросил на произвол судьбы в столице.

– О, божественный государь-иннок Го-Сиракава! – возгласил шедший впереди Главный Министр. – О, доблестный с□гун □ритомо! Мы – беженцы из Хэйана, просим у вас политического убежища.

Струдившиеся позади него девушки энергично закивали.

– Что случилось? – грозно спросил с□гун. И обратился к Мотофусе и Го-Сиракаве, как будто только что их заметил: – Почему вы здесь, а не в столице? Что там вообще происходит? Почему за всем должен следить с□гун, я вам что – Всевидящее Око?

– Господин великий с□гун! – с поклоном отвечивал хэйанец. – С глубоким прискорбием сообщаем вам, что войско □синаки из Кисо творит бесчинства великие. Они покусаются на наши земли, они грабят наших крестьян и похищают наших дочерей. Мы не можем терпеть их рядом с собою и поэтому вынуждены просить у вас, великий с□гун, политического убежища в Камакуре.

Стоявший рядом долговязый монах, облаченный в рясу, сшитую из двух занавесок, уныло протянул:

– Красные придут – грабят, белые придут – грабят, куда бедному монаху податься...

– Если некуда податься – значит надо обязательно в Камакуру? – мрачно сказал с□гун. – У меня тут не пункт приема беженцев и вынужденных переселенцев.

– Но бесчинства □синаки... – оборвал с□гун. Тон его не предвещал ничего хорошего. Он оглядел своих воинов, ища того, кого можно было послать в столицу и взгляд его остановился на младших воинах (как с легкой руки Бэнкэя стали называть Минамото Тасуки, Каору и Камуи), в данный снимающих пробу с кипящего в котле варева.

□ритомо ткнул пальцем в того, кто показался ему самым старшим:

– Как твое имя?

– Минамото-но Каору! – Значит так, Каору, слушай мое приказание. Ты сейчас отправляешься в Хэйан... после трапезы, конечно, – добавил с□гун уловив жадный взгляд, устремленный на котел с едой, – и говоришь □синаке из Кисо, что я немедленно хочу его видеть. И по пути нигде не задерживайся – одна нога здесь, а другая в столице. Понял меня?

– Понял, – с радостной готовностью ответил Каору. – Разрешите отправиться вместе с братьями?

с□гун поморщился, но быстро сообразил, что от братьев большого толка в Камакуре не будет, а вместе им безопаснее, да и веселее.

– Хорошо. Отправляйтесь все вместе. Только быстро! Если по пути в столицу где-нибудь застрянете – головы всем сниму!

Тасуки, Каору и Камуи многозначительно переглянулись. Конечно, они не собирались не подчиняться приказу с□гуна, но тот велел им лишь не задерживаться по пути в Хэйан. А про обратную дорогу не сказал ничего.

Продолжение следует...

*Тайра Кацумори
Фудзивара Асахи*

Мисти
Ассиди

«Конец Эпохи»

литературный альманах



Почта: 109341 Москва, Верхние поля, 6-182.
E-mail: lin@rinet.ru
Fido: 2:5020/122.104
Страница в Сети: www.lin.rinet.ru

Информацию о региональных распространителях можно найти на сайте.

На стыке тысячелетий в России возникла еще одна очень своеобразная, субкультура - собранная из обломков великой культуры, изрядно разрушенной на протяжении долгого трудного века. В течение более чем десяти лет она менялась, росла, обогащалась пришествием то "толкинистов", то "ролевиков", то медиэвистов... Ныне она не имеет своего названия - ни одно слово не исчерпывает этого синтетического многообразия. Одной из главных особенностей нашей субкультуры с самого начала являлась неистребимая потребность творить. Материальными носителями этого творчества становились фэнзины - самодельные журналы - а позже и более серьезные издания. Таким изданием уже более семи лет назад стал и литературный альманах "Конец Эпохи".

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

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

Мы продолжаем звучать!

**MAGISTER
LUDI**

Новый журнал для тех, кто серьезно относится к ролевым играм

Рубрики номера 1, апрель 2002:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| - "Зиланткон" | - Голем |
| - Сообщество | - Размышление |
| - Мастерская | - Сага о сюжетной |
| - Домашний Дракон | - Мастерской |
| (настольные | - Нереальность |
| ролевые игры) | - Балган |

Заявки на подписку и первый номер отдельно можно присылать по адресу: magister@yandex.ru

Сайт журнала
www.alexander6.ru/alexander6/24843



Fangorn Video

живут ролевика, которые не-рядом, послушайте их песни!

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

Кассеты/диски с записями спектаклей "Тампл" и **new!** "Финрод-Зонг"

Видеокассеты и видеоCD с клипами собственного производства.

ты тоже что-то можешь!

Все это можно заказать и получить по почте – без предоплаты, наложенным платежом.

Шалман Тамара (Илета), Семкин Максим (Фангорн)



http://www.mi.ru/~ivideo/ E-mail: ivideo@mi.ru Почта: 420103 Казань ул. Амирхана 35 кв.51 Тел.: (8432) 159053

Видеосъемки ролевых – (и не только Хоббитских) – игр. Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с ХИ95. Посмотрите как играли в 95-м году. Полюбопытствуйте как играют в Сибири.

Видеокассеты с конов разных лет начиная с 94 года – Зилантонов (Казань), Сибконов (Томск), Верконе (Екатеринбург). Посмотрите как



Толкинистское Творческое Объединение

SOLO RECORDS

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

"Книга утраченных сказаний" части 1 и 2 – CD и книги; аудиокассеты "Концерт Сауронича", "Концерт Скади" и другое...

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



Вышел новый номер 1 (14) новосибирского журнала по Ролевым Играм "Крылатый вестник"

E-mail: Kvestnik@narod.ru
Сайт: www.kvestnik.narod.ru

Почта: 630090, Новосибирск-90, ул. Академическая, д. 38, кв. 26, Лазееву Борису Николаевичу

Наши подписчики

спасибо за поддержку журнала

Белгород

– Лютов Александр (Wulfgar)
Wulfgar@mail.ru

Брянск

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

Владивосток

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

Волгоград

– Попович Людмила (Меладан)
meladan@mail.ru

Вологда

– Белинская Анна

Донецк

– Синявская Елена

Израиль

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

Казань

– Fangorn Video
fangorn@tatinkom.ru
– Муравьев Алексей
aleksei@tars.i-set.ru

Калининград

– Дурмановы Ирина и Павел
irian@mail.ru

Калуга

– Ледякова Юлия (Ундин)

Киев

– Шелест Аян и Вика
reperlut@mail.ru

Кирово-Чепецк

– Ломов Александр
– Аверин Л. (Зордрак ван Хантер)

Кольчугино

– Благоннадеждина Любовь (Дэй)
– Богомолова Вера (Шарра)
– Филиппов Игорь (Кэлис)

Кострома

– Клуб "Параллельные Клинки"

Красноярск

– Нечаенко Галина

Курган

– Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

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

Москва

– Якимова Женя (Остинг)
FIDO 2:5020/122.154
– Мацута
– Евгения Спектор (Элионор)
elinor@fbit.ru
– Клуб Варяг
<http://drakkar.da.ru>
– Сурна-Члв Михаил (Gloomy)
mara.bag@mtu-net.ru
– Дьяконова Юлия (Тири)
Tiiirriiee@mtu-net.ru
– Клуб "Умбар"
www.umbar.narod.ru
– Вялков Максим (Brodda)
brodda@mail.ru
– Керимова Камилла
lluvilla@mail.ru

Мурманск

– Прожеваров Максим

Набережные Челны

– Сафронова Галина (Гадриэль)

Новосибирск

– Пухначева Наталья (Тильтиль)

Омск

– Власов Алексей (Сосквач)
sqj@mail.ru

Петрозаводск

– Кутасова Виктория
mkutasova@com.onego.ru

Подмосковье

– Инкогнито
– Яценко Евгений

Петропавловск-Камчатский

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

Санкт-Петербург

– Федорова Надежда
– Котляров Иван
ikotliarov@hotmail.com

Саратов

– Семенов Игорь
– Фирнвен

Северодвинск

– Лаптева Евгения
len@sevmashvtuz.edu.ru

Симферополь

– Шепаревич Павел (Тур)

Тюмень

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

Уфа

– Элентир ICQ: 34310797

Хабаровск

– Наконечный Владимир (Эльзар)
elsar@mail.ru

Чебоксары

– Гренадерский Дмитрий
plohish@chuvsu.ru

Челябинск

– Козлова Оксана

Черняховск

– Сысоева Татьяна astroll@mail.ru

Энгельс

– Шаров Вадим

Ярославль

– Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mail.ru