

№ 26  
Январь 2006

# М КОРОЛЕВСТВО Е

Журнал по Ролевым  
Играм



## РОЛЕВОЙ КОНВЕНТ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ДЕЛАТЬ МИР ЛУЧШЕ  
выпуск комиксов

УСПЕШНОЕ НАЧАЛО СЕЗОНА  
калеческий клуб комиксов-2006

СТАРТ В БУДУЩЕЕ  
двух комиксов



# КОМКОН

18-19 МАРТА. ПОДМОСКОВЬЕ

Мы считаем ролевые игры достойным  
препровождением свободных, уважаемых и  
общественных людей. Поэтому мы предлагаем обширную  
интеллектуальную и развлекательную программу,  
предоставляем пространство для самореализации  
каждого пришедшего к нам участника.

организаторы конвента:

Золотые Леса

www.rpg.ru

ALEXANDER6

МАСТЕРСКАЯ  
ГРУППА

ЖУРНАЛ ПО  
РОЛЕВЫМ  
ИГРАМ

КОЛЬЦО КОНВЕНТОВ

программа конвента:

- Семинар "Ролевые игры и будущее"
- Вручение премии за развитие ролевых игр
- Ролевой КВН - новое слово в ролевом движении
- Презентация и выставка игр нового сезона
- Семинары "Ассоциация Клубов Исторического Фэнтези"
- Семинары "Ассоциация Исторического Тенца"
- Семинары для мастеров ролевых игр
- Фестивальный ролевой турнир
- Концерты, танцы, динг-пати, ярмарка
- Золотуха реалити - старт сезона 2006

www.comcon.su

org@comcon.su



# МЕЛКИЕ БОГИ

с. 92



ПОСЛЕДНИЙ СОЮЗ

*Возвращение  
капитана  
Блада*

с. 90



**Великая  
Степь** с. 86



Рассвет империи

Игры  
летнего  
сезона  
2006



Международный  
проект

с. 99

Dragonbane

с. 97



# ГОРОДСКИЕ ВОЙНЫ

## ВНУТРЕННОСТЬ

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| РИ-клама .....                            | 5  |
| Эльзар Жабсы на Тигровом.....             | 6  |
| По следам Зиланткона-2005                 |    |
| Дядя Слава                                |    |
| Зиланткон 2005 от рождения до закрытия..  | 12 |
| Скрижали                                  |    |
| MVT 12                                    |    |
| Скауты, или «Банда Робин Гуда» в 1874 г.. | 23 |
| Дела минувшие                             |    |
| Алина Немирова                            |    |
| От младенчества к переходному возрасту..  | 33 |
| Размышления                               |    |
| Гризабелла                                |    |
| Воротничковая жизнь нового ролевика..     | 37 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Размышления                          |    |
| Джулиан                              |    |
| Метафизический план игры:            |    |
| проблема подготовки игроков.....     | 40 |
| Размышления                          |    |
| МакДуф Метафизический и физический   |    |
| планы игры.....                      | 43 |
| Размышления. Обмен опытом            |    |
| Коротков Егор                        |    |
| Моделирование Святой Мессы на РИ.... | 49 |
| Дорожный мешок                       |    |
| Немного о коммерциализации           |    |
| Мильтгард .....                      | 58 |
| Олаф .....                           | 59 |

|                                                                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>За тридцать земель. Интервью</b><br>С игроками из Израиля,<br>Норвегии и Германии.....                       | 60  |
| <b>В мастерский сундучок.</b><br><b>За тридцать земель</b><br>Лора Вандерзи<br>Синдром мастерского стресса..... | 72  |
| <b>Дорожный мешок</b><br>Мильфгард Байки с Зиланта-2005....                                                     | 75  |
| <b>В мастерский сундучок</b><br>Михаил Кожаринов<br>Моделирование социологии.....                               | 76  |
| Михаил Русин О создании интересных<br>моделей социумов на играх.....                                            | 81  |
| <b>Анкерайт</b><br>Ролевой методический лагерь - 5 лет....                                                      | 85  |
| <b>Презентация игр</b><br>Великая степь .....                                                                   | 86  |
| Мелкие боги .....                                                                                               | 88  |
| Возвращение капитана Блада .....                                                                                | 90  |
| Последний союз .....                                                                                            | 92  |
| Приложение Фрактальный сюжет....                                                                                | 94  |
| Городские войны .....                                                                                           | 97  |
| Dragonbane. Международный проект ...                                                                            | 99  |
| Приложение<br>Проект Драгонбэйн - почему?.....                                                                  | 101 |
| Проект Драгонбэйн -<br>наше видение ролевой игры.....                                                           | 102 |
| <b>Воспоминания с игр</b><br>Гризабелла<br>Революция 1917 г. Ход конем.....                                     | 103 |
| Варг<br>Москва за нами!.....                                                                                    | 110 |
| <b>В игроцкое ушко</b><br>Мильфгард<br>Коммуникативная атака.....                                               | 113 |
| Черновики судьбы.....                                                                                           | 128 |
| <b>Обзор ролевой<br/>и толкинистской прессы.....</b>                                                            | 130 |
| <b>РИ-клама</b><br>Конец эпохи .....                                                                            | 132 |
| Экскурсия .....                                                                                                 | 132 |
| Magister Ludi .....                                                                                             | 133 |
| <b>Городской сезон</b><br>Ufthang<br>Зона. Сценарий павильонной игры....                                        | 134 |
| МиШУТка Павильонная игра<br>глазами логистика.....                                                              | 141 |
| <b>Техногенки</b><br>Ufthang Техногенщики не братья....                                                         | 144 |
| <b>Ежик в спальнике</b><br>Грызть Военное дело гоблинов.....                                                    | 145 |

|                                                                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Дети на играх</b><br>Ника Батхен<br>Родители с ребенком на полевой РИ.....                                        | 147 |
| Людмила Звозкова<br>О садике на игре.....                                                                            | 155 |
| Еля Карева<br>Удачная детская роль.....                                                                              | 157 |
| <b>По следам МурКона-2005</b><br>О МурКоне на Зиланте.....                                                           | 162 |
| Котенок ака Рысь<br>Кошачьим взглядом,<br>или что делают звери на игре.....                                          | 163 |
| Юлия Лязгина Формирование и воплощение<br>художественного образа. Костюм и грим ..                                   | 167 |
| <b>Интервью</b><br>Мелдис (Анастасия Паписова).....                                                                  | 175 |
| <b>Плезир</b><br>Бодхи<br>Организация бала в рамках игры....                                                         | 177 |
| Ранди Первый бал.....                                                                                                | 180 |
| Виона Танцевать? Это не страшно!..                                                                                   | 183 |
| <b>Костюм</b><br>Гюнай Эфендиева Мифологический<br>пласт культуры как источник<br>реконструкции игрового костюма.... | 187 |
| Мелиан Уэтфилд Отличия<br>исторического и ролевого костюмов....                                                      | 189 |
| Светлана Глушко Костюм XIX в.....                                                                                    | 195 |
| Bunny Костюм кошки.....                                                                                              | 203 |
| <b>Воспоминания с игр</b><br>Евин Роман плаща и шпаги.....                                                           | 205 |
| Елена Кириллина<br>Его Величество Дракон.....                                                                        | 210 |
| <b>Наши подписчики<br/>и распространители.....</b>                                                                   | 217 |
| <b>Хвосты редакции.....</b>                                                                                          | 220 |

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



## Fangorn Video



### Свежие фильмы:

- Ведьмак - нечто большое...
- Черный Отряд
- Робин Гуд - мужчины в трико
- Огнем и Мечом

(DVD, MPEG4, видеокассета)

**Тампл**  
(спектакль 2000 года  
переведен на DVD, MPEG4)

г. Казань  
тел. (843) 5159053

fvideo@mi.ru

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

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

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

**DVD, MPEG4, видеокассета**

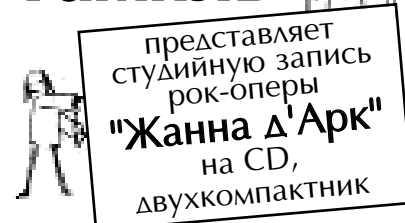
### Новые аудиоальбомы

**Феликс Ясневский "Тень"**

(лауреат конкурса менестрелей  
Зиланткона-2004)

**MP3-сборник с Зиланткона-2004**

## Рок-орден Тампл



Заказать наши студийки и видеозаписи спектак-  
лей можно через наш сайт [www.tample.ru](http://www.tample.ru)  
либо по телефону 8-916-660-44-99

## SOLO RECORDS

Толкинское творческое  
объединение

### Аудио CD

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

### Мультимедиа

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

Более подробно обо всем этом Вы можете  
прочитать на нашей странице  
<http://solorecords.narod.ru>  
и заказать по e-mail [ivksp@mail.domonet.ru](mailto:ivksp@mail.domonet.ru)

Остров  
Ирландия  
elsar@mail.ru DVD



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



**Вересковый  
путь CD**

новый диск группы  
«Вересковый путь»,  
г. Петропавловск-Камчатский  
- для любителей кельтско-  
ирландского фолька  
[alice\\_tal@inbox.ru](mailto:alice_tal@inbox.ru)

## Жабсы на Тигровом

Я намерен рассказать вам в двух словах, что такое Тигровый и откуда есть пошли Черепахи.

В 30-е годы от города Вяземского начали тянуть узкоколейку, по которой вывозили лес. С промежутком в несколько километров строились посёлки, в которых жили лесорубы и железнодорожники, в основном репрессированный и сосланный в тайгу на поселение народ. Вокруг посёлка прорубались волоки, весь ценный лес вывозился, и леспромхоз переезжал дальше. Дома разбирались, перевозились на новое место и собирались заново.

Посёлок Тигровый перевозить не стали - далеко везти было, аж за Перевал. Несколько лет брошенные дома пустовали, потом случился пожар. Какой-то ненормальный огородник вздумал выжигать траву в дикий ветер, и, естественно, не удержал пламя. Посёлок сгорел за десять минут. Погиб бы и наш дом, но его спас бульдозерист - отсёк часть домов от огня и загрёб ближайшие очаги пожара.

В 1980 году мы снова пришли на Тигровый и стали держать там пчёл и сажать картошку.

Поскольку на Тигровом жили мои прадед и дед, мой отец и я сам, то этот посёлок считается моей родиной (хотя родился я в селе Шереметьево того же района). Тигровый был, есть и будет!

По утверждению йогов, одно время пытавшихся захватить Тигровый, после атомной войны, то бишь конца света, уцелеет только этот посёлок. Так что, Черепахи, увидев на горизонте стройные чёрные мухоморы, долго не думайте - валите к нам. Места на всех хватит, тяпок - тоже.

Тигровый - это место где, где сносит крышу, где рождаются приколы и глюки, которые каким-то непонятным образом соотносятся потом с реальной жизнью. Затерянная в глухой тайге пасека, родной уголок, где знакомы каждый куст и камень, где каждый лесной зверь - твой друг, место, где почти ничего не меняется, и каждый раз мне снова двенадцать лет (ну, может, чуточку больше). И если раньше деревья были большими, то на Тигровом они большие всегда - по крайней мере, таких высоких тополей я не видел нигде. Поэтому вера в сказку и чудо живёт на Тигровом уже много-

много лет. И даже маленький речной голян способен превратиться в грозную пиранью, стоит ему лишь поверить в это.

А вообще, если бы это было возможно, я бы оттуда никогда не уезжал.

Примечание: "Черепаха", в переводе с тигровского, означает "добрый друг".



Тигровый

Жабсы на Тигровом

Здоровенный жабс прыгнул с кочки на кочку и, не удержавшись, бултыхнулся в воду. Я ухватился за ствол берёзы и с трудом высвободил ноги из грязи. Горн повис в двух метрах от меня, уцепившись за ветки тальника, под ним качались лопухи. Из травы выглянула морда Джерри Ли; бедная собачка чихнула и стала лапой утирать мошку, набивавшуюся в глаза, нос и уши.

Болото, самое натуральное болото! Ключ в этом месте разлился по всей ложбине, образовав множество маленьких ручейков; почва была настолько влажной, что не держала ногу. Корявые деревья, мшистые корни, выгибавшиеся над промоинами, неподвижная разорванная паутина с серыми куколками протухших мух - весь этот баскervilleский пейзаж сотней маленьких тараканов ползал за шиворотом.

Спрашивается: какой чёрт нас занёс в такие дебри? Да никакой. Всё дело в том, что утром ко мне заглянула лохматая тигровская шиза. Вам это, может, ни о чём не говорит, а вот для тигровца значит очень много. Человек, которого посетила шиза, как бы перемещается в другое измерение. У него появляется блеск в глазах, с губ не сходит мечтательная улыбка, между тем как руки уже застёгивают последнюю пуговицу, а ноги сами собой идут к выходу. Дождь, град, комары, клещи - всё это мелочи по сравнению с тем кайфом, который творится в душе тигровца. Сбивший ноги до мозолей, мокрый насквозь, весь в паутине и колючках, он упрямо лезет через такой чепыжник, в котором завяз бы даже ка-

бан. Спроси тигровца в этот момент: "Зачем тебе это надо?", он засмеётся и скажет: "Уматно!" Уматно - ответ на всё. Простым смертным этого не понять. Ладно бы полез в тайгу за делом - на охоту там или по гри-бы-ягоды. Ан нет. Лезет просто так. Потому что уматно.

...Ярко желтели какие-то цветы, сочные стебли хрустели под ногами. Самое подлючее место - такой цветничок. Растут эти цветы на илистых наносах - сверху зелёный ковёр, а шагнёшь - и увязнешь едва не по пояс. Где там это дно, чёрт его разберёт, судорожно вытягиваешь ноги, повисая на ближайшем дереве, и чудится тебе, что холодные крепкие пальцы держат их, не отпуская. Мерзостно-то как! Следы от ног немедленно заполняются вонючей, мутной водой, которая пенится и урчит, как голодный желудок. Гнилая кора крошится под руками, мёртвые ветки отламываются и плюхаются в грязь.

Я вытер рукавом лицо и, тяжело дыша, обернулся к Горну:

- Ну что, черепаха? Пожалуй, надо вы-ползать на сопку.



Вид с Котлованской сопки

Жабсы на Тигровом

Горн кивнул и, ухватившись двумя руками за склонённые ветки ольхи, перемахнул на ту сторону глубокой чёрной ямы, в которой медленно кружился бурый лист. Я вцепился крепче и, потоптавшись, скакнул следом. Ольха закричала, но выпрямилась, выбрасывая меня на тот берег. Я лишь черпнул носком сапога воду.

- Фу ты, - выдохнул я, оскальзываясь и падая на колени. А ну отломилась бы ветка, не выдержала? Я обернулся и посмотрел на яму. Листок покачивался на ряби, подплывая к гнилому стволу. В глубине чёрной воды мелькнуло что-то белёсое. Похожее на медузу.

- Черепаха, - позвал меня Горн. - Гляди, что я нашёл!

Среди илистых берегов бежал удивительно прозрачный ручеёк. В быстрых струях носились взапуски жёлтые крупин-



Черепаха Горн

ки пирита. В ямке под водопадом так и во все была чехарда. Золотые искры вспыхивали одна за другой, подпрыгивая к поверхности воды, и потухали, уступая место следующим. Джерри сунула морду в воду и принялась лакать.

Горн запустил руку в бурлящий поток и безуспешно попытался выхватить хоть пару крупниц. Искры шныряли между пальцев, смеясь от души.

- Тигровское золото, - важно сказал я. - Фиг поймает.

Через полчаса плутаний мы всё-таки выползли на тропу. Какой-то васья, очевидно, сильно боявшийся заблудиться, сделал затёсы на деревьях, причём наставил их столько, что и слепой дорогу бы по ним нашёл.

Тропа была незнакомая. Вылезли мы на трассу на 23-м километре. Я присвистнул. Тропа шла как раз в сторону нашего солонца. Вот те на. Первая заповедь тигровца: не ходи по чужим солонцам. Грех ужасный. Ладно, учтём.

\*\*\*

Горн, покопавшись в рюкзаке, вытащил свою синюю рубашу и покачал головой:

- Тю, помялась. Черепаха, здесь утюг есть?

- Есть, - сказал я. - Только втыкать некуда.

На Тигровом электричество не водилось с 1980 года. О тех временах напоминали лишь выключатель возле входной двери, да ещё изоляторы, валявшиеся где-то в канаве.

- Не, - сказал Горн. - Мне б такой, чтоб без электричества работал.

- Пожалуйста, - я усмехнулся. - На веранде есть утюг. Раскошегарь его да гладь, сколько влезет.

- О'кей, - сказал черепаха Горн.

Я думал, он шутит. Кого там! Моментом выволок стол на тропинку, набрал углей из-под котла и набил ими брюхо утюга. Ух-

важив его одной рукой, он стал размахивать утюгом, осыпая золой всё вокруг. Через десять секунд утюг заревел, из щелей стали вырываться длинные языки пламени, угрожая обжечь руки. Горн наклонился и, морщась, стал сдувать пламя. Огнелюбый реликт долго чихал, плюясь углями, наконец, утихомирился и мирно зачал. Горн с торжествующим видом поставил его на воротник и провёл по ткани. Завоняло палёным.

- Ой, кажись, перегрел, - подпрыгнул Горн и сдёрнул утюг со стола. Тотчас же у утюга отвалилась челюсть, пепел и угли посыпались на тропинку. Загремел шифер - это шиза свалилась от смеха с крыши дома.

- Стоять, - зарычал Горн и, поставив утюг на землю, снова начал набивать его углями...

Через полчаса рубашка была выглажена. Идеально, без морщиночки. Но зато вся в пепле, саже и местами подпаленная. Теперь рубашку нужно было заново стирать.

\*\*\*

Воск обжигал пальцы. Торопясь, я растирал его тряпкой по деревянной поверхности. Тигровский бог Шао Лао жмурился от удовольствия, горячий воск покалывал кожу. Первейшее дело - воск, если ты хочешь, чтобы дерево не сгнило за год. Пропитанный таким чудодейственным составом, божок провисит и сто лет, и двести - ничего ему не сделается. Столяры подмешивают в воск ещё и скипидар, но мы это делать не стали - вонюч больно.

Зашуршало в кустах. Большой зелёный жабс сидел под жимолостью и, вытаращив глаза, наблюдал за моей работой.

Я подмигнул ему:

- Ты какого полку сын будешь?

- Коакс! - булькнул жабсер.

- Местный, значит, - кивнул я. - Ты сво-

им там скажи - защитник у нас опять появился. Нового бога в Храм поселять будем. Приходите смотреть.

\*\*\*

Длинноногие комары танцевали польку, подпрыгивая в воздухе. Хором квакали жабы. Даже ленивые улитки и слизи выползали на листья, влажные от вечерней росы. Сквозь высокие кроны тополей мягко лились лучи солнца. Тигровский бог Шао Лао блаженно вдыхал терпкие ароматы лесных трав и, улыбаясь себе в бороду, тихонько шептал:

- Счастья вам, черепахи! Будьте счастливы!

И все в лесу были счастливы - от крохотной букашки на цветке до бурой медведицы, возившейся неподалёку со своими пестунами-медвежатами.

...Я осторожно затянул узел.

- Тебе, Шао Лао. Прими наш дар.

Пушистая жёлтая нитка невесомо заколыхалась на ветке молодого клёна, тянувшегося вверх рядом с мощными стволами тополей. Горн достал свою нитку, сиреневую, и привязал её чуть пониже моей:

- Будь с нами, Черепаха.

\*\*\*

...Компот, который мы сварили в честь праздника, был слишком горяч.

- Надо остудить масть, - сказал я и, взяв кастрюлю, понёс её на реку.

Перекал журчал множеством голосов; под проносившейся водой самоцветами пестрели камни. Я поставил кастрюлю в воду и только убрал руки, как край её резко накренился, половина компота выплеснулась.

Я опешил, а затем, подхватив кастрюлю и наблюдая, как расплывается малиновое пятно, весело засмеялся:

- Это тебе, богиня Дана! Гуляй, речной народ! Угощаю!

На Тигровом так - если происходит какая-нибудь неприятность, нужно немедленно сделать из неё прикол, глюк или что-нибудь в этом роде.

\*\*\*

Розоватые струи вливались в омут. Душистый, ни с чем не сравнимый аромат жимолости щекотал ноздри. Рыбёшки стайками носились у поверхности воды, временами выпрыгивая из неё.

Гольян Кропаль стремительно прыгнул вверх и, на лету поймав зазевавшуюся мошку, камнем упал в воду. Кружилась голова. Хотелось петь во всё горло и дурачиться. Волшебный запах растекался по жилам, веселя сердце. Рыбий праздник! Да здравствует Шао Лао!

Обнаглевшие пескари окружили Чёрного Колдуна, время от времени один из нагльцов заскакивал со спины и, укусив ленту за громадный хвостовой плавник, молниеносно взмывал кверху, от радости пробкой выскакивал на воздух и шумно плюхался обратно к приятелям. Черный ленок, патриарх реки, в сто раз крупнее любого из смельчаков, мог бы одним разом зубастой пасти проглотить половину этой ватаги, но не делал этого. Посмеиваясь в усы, он лишь лениво отмахивался хвостом и неспешно скользил возле дна, играя чешуёй на солнце.

Кропаль услышал громкий плеск и, свистнув приятелей, помчался в соседнюю ямку. Серые гольяны, распушив гребни, с азартным гиканьем неслись за ним, вспарывая воду. Впереди мелькнули жёлтые перепончатые лапы. Доверчивые гольяны подлетели совсем близко, и тогда раздался гром. Небо раскололось. В трещину всунулась жуткая голова с чёрным немигающим глазом, щёлкнул плоский клюв и несчастный гольян забился в чудовищных тисках.

Приятели Кропаля исчезли так быстро, что показалось, будто они растворились. Остался один Кропаль. Не думая, что он делает, Кропаль кинулся вперед с намерением откусить ногу проклятой твари. Несясь торпедой, гольян на ходу разевал пасть, в которой показались острые зубы, малиновый плавник со свистом резал воду.

От неожиданности селезень заорал дурным голосом и выпустил добычу. Полуживой приятель Кропаля упал в ямку, где его сразу же унесло подводной струей.

Не переставая орать, селезень молотил крыльями по воде, силясь взлететь. Наконец, он с трудом оторвался от поверхности. На его лапе мёртвой хваткой повисла крупная красная рыба с большим малиновым плавником. Селезень поднялся выше и рванулся изо всех сил. Сбивая листья, рыба висевшая на его лапе, пролетела на рекой, раскачиваясь и мотыля перепуганную птицу из стороны в сторону.

Стиснув зубы, Кропаль болтался под пушистым брюхом и от ужаса пытался зажмуриться. Огромные деревья, совсем не такие, как в его реке, проносились под ним. Жгучий воздух терзал кожу, слизь быстро высыхала. От чудовищного избытка кислорода темнело в глазах. Сколько он так провисел, сказать трудно. Краешком уплывающего сознания Кропаль вдруг ощутил, что падает. Земля приближалась со страшной скоростью, сердце остановилось от страха...

На своё счастье, гольян упал в ручей. Тупой удар сотряс всё тело, маленькая рыбка лишилась чувств и, беспомощно перевернувшись кверху брюхом, медленно закружилась по заводи среди рыхлой пены, чёрных веток с облупленной корой и полусгнившей прошлогодней листвы...

\*\*\*

Как сказал однажды черепаха Хильдигард, время на Шумном остановилось - по-

стоянно был 1946 год. Вот и сейчас, когда мы приехали в посёлок за хлебом, всё было также, как и в прошлый раз. Грязные дороги, разбитая, раскуроченная, брошенная леспрохозовская техника - грейдеры, "кальмары", трелёвщики, лесовозы. Груды ржавых запчастей, вагончик с выбитыми окнами, стоящий на вечном приколе, выгоревшие плакаты советских времён, покосившаяся лебедка.

Старый добрый магазин "Товары для Вас", с запахом круп и хлеба, с печкой в углу и свисающими с потолка липучками от мух - живой уголок, центр мироздания в этой маленькой таёжной Вселенной. В каждый свой визит я записывал в книгу предложений какое-нибудь глючное тёплое пожелание. Не дай Бог, исчезнет магазин - и захиреет посёлок, поразьедутся жители, зарастут лебедой огороды.

На стенде в коридоре висели объявления: "Электричество подается с 20 до 22 часов вечера и с 6 до 8 утра - мало топлива", "Кто не будет принимать участия в прополке и окучке школьного огорода, тому осенью не будут выдаваться учебники", "Все на разборку детского сада!".

Дорубались остатки леса; железную дорогу ликвидировали ещё в 94-м году - оказалось невыгодно содержать её. Когда-то по узкоколейке день и ночь гремели поезда - по пятнадцать-двадцать сцепов в составе, брёвна в два-три обхвата. Теперь же ревущие лесовозы изредка проносились по пыльной гравийке, и брёвна на их спине были совсем другие - тонкие, кривые. Угрюмо белела вырубками Синюха, мать сопки. Пригнанные китайцы на лошадях вывезли лес уже с таких делан, на которые не могли зайти трактора и трелёвщики. Лишь на самых вершинах, на гребнях хребтов сохранилась та тайга, которая помнила ещё Арсеньева; гордые исполины кедров презрительно смотрели на эту

муравьиную возню, а старушки-ели, кутаясь в траур мхов, тяжело вздыхали по ночам, смахивая смоляную слезу с морщинистых щёк.

...На обратном пути я вспомнил про затёски:

- А мы в лесу тропу чью-то нашли. Выходит на дорогу на 23-м километре, а идёт прямо в сторону нашего солонца. Там ещё какой-то чудик столько затёсок понаставил!

Дядька покачал головой, сжимая руль, и спустя некоторое время сконфуженно произнёс:

- Это мои затёски. Я как-то с солонца ночью шёл, и у меня фонарь скис. Темнело, холодина, и дождь хлещет. Так я только по затёскам и вышел. Каждое дерево обнимал, как женщину, и руками гладил с ног до головы. На следующий день пошёл и затёсов понаставил на каждом дереве. На всякий случай.

Мы засмеялись. Горн добавил:

- А ещё мы золото видели. В ручье.

Дядька улыбнулся:

- Ну, такого добра у нас навалом. В любой ручей загляни - и там найдёшь.

- Что, серьёзно? - не поверил я.

- А то. Я в каком-то геологическом справочнике вычитал: все ключи в Вяземском районе являются золотоносными. Где побольше, там и намыть можно. Лучше всего где-нибудь под водопадиком. Так что хватайте лоток - и вперёд.

Я посмотрел на Горна:

- Ну что, летом будем в Клондайк играть?

- По-любому, - сказал черепаха Горн.

Владимир Наконечный (Эльзар),  
Хабаровск  
1998 г.



ЗилантКона-2005

## Зиланткон 2005 от рождения до закрытия умствования и побрежушки от Дяди Славы

15-й Международный фестиваль фантастики и ролевых игр Зиланткон 2005 прошел в Казани с 3 по 7 ноября. Присутствовало около 2200 участников из 165 городов и населенных пунктов. Проведено 183 различных мероприятия.

### Задолго до...

Год рекордов продолжается. Не успела ролевая общественность ахнуть от игры на 2700 человек, как Зилант тоже поставил рекорд по численности. Приехало более 2200 участников со всей страны.

На самом деле Зилант начинается задолго до открытия. Будь я придворным журналистом в северокорейском стиле, написал бы о том, как в 2004 году, сразу после закрытия фестиваля мудрые руководители садятся за новый проект и беспрестанно думают о благе всех и каждого. Вождь наш и солнце сообщества, председатель оргкомитета Борис Фетисов помнит о каждом из нас, и светоч его разума объедает каждый уголок Гайдара-сарая и его

окрестностей, проникает в сознание и угадывает мысли всех когда-либо попадавших в поле его зрения.

Но мы с вами живем в просвещенном 21-м веке. И я разоблачу этот миф. Фетисов - обычный человек. Говорят, есть люди, которые даже видели его спящим. А всеведение объясняется тем, что над созданием и проведением Зиланткона работает около 300 человек. По большей части это добровольные помощники. Зилант по-прежнему является слетом энтузиастов. Но за 15 лет накоплен опыт и подготовлены кадры для профессиональной работы. Первое поле граблей пройдено, начинается новый, неизведанный участок.

После окончания очередного фестиваля жизнь в городе Зиланткон затихает. Еще пара дней, и остаются лишь воспоминания. Так было и в 2004-м году.

### Незадолго до...

Летом по тихим улицам проходит представительная комиссия. Это штаб возвра-

щается в спящий город. И опять все затихает до сентября. Но уже в начале осени город оживает и наполняется жизнью. Городские службы вступают в свои права, здания занимают различные учреждения-площадки. Над всей этой суетой парит Великий Диспетчер Костя Сорокин, жрец бога Расписания.

Жизнь кипит в почтовой рассылке оргкомитета. За помещения разгорается борьба. В день пролетает до сотни эмоциональных сообщений. Менестрелей развелось слишком много, и не хватает площадок для сольников. Кто поет в открытой программе? В какой-то угол ДК Ленина надо подать 5 киловатт электричества, а проводка этого не переживет. Несчастный арендованный проектор поделен с точностью да секунд. Сметы, бюджеты, списки... Как много, оказывается, надо предусмотреть для проведения конвента.

И вот появляются гости Зиланта. Их много, всем требуется выдать бэджи. ВИ-Пы толпятся в оргкомитете, журналисты в информцентре. Наконец, пробил назначенный час и на сцене появляется шериф Зиланта Фетисов в шляпе.

### Открытие

Да, открытие этого года было лучшим в истории, интересным и красивым. Вот и наваяло оно столь художественные изыски в написании этого мемуара. Но мы, люди 21 века, не дадим обмануть себя всевозможными завитушками. Уж нам-то известно, что за театральным дымом и танцующими девушками притаился Президиум, который так и норовит вынуть из кармана доклад минут на сорок, наказать невинного или наградить непричастного.

Вот из темноты появляется Святослав Логинов в окружении группы писателей и издателей. Захватив микрофон, он вырывается вперед. Короткими, но энергичными репликами Логинов объявляет лауреатов премии "Большой Зилант". В этом году престижную награду получили Людмила и Александр Белаш за книгу "Война кукол", а также Николай Романецкий за произведение "Убьем в себе Додола".

Микрофон берет Фетисов. "Дюрандаль", награда ролевиков, должен отправиться директору ДК Ленина Наталье Петровне Илясовой. Вот уже пять лет она терпит в своих стенах наши буйные забавы. Увы, ее нет в зале.

Инициативу перехватывает Ярослав Хо-рошков, глава пресс-службы Зиланткона. Награда за серию статей о ролевиках вручается Марине Скатовой, город Казань.

На сцену выходит красивая пара: майор российской армии Алексей Иванцов (Ставр) в парадной форме и несравненная Еля Карева. Они вручают премию "Серебряное копытце" за достижения в организации и обеспечении игр. Главный приз получает фаворит этого сезона, игра "Ведьмак: нечто большее". Среди малых форм (до 300 игроков) победу одержала игра "Его величество Дракон". А Андрею "Юричу" Тихмянову - спасибо за хорошую идею премии и красивое воплощение.

Наши главные ценители красоты и бесценные видеооператоры Фангорны вручают Золотую пальму. В этом сезоне за командный отыгрыш награждена команда Махакама ("Ведьмак: нечто большее"), а индивидуальный приз достался Еле Каревой за образ королевы Калантэ на той же игре.

4 ноября

После открытия пошел поток концертной программы. Привычно пели Медведев и Калугин. А те, кто их уже наслушался за прошлые годы, отправились на дегустацию игры "О! Париж". Меня впечатлила идея сыграть конец 19 века, просвещенное время и веру в прогресс. Этот проект - апофеоз ставших в последнее время распространёнными игр в культуру. "Париж" идеологически выбивается из череды игр будущего года и обещает совершенно иные впечатления. Рекомендую.

### РИ как социальная педагогика

Из-за дегустации я безнадежно опоздал на семинар "РИ как социальная педагогика". По тем резюме, которые услышал, установлено следующее. Обсуждалась тема применения ролевых игр для воспитания и возвращения на путь истинный заблудших подростковых душ. Были люди, которые получили определенные результаты на этом поприще, были и те, кто отрицал такую возможность. Как всегда всплыла тема возможности зарабатывать деньги на проведении игр. Да, теперь это удастся, причем в разных сферах. И в тренингах, и в образовании, и в организации досуга, и в мотивации. Каждое направление уже достойно отдельного обзора.

### Мысли вслух

Зилант 2005 хорош именно тем, что проявил ряд потенциалов на развитие. Меня достаточно часто спрашивают, зачем делается РИ-конференция, и почему там так

много семинаров. Мой друг Алексей Яцына (Коровка) советует устраивать жесткий отсев и допускать на конвент минимальное количество мероприятий.

Озвучу свою позицию в этом вопросе. Начнем с того, что поток заявок на РИ-секцию - своеобразный социологический опрос. Он демонстрирует, какие темы интересуют ролевое сообщество.

Так, в этом году из заявок исчезло модное в прошлом слово "социализация". Интересный показатель. Значит, ролевики перестали искать у общества признания, а начали искать пути партнерства и взаимодействия. Перестала быть интересной тема мнения общества о нас. Это позитивно, на самом деле. Мы осознали, что являемся полноправной его частью, и прониклись самоуважением. Мы не хотим от общества ресурсов, сами все купим и сделаем. Но важно жить в согласии с оным. Поэтому часто поднимались темы юридических вопросов, взаимодействия с властями, официальной аренды или покупки полигонов. Официальные взаимодействия - это наши накладные расходы. Они должны быть эффективными и прогнозируемыми. Ошибки в этих взаимодействиях оборачиваются неправильно потраченными деньгами.

Поучительный пример Ведьмака. Мастера договорились обо всем с местным леспромхозом и милицией. Но выйти на уровень районного начальства не догадались. Звонок в администрацию от местных жителей поставил под угрозу всю игру и, в конце концов, обошелся в лишние 40000 рублей из кармана мастеров.

Разговоры идут о покупке полигона для игр в частную собственность. И в этот раз был предложен вариант приобретения 1,5 кв. километра в районе реки Волга, в 6 часах езды от Москвы. Интересно, что на-

званная цифра в 50 000 долларов аудиторию не напугала. Однако резонно было замечено, что нынешний подход к использованию полигонов (водка леснику для малых и аренда для больших игр) экономически более эффективен.

Еще раз акцентирую тему услуг в ролевых играх. Это уже стало массовым настижением: мы стали старыми и занятыми, у нас нет времени готовиться к играм как в студенческие времена. Недостаток времени мы готовы компенсировать деньгами - купить прикид, заказать строяк. Мы готовы платить за комфорт.

Есть, однако, встречающая проблема. Мастера, на чьи игры мы собираемся, такие же старые и занятые. Они готовы вкладывать душу в креатив, но не испытывают ни малейшего желания тратить силы и время на наши маленькие прихоти. Наступает время сервис-центров - коммерческих групп, которые предоставляют услуги при согласии, но без участия игровых мастеров. Пока такую услугу в виде поселения оказывает сервис-центр Зиланткон. В будущем году мастера "Героев меча и магии" за деньги помогут пошить прикид и подготовиться к игре занятым людям. Жизнь становится удобнее, спасибо ей за это.

Об чем бишь я? Ах да, я говорил о том, зачем и почему нужна РИ-секция. Про исследование интересов сказал. Еще одна причина давать слово всем - проверка актуальности заявленной темы. Казалось бы, Сильмариллион-экстрим прошел три года назад. Я поставил доклад Ольги Белоконов на самое раннее утро. Но на нем случился аншлаг - сидячих мест в аудитории не хватало. Еще одна неожиданность РИ-блока - Муркон. От него отмахнулся Fashion-блок, эксперты в совете дружно сказали "Фи". Увлеченные люди - цвет на-

ции. В течение двух часов Георгий Дегтярев и Юлия Лязгина рассказывали о том, как сделать кошачий костюм и нанести грим. За добросовестность и неформальный подход к теме они были награждены грамотой Зиланткона.

Новые лица - вот еще одна причина дать слово всем. Честно говоря, при составлении расписания я забыл указать авторов в соответствующей графе. Тордис ехидно спросила меня, нарочно ли это сделано. И тут, ура, я понял, что это правильная идея. Люди придут на доклад, а не на известное имя. Нам нужны свежие лица, авторы новых статей и докладчики. Пусть в первый раз семинар не получится, интересную тему стоит поддержать и развить, дать автору новые идеи и пищу для ума.

А теперь пробежимся по содержательной части.

5 ноября

Отчетный доклад игры "Ведьмак: нечто большее" прошел в традиционной форме. Ничего нового по сравнению с выложенной на сайте информацией я не услышал. Однако, меня опять потянуло на воспоминания.

В далеком 1992 году мы ехали на ХИ с полной выкладкой продуктов. Из Москвы везли соль, добытую по большому блату тушенку и насушенные в дорогу сухари. На местные магазины мы не рассчитывали, не было даже мысли, что там что-то есть. А если попытаемся что-то купить, то местные жители обидятся за скупку продуктов. Перелом в сознании произошел в 1995. Простая идея взять из Москвы минимум и купить все на месте стала реализуемой. А местное население только радуется неожиданным деньгам. Прогресс не

остановился. На XI-2004 хозяин полигона уже построил магазин и кафе рядом с полигоном.

Поговорим, однако, об отношениях с местными.

- Начнем с тех, кто живет или зарабатывает на жизнь рядом с игрой. Эта категория встречает нас хлебом и солью в буквальном смысле слова. Бабулька, в которой душа еле держится, прет по полигону на спине мешок картошки, а в зубах сжимает ручку бидона с молоком. Транспорт (лодки и машины) дежурит и подается к указанному времени по свистку. С этой категорией мы живем в симбиозе.

- есть местные жители другого типа, преимущественно подростки. Эти впадают в агрессию или воруют на полигоне. Они считают себя "хозяевами здешних мест" и обижаются, что внимание игроков направлено не на них, любимых.

- администрация. Она рассматривает нас как источник нетрудового дохода в виде бутылки водки леснику или парка оргтехники в местную управу, зависит от масштаба игры.

Есть еще две категории населения, которые особенно ярко представлены в московском регионе. Чаще всего это дачники на отдыхе и наше присутствие им материальной выгоды не несет.

- любопытствующие. Им от нас ничего не надо, просто интересно.

- "злые бабушки". Это самый вредоносный контингент. Мы вредим им своим существованием, тем, что дышим их воздухом и едим их ягоды в лесу. Эти активистки готовы дойти до Путина в своем праведном негодовании. Поэтому, проводя игру, запаситесь терпением и бумагой от администрации.

Злые бабушки чуть не сорвали парад

Ведьмака. В день начала игры в мастерятник нагрянуло высшее районное начальство и попыталось выгнать игру. Ситуацию спас Андрей Виленский (Блэки), который сумел втолковать им несколько простых тезисов:

- что "политическое мероприятие ролевая игра "Ведьмак"" в милицейском протоколе - бред

- что присутствие в лесу законопослушных граждан России не просто разрешено, а закреплено в Конституции

- что администрация, конечно, может прислать пару автобусов ОМОНа и всех выгнать, но мы люди обидчивые и грамотные, потом в Спортлото напишем.

К чести обеих сторон удалось найти общий язык. Мастера причинили пользу районной администрации. Сначала они хотели, чтобы им приобрели по паре мячей в каждую школу Петушинского района. Удалось объяснить, что столько мячей не влезут ни в одну машину, и всю игру наш транспорт будет перевозить эти круглые чудовища. Сошлись на оргтехнике для местной управы.

Ведьмачий полигон остался открыт для игр, отношения с администрацией нормальные и рабочие. Но прежде чем там играть, обратитесь в Золотые леса за правильной контактной информацией.

Семинар по безопасности героически спас Юрич. Он встал на место не пришедшего докладчика и рассказал о страховании и организации медпомощи на играх.

Большой интерес и дискуссию вызвал семинар Александры Давыдовой (Тень, Ростов на Дону) о том, как сделать безопасную стрелу. Были продемонстрированы стрелы, обсуждены технологии изготовления луков. Народ живо интересовался предметом. Пришлось их даже выго-

нять, когда кончилось отведенное время.

Отчет по игре "Стражи Северных Границ" проходил в форме суда. За мастерскую группу отвечал П.Л.Шилов, а обвинение выдвигала Катя Ливанова. К сожалению, обвинение не имело ничего общего с выдвинутыми Томкой Инь реальными претензиями и благополучно провалилось, обосновать его не удалось.

Презентация игры "Великая Степь". Игра пройдет под Воронежем в середине июля. Главный мастер - Ставр. Почему стоит обратить внимание на эту игру? Например, потому что она является экспериментальным проектом. Про его суть я вам ничего рассказать не могу. Игровые мастера жили в одном номере со мной и разболтали многие тайны. Речь идет о моменте, когда Чингисхан объединил монголов и превратил сборище кочевников в могучую империю. Поэтому лозунг игры "побудь три дня монголом" лукавит. Монголы изменились на протяжении жизни одного поколения. Попробуем воспроизвести это за три дня. Как - увидите на полигоне.

"Конвенция мягкой и жесткой боевки". Семинар заявил я. Вообще-то копьём в живого человека я тыкал последний раз 12 лет назад. Страшно далек я от боевки, но близок к средствам массовой информации. И, как ведущий календаря игр, задал аудитории вопрос: нужно ли ранжировать игры в календаре по признаку жесткости боевки и если да, то как? Ответ был достаточно дружным и от мастеров и от игроков. Нет, ранжировать не надо. Маркер "жесткая боевка" отпугнет игроков мирного амплуа от хорошей игры (Ведьмак и Черный отряд были играми с жесткой боевкой). Флажок "мягкая боевка" собьет с толку нормального бойца, но

не остановит гопника. Бездоспешных бьют не потому, что боевка жесткая, а потому, что встречаются невменяемые бойцы. Была разумная идея маркерить игры дополнительными признаками типа разрешенного удара в голову или бонусов на луки. Но в целом данные маркера никому не нужны. Было озвучено несколько полезных замечаний к правилам, которые постепенно становятся общепризнанными:

- нужны отдельные правила для боевых столкновений армий и обычных стычек

- в ситуации, когда бездоспешный по роли вынужден напасть на воина в железе, он автоматом погибает.

Что до разрешения удара в голову, то Антон (Медик) Волковский произнес фразу, которая снимает многие вопросы: "Шлем от сотрясения мозга не спасает".

Круглый стол "Большие игры" был ключевым мероприятием РИ-блока. Признаться, я был на нем урывками. Основной проблемой была неспособность аудиторией держать тему. Постоянно сбивались на какие-то мелкие технические вопросы: - как легально заказать полигон - какого сервиса хотят игроки и сколько они готовы платить...

Тем не менее, есть спорные, но интересные тезисы с этого круглого стола. Итак:

- командный подход есть зло. Он мешает играть, так как плодит третьих лучников в пятом ряду. играют не люди, а функции. С командами надо бороться, принимать индивидуальные заявки, дробить доигровые группы на части.

Интересное замечание навстречу. Часто капитаны команд не передают мастерам прямые координаты своих игроков. Причина проста. Мастера ленивы и 90 процентов личных вводных - роли предателей. Стоит задуматься над этим.

- большая игра стоит в целом дороже мелкой в расчете на игроцкую душу. Поясняющий пример. Для эвакуации на малой игре надо иметь договоренность с авто-владельцем Васей, который отправляется играть. На большой игре эвакуации гарантированно будут, придется держать выделенную транспортную службу, что дороже, так как требует специальных людей.

Мое видение проблематики больших игр следующее. Есть эмпирическая цифра, что на 10-20 игроков приходится один мастер. Есть еще одна эмпирическая цифра, что игры более трехсот человек должны администрироваться не так, как игры меньшего размера. Сравним эти цифры и увидим, что мастеров на игру в триста человек надо порядка 15. Вообще-то уже на этом количестве игроков мастерская группа перерастает компанию друзей и требует специальных механизмов управления. Чем больше, тем сложнее. На 1000 человек нужно 50 мастеров, на 2500 - более 100. Это уже средних размеров предприятие, тут требуются формализмы, уставы МГ и должностные инструкции. Как бороться со сложностью? Первый путь уже показан - внедрять технологии управления. Второй - увеличивать эффективность мастера. Если один мастер обслуживает не 20, а 50 человек - на 1000 игроков потребуются команда в 20 мастеров. Предложения из этой серии: пусть капитан напишет вводные для членов команды (разгрузит регионального мастера) или выдать вводные случайным образом (опять же меньше работы посреднику).

К сожалению, не удалось заслушать Азрафеля с идеей фрактального сюжета. Идея будет обкатываться на игре "Последний союз" в июле 2006 года. Не будем забегать вперед.

Еще одна интересная тема - генерация сюжета для большой игры. Тут много возможных путей. Традиционный путь - командные вводные. Капитаны команд - короли, члены команд - подданные. Этот метод себя прекрасно зарекомендовал на протяжении многих лет, он хорошо работает на тех же Хоббитских. Есть и очевидный недостаток - командный подход не спускается к каждому игроку, не дает вводные каждому.

Итак, у нас есть команды и их короли-капитаны. Можно ввести горизонтальное деление сюжета. Например, сформировать гильдию торговцев на игре. На Ведьмаке по такой горизонтальной структуре были организованы маги и банкиры. У них есть свой выделенный мастер, который строит для них игру. Полезно, что такая структура не предусматривает изначально нелояльности к королю. Эти слои расширяют, а не нарушают пространство игры. У них - свои интересы, часто неполитические.

Команда, обычно, спаянный коллектив, замкнутая единица. Внедрить в нее шпиона со стороны практически невозможно. Применяющийся подход - дробление команд. В идеале на игру надо принимать заявки от игровых семей, а не боевых отрядов. Надо понимать, что резко возрастают накладные расходы на мастерение. Этот подход пригоден для малых, до 300 человек, игр. Для больших игр город или государство составляются из локаций. Локация - объединение многих команд. Команде на откуп отдается некая функция: королевский двор, гвардия и прочее. Тема "Как построить большой город на игре" хорошо раскрыта в статье и докладе В. Молодых "Моделирование города на РИ". Текст вы найдете в журнале "Мое королевство" № 25.

Творческая группа большой игры составляет до десяти человек. Известно, когда в соавторстве пишут два писателя, уникальны случаи трех соавторов. Управлять творческим процессом для десяти креативщиков - вообще непонятно, как. Здесь придется брать на вооружение опыт научных коллективов. Стоит взять на заметку и провести семинар с профессионалами по этой теме на одном из конвентов. А пока, на нашем круглом столе, тема осталась нераскрытой.

## Вернемся на семинары Зиланткона

Сюжетная мастерская имени Шилова. Идея простая, но эффективная. Играющие садятся в круг. Каждый на первом шаге рассказывает о своем персонаже. На втором круге он описывает встречу своего соседа справа и кого-то другого из круга. На третьем круге своему соседу слева нужно рассказать про произвольный предмет. Такая сюжетная карусель очень подходит для загрузочного лагеря или разработки шестеренки игры внутри мастерской группы.

Ролевой методический лагерь - доклад Вадима Полюги из Екатеринбурга. Этот проект продолжается уже в течение 5 лет. Ориентирован он на мастеров - творческая лаборатория в конце лета. Все тенденции года уже проявились и мастера могут проверить свои гипотезы. Лагерь проводится с выездом в пансионат, в форме серии малых игр. Финал - более крупная игра. Готовят МИГи (малые игры) по очереди, утром игра, вечером разбор. Результаты посмотреть и заявиться можно на сайте <http://Npj.ru/rml>

Интересный доклад Егора Короткова об отношении католической церкви к ролевым играм. Докладчик хорошо владеет материалом, хотя несколько злоупотребляет терминологией. Суть сообщения: церковь не возражает против игры в ее обряды, но эти обряды не должны соответствовать канону.

Тихмянов сделал сообщение об игре-хеппининге. Если обычная ролевая игра упражняет мозги, то хеппининг - наоборот, служит для отдыха. Доклад был подвергнут достаточно жесткой критике, он будет переработан к весеннему конвенту в Москве. Поэтому я пока не буду излагать его содержание. Тем не менее игры-хеппининги проходят, термин удачен и его надо зафиксировать в виде текста.

Вечером прошла игра "Сто к одному", сценическая версия телеигры с вопросами из ролевой тусовки. Встретились команды двух Александров - Шестого и Воеводского. Идея организатора игры Марины Рогановой была отмечена грамотой Зиланткона.

Вечер был отмечен турниром на песнях от Скади. Будем честны, не все менестрели поют одинаково хорошо. Иногда хотелось спастись бегством. Но идея, безусловно, хороша. Автор, пиши еще!

## 6 ноября

Еще одна неожиданность Зиланта - **семинар по Сильмариллион-экстриму** от Азрафеля. Несмотря на раннее утро люди стояли в проходах. Тема доклада - Ангбанд с точки зрения социального психолога.

В сообщении были проведены параллели между Ангбандом 2002 и Стэнфордским экспериментом Зимбарде, поставленным в начале 70-х. В то время массово по-

ступали жалобы на тюремных надзирателей за жестокое обращение с заключенными. Экспериментаторы решили выяснить, является ли эта жестокость следствием отбора надзирателей, или ситуация диктует людям их поведение. Группу уравновешенных (предварительно протестированных) людей разделили по жребию на палачей и жертв. После чего их заперли в подвале на неделю. Через шесть дней эксперимент был прекращен. Палачи озерели и стали творить всяческие потребности. Таким образом, считается доказанным тезис, что ситуация диктует поступки человека.

Еще один интересный опыт - наказание при обучении. Подопытному предлагается обучить некоего человека (ассистента психолога). Для наказания нерадивого ученика ему предоставлены три кнопки. Каждая кнопка дает удар током (ассистент изображает реакцию). Две кнопки объявляются чувствительными, но безвредными, а одна - якобы смертельной. К концу опыта до 70 процентов испытуемых радостно давили на убийственную кнопку.

Интересно, что если человека предупреждали о личной ответственности за смерть или увечье испытуемого, то процент давящих на красную кнопку снижался до 30, что тоже немало.

Нам из этого доклада могут быть интересны следующие идеи для создания игровых тюрем:

- дезориентация по времени. В Стэнфорде палачи имели власть над светом - включали и выключали его в произвольное время. Жертвы быстро теряли счет дням. Один из заключенных на второй день уже считал, что прошла неделя. В игровых условиях нельзя ограничить смену дня и ночи, но можно несколько раз переместить или раз-

будить заключенных для переключки. Заодно это нарушит их ритм сна.

- абсолютная власть над жертвами. Правила устанавливают палачи и меняют их когда захотят. Стоит быть осторожными в этом пункте. Эксперимент показал, что злоупотребления палачей начинаются уже на второй день.

- обезличка жертв. Обращаться к ним надо по номерам, лишать личных вещей. Лучший прикид в тюрьме - форменная бесцветная одежда.

- невозможность личного контакта между палачом и жертвой. Отношения формализованы и попытки жертв выйти за эту формальность пресекаются.

На четвертый день эксперимента в Стэнфорде случился бунт. Он окончился неудачей, после чего положение жертв ухудшилось. Имейте также в виду, что драки при свидетелях более жестоки, чем один на один.

В докладе Азрафель основным тезисом было, что Ангбанд 2002 воспроизводил Стэнфордский эксперимент и ситуацию реальной тюрьмы.

Но мы сделаем другой вывод. Стоит покопаться в источниках по психологии, чтобы найти еще интересные и играбельные, воспроизводимые в наших условиях эксперименты. Это позволит сделать игры интереснее и эмоционально насыщеннее. Пожалуй, имеет смысл пригласить практикующих психологов и политтехнологов из внешнего мира.

Статистический анализ половозрастной структуры и зависимость ее от жесткости сюжета был темой следующего доклада. Увы, выборка была нерепрезентативной, ибо у автора доклада было недостаточно исходных данных. Тем не менее определенные предпочтения по половому при-

знаку были выявлены. Так, девушки предпочитают игры с жестким сюжетом. Докладу не хватало четко поставленных вопросов для анализа. Идея, однако, интересная и перспективная. Пожалуй, пора ролевикам обзавестись статистической службой и посчитать средний возраст ролевика, его социальное положение и доход. Кто возьмется?

Традиционный семинар "**Дети на играх: за и против**" как всегда прошел в атмосфере взаимопонимания. У родителей есть общие проблемы, обсуждать их легко, а решать - трудно. Детей становится все больше, но это не повод запирается с ними в четырех стенах. Папы и мамы, объединяйтесь.

А на семинар **по первой медицинской помощи**, который проводил Антон Медик, я бы в принудительном порядке загонял всех мастеров будущего сезона. И принимал бы экзамены по результату. Увы, семинар посетило человек 15.

**Тема дня 6 ноября - идеальное ролевое СМИ.** Сначала была презентация проекта <http://www.rpg.ru>. Говорить про него я не буду, портал висит в сети и все материалы доступны. А затем началась проектная игра. Вел ее П.Л.Шилов. Он предложил участникам встать на одну из трех позиций - издателя, автора и заказчика СМИ. Каждый должен был озвучить, что же он продвигает своей деятельностью. Благодаря этой неожиданной постановке вопроса я, наконец, понял, что же продвигаю своими Интернет-проектами. С rpg.ru все просто. Я продвигаю в массы идею о том, что ролевые игры - вполне благопристойное хобби, повышаю реноме в глазах обывателя. Мне легче и дешевле

будет проводить игры, если в глазах местного чиновника я буду пусть и слегка необычным, но уважаемым гражданином.

А вот с Александром 6 (<http://www.alexander6.ru>) результат оказался неожиданным для меня. Оказывается, Аб продвигает прогресс и новые технологии. Публикации на известном сайте накапливают опыт, показывают слабые места имеющихся игровых систем и обкатывают новые идеи. Все для того, чтобы игры приносили большую эмоциональную отдачу.

Увы, конструктив на семинаре быстро кончился. Шилов грамотно подвел аудиторию к ориентации вовне сообщества. Но мы с сэром Майклом уперлись. Этот парень, который стоит снаружи, нам не нужен. Мы не хотим заинтересовывать его нашей деятельностью, нам не нужны его деньги. Накладные ресурсы на окучивание парня снаружи превысят тот эффект, который он может дать нам, любимым, в виде эмоциональной отдачи на игре.

Честно говоря, это старый спор между Казанским Игротехническим Семинаром, который стоит за профессионализацию РИ, и группой товарищей, воспринимающих РИ как хобби. Конструктива на проектной игре не получилось. Извините, если кто-то ждал большего.

Честно говоря, из-за РИ и СМИ я пропустил **городской блок** - доклады о городских играх и о том, как построить большой город на игре. Не нашел своего отражения в отчете и доклад про игры-сериалы. Здесь отошлю вас к журналу "Мое королевство". Два доклада из трех там опубликованы.

А после проектной игры был концерт Канцлера Ги. Дискотека имени Тихминова собрала чуть ли не больше народа, чем бал Джулиана.

7-го ноября был неожиданно хороший большой концерт.

Есть достаточно неожиданное наблюдение. По сравнению с годом 2000-м ролевой блок сильно сдал в плане интересности. Неожиданных открытий и жарких споров в рамках РИ-секции не было. Нормальные технические сообщения и обзоры, никаких революций. Но минувший сезон наполнен качественными играми. Уж и не знаю, есть ли обратная зависимость - чем хуже с теорией, тем лучше с практикой. Мне представляется, что теория РИ исчерпала себя. Накоплен большой опыт, но ничего принципиально нового уже не появится. Будут ли хорошие игры? Да, безусловно. Но искать новизну в рамках сообщества уже не стоит. Для технических прорывов надо приглашать людей со стороны - психологов, политехнологов, педагогов, актеров. Прорыв можно искать и в литературе - новых сюжетах и игровых схемах. Во всяком случае, в РИ-секцию следующего года я бы хотел пригласить людей с другими знаниями.

Зилант быстро катился к своему закату. Закрытие, как всегда, тянулось больше двух часов. Награждали тех, кто активно проявил себя на конвенте. В суматохе забыли вручить награду самой популярной игре сезона 2005 - это, конечно, был "Ведьмак". Не буду отбивать хлеб у сайта Зиланткон. Список награжденных будет опубликован там. Кон закрыт до следующего года. Только об одной награде умолчать не могу. Антизилант в виде килограмма денег вручается за самое рентабельное произведение. В этом году его получил Александр Бушков за серию романов о Свароге.

Вечером состоялся разбор полетов. Ру-

ководители служб и площадок отчитывались и рассказывали о допущенных ляпах. Из смешного: одна из секций заказала 15-местную Газель на 25 человек (и их впили) и 120-местный автобус для троих.

Печальный глюк: концерты Тэм и Йовен были поставлены одновременно на разных площадках. Орги рвали на себе волосы, но было поздно:-(. На будущее - предварительное расписание надо рассылать заранее хотя бы активным участникам. Это уберезит нас от многих глюков.

Поднимали и тему человеческих отношений. Зилант пропустил через себя более 2200 человек. Технические службы сработали хорошо, но человек превратился в запись в базе данных. Не знаю, как принести эмоциональную составляющую в технологический процесс организации. Это сложно, но, как подсказывает интуиция, нужно. Да и к тому же мы - ролевики. Эмоции - это наша "профессия".

Зилант еще живет. В рассылку падают отчеты служб, в сети публикуются статьи участников. Но Большой Дракон уже засыпает. Жизнь на этом не кончается. Эстафету перехватили региональные конвенты - их будет не меньше десяти. В этом году в моду входят балы и турниры. В общем, осень и зима перестали быть ролевым межсезоньем.

И совсем уж напоследок. В нашем сообществе большой приток свежих сил. Игры идут с превышением от расчетного числа участников. Пришла новая волна молодежи. Поэтому пессимизм отменяется. Мы снова набираем высоту.

Вячеслав Рожков (Дядя Слава),  
Москва

## Скауты, или "Банда Робин Гуда" в 1874 году (к вопросу об истории ролевых игр в России)

Читая многочисленные статьи ролевиков по истории Ролевого Движения в России я заметил часто повторяемые утверждения, что до "Хоббитских игрищ" 1990 года в России "ролевых игр" не было. Ну, сначала я посмеялся, потом задумался. Какое-то мощное "иваново-не-помнящее-истории" получается. Решил вот материал скомпилировать на тему, что было до того, как кто-то Толкиена прочитал.

Что такое "ролевая игра"? Игра она и есть игра, что тут объяснять. Главное в игре, как писал В.Даль в своем "Толковом Словаре" - это "шевелиться туда-сюда" (см. Словарь Даля). Все же, ролевая игра имеет два главных признака, о которых надо сказать особо. 1 признак - распределение ролей (героев) между участниками игры, действие игры разворачивается на природе (желательно), имеется сюжетная линия. 2 признак - в процессе ролевой игры генерируется (моделируется) некий вымышленный игровой мир.

Думаю, что первые ролевые игры в современном понимании этого слова состоялись в США в 1874 г., когда 14-летний мальчик Эрнст Сетон-Томпсон собрал "племя индейцев", переименованное затем в "банду Робин Гуда". Книжки Сетон-Томпсона есть в любой электронной библиотеке ("Маленькие дикари" хотя бы). В 1902 г. уже известный ученый-натуралист, писатель и художник Э.Сетон-Томпсон основывает движение "Индейцев-знатоков леса" (Woodcraft indians), где моделируется мир аборигенов Северной Америки, проводятся многочисленные ролевые игры в индейцев и трапперов. Это движение медленно распространялось по Америке, но не стало организацией. Когда

в США в 1910 году появились скауты, Сетон-Томпсон поддержал новое начинание, а когда в 1916 году была создана организация бойскаутов Америки он стал ее первым Старшим скаутом-мастером.

В 1907 году отставной британский генерал-майор Роберт Баден-Пауэлл с группой ребят (22 человека) устраивает на острове Браунси 10-дневный палаточный лагерь, где помимо всего прочего проводятся ролевые игры "в разведчиков", "контрабандистов", "охота на льва", "индейцы и трапперы" и т.д. Русский журнал "Природа и люди" в 1915 году писал: "После



бурской войны Баден-Пауль переехал в Англию и поселился у себя в графстве Суррей. Здесь, на досуге, он наблюдал игры мальчишек и заметил, что любимые их игры - игры разведочного характера, в которых они подражают героям Майн-Рида и Фенимора Купера. Баден-Паулю пришла мысль принять участие в этих играх, дать детям знания, необходимые для разведчика, а также внушить им высокие понятия чувства долга и любви к ближнему. Он тотчас же осуществил свою идею. Мальчики с радостью подчинились ему, и он начал с ними играть в разведчиков. Играя, он научил их любить природу, угадывать погоду по признакам, находить дорогу по солнцу и звездам, уметь распознавать различные следы, определять на глаз расстояния, знать сигналы и нести разведочную службу".

В России неорганизованные подростковые ролевые игры в индейцев были популярны в любом уездном городке еще в конце XIX века - об этом можно найти, например, отрывочную информацию в различных мемуарах политических и культурных деятелей того времени. Знаменитый рассказ Антона Чехова "Мальчики" многое может дать о духе подростковой игры того времени - не было орков и Азанулбизара, но зато был Монтигомо-Ястребиный Коготь. Даже во время революции и гражданской войны многие ее видные русские деятели вспоминали детство и индейские игры - об этом, например, вскользь пишет В. Шульгин в своих белогвардейских записках.

В 1908 году в Бахмуте Екатеринославской губернии было положено начало движению "детских потешных отрядов", организованных по примеру полков Петра I. "Потешные" были вооружены деревянными ружьями и проводили военно-спортивные ролевые игры на природе, воссоздавали исторические баталии и т.д.

30 апреля 1909 года в Павловске под Петербургом штабс-капитан Олег Ивано-

вич Пантюхов собрал первый патруль российских скаутов - "Бобры". Этот день считается днем основания российского скаутинга, в основе которого в т.ч. проведение ролевых игр на природе.

В 1912 году в Петербурге проведен смотр нескольким тысячам "потешных" со всей России. В параде принимали участие и скауты О.И. Пантюхова из Царского Села. Летом 1912 года в Лохте (теперь Финляндия) был проведен первый русский скаутский лагерь для петербургских скаутов под руководством В.Г. Янчевацкого. В лагере активно проводились ролевые игры.

В годы гражданской войны скауты в основном встали на сторону Белой Армии. В Государственном архиве Архангельской области мне удалось как-то познакомиться с разрозненными номерами газеты "Тотэм говорит" - это газета архангельского общества "Русский скаут", издававшаяся в белогвардейском Архангельске в 1919 г. Уже сам факт, что во время войны скауты продолжали существование (в Архангельске были две дружины скаутов, причем одна из них - герл-дружина под руководством герл-лэди мисс Диккинсон) говорит о многом. В газетах описана жизнь скаутского союза (рукопожатия левой рукой - традиционное начало любой скаутской встречи) в городе, экспедиция скаутов в лес в мае 1919 г., приводится удивительный рассказ о подвиге трех скаутов (Вани Скачинова, Алеши Кириллова, Саши Владимирова), ходивших в разведку на позиции красноармейцев и доставивших в Архангельск ценные сведения о пулеметных гнездах красных на каком-то участке фронта. Подвиги советских пионеров и комсомольцев во всех войнах СССР хорошо известны, а вот про подвиги скаутов я впервые прочитал.

В Советской России на смену скаутам пришло пионерское движение с военно-спортивными играми "Зарница" и "Орленок". Элементы ролевой игры были и у пи-

онерских забав (это прежде всего раздел на команды, военная терминология, "война" за победу и т.д.).

В конце 1960-начале 1970-х гг. в СССР началось (вернее сказать, возродилось) движение индеанистов - поклонников культуры и мира аборигенов Северной Америки. В историческом очерке Вапити об истории индеанистики так описаны ранние годы советских индеанистов: "... На бескрайних просторах Советского Союза стали появляться "дикие" индейские "племена" - юные сорванцы, начитавшиеся Фенимора Купера, Шульца и Сат-Ока, и насмотревшиеся фильмов "про индейцев" с участием Пьера Бриса и Гойко Митича, пришли на новые охотничьи территории. Нападения на белых "ковбоев", охоты на "бизонов и лосей", раскуривание "трубок мира" сейчас с улыбкой вспоминаются участниками тех событий. Многие дети в нашей стране играли в индейцев, но время шло, у детей стали появляться другие интересы и они постепенно забывали об очаровательной поре юности. Но - странное дело ! - некоторые из них, буквально единицы, не перестали интересоваться индейцами, более того, их игра переросла в нечто более серьезное, глубокое, мистическое...

Самой ранней группой "индейцев"... была группа "черноногих" из Каунаса в Литве, в конце шестидесятых- начале семидесятых годов. Глядя на их снимки, чувствуется что для ТЕХ лет они серьезно подходили к одежде, жилищам, головным уборам. ...Где-то в районе 1970 года в Псковской области, в городе Великие Луки появилось "племя" Каучи. Почему оно так называлось? С самого начала в идеологии этого "племени" считалось некорректным называть себя делаваром, дакотом или апачем, поэтому и придумали своё, глубоко личное название. По этой же причине придумывались "свой" язык, одежда, обычаи, церемонии... И, в отли-

чи от многих подобных групп в стране, Каучи, взяв за основу индейцев, на этой базе создали своё племя со своей идеологией. Верховным вождём Каучи был Тудбакинтотто (Могучий Бизон), а шаманом - Рэволюнакиа (Красный Волк). Они построили свой лесной лагерь недалеко от города, где проводили свои праздники и церемонии... В Новосибирске существовала знаменитая группа "Красные Стрелы". Она образовалась в конце шестидесятых, и ориентировались на дакота. Самыми известными людьми в ней были Мато Нажин и Орлиное Перо. Эти люди сыграли заметную роль в движении. В начале они устраивали свои лагеря в районе Новосибирска, в том числе на острове посреди Оби, а потом стали ездить в Горный Алтай... В начале семидесятых в лесах в районе Петрозаводска стали ставить лагеря "дакоты" - довольно многочисленная группа ребят. Они активно занимались прикладными ремёслами, занимались стрельбой из лука, метанием томагавка и другими упражнениями. Очень любили бродить по лесам, охотиться, рыбачить. К своим церемониям, как бы они наивно не выглядели, относились очень серьезно...

В Ленинграде в 1976 году познакомились несколько индеанистов и в дальнейшем стали называться "Лесной союз". Основной упор в их деятельности делался на жизни в лесу, выживании, строительстве жилищ, изготовлении снастей для охоты и рыбалки. В 1978 году впервые в Союзе было изготовлено берестяное каноэ. Группа выезжала в леса вокруг Питера, а впоследствии летом стояли лагерем в Карелии, на северном побережье Ладоги. Охотились на уток из лука, шили одежду, искали материалы про индейцев... В начале семидесятых в районе поселка Стрельна около Ленинграда существовала группа, которая занималась примерно тем же, что и "Лесной союз"... В закрытом, режимном городе Арзамас-16 (ныне Саров), где де-

лались атомные бомбы, в начале семидесятых появилась группа "апачей". Они занимались примерно тем же, что и остальные группы, но с одним отличием - много ездили верхом. В этой группе были Непемус (Левая Рука) и Бродячий Койот.

В 1978 году произошло создание группы ОСКАИ (Организация Сохранения Культуры Североамериканских Индейцев) по переписке (Московская обл., Львовская обл., г.Стерлитамак, Ивановская обл., Челябинская обл.).

Можно было продолжить долгий рассказ о подобных группах и "племенах" - на Украине, Дальнем Востоке, Урале, в Подмосковье и много где ещё. Это возникало стихийно и повсеместно. Много ребят играло в индейцев, но серьёзно потом продолжали заниматься единицы, и этим людям была уготована судьба делать своё любимое дело на более высоком, организованном уровне".

Скажу сразу, что наш Клуб любителей фантастики "Цивилизация Гэйм" тоже отдал дань ролевым играм в индейцев - еще в мае 1974 года мы провели Первые Традиционные Индейские игры (последние прошли в 1997 году).

В 1980 году в Ленинграде было положено начало официальной организации и ныне существующего Движения индеанистов (многочисленные материалы индеанистов можно найти на их сайтах). Ежегодно стали проводиться Пау-Бау (под Ленинградом, Москвой, Киевом и других местах), на которых сотни людей устраивали индейские лагеря, ставили типи, преобразались в индейцев и полностью уходили в Мир краснокожих Северной Америки, достоверность которого кстати в тысячи раз выше, чем любые фантастические миры.

После краха СССР в новой России возрождается скаутское движение. Вот например типичные ролевые игры современных скаутов. Первая игра ("Гномы, эльфы, великаны") - это простенькая игра

типа пионерской "Зарницы", далее следуют ролевые игры "на выживание" и с более замысловатым сюжетом ("Охота на волков", "Чужие", "Spaceman") и в завершение - ролевые скаутские игры по мирам Урсулы Ле Гуин.

**ГНОМЫ, ЭЛЬФЫ, ВЕЛИКАНЫ** (ролевая игра воронежской организации "Искра". 2000 год).

Возраст: 13 - 17 лет

Играющие: 3 команды по 10-12 человек  
Местность: лесистая, игровой полигон - квадрат 500 \* 500 метров

Участники игры делятся на 3 равных по количеству человек команды. Одни будут гномами, другие - эльфами, третьи - великанами. У каждой команды есть свой фирменный знак, отличающий ее от других (он известен всем).

Эльфы и гномы прячутся в игровом квадрате 500 \* 500 метров. Все эльфы, также, как и все гномы, должны находиться недалеко друг от друга. Каждая из двух команд имеет право занять квадрат 100 \* 100 метров. Квадрат эльфов и квадрат гномов маркируется маленькими листами белой бумаги по периметру квадрата через каждые 10-15 метров. В любой точке своих квадратов эльфы и гномы обязаны установить на высоте 2 - 2,5 метра опознавательную "башню" (свернутый цилиндром ватманский лист бумаги) с нанесенным на нее "фирменным знаком" команды.

Через 20 минут после начала игры великаны выходят на поиск гномов и эльфов. Двигаясь по лесу в свободном направлении, великаны ищут любой из двух квадратов. (Команда передвигается в полном составе, не разбиваясь на группы). Все команды играют молча.

Заметив маркировку какой-нибудь команды, великаны могут войти внутрь игрового квадрата команды и напасть на нее.

Как только великаны увидели опознавательную башню и знак на ней или оса-

дили хотя бы одного игрока команды противников, они могут выкрикнуть название команды ("Эльфы" или "Гномы"). С этого момента участники команды, на которую напали, могут лишь прятаться от нападающих на территории своего квадрата, им запрещено нападать в ответ, они могут только обороняться. Защищающиеся эльфы или гномы могут убежать от противника, перемещаясь только в рамках своего квадрата. Убитым считается тот игрок, которого осалили. Такой игрок отдает свою косылку победителю и выходит из игры.

Заслышав шум битвы, вторая команда прячущихся может бежать в квадрат, где происходит сражение, на помощь обороняющимся. Как только игроки команды пересекают маркировку квадрата, они могут выкрикивать свое название. С этого момента и та команда, которая только что подошла на помощь, и та, которая оборонялась, могут нападать на великанов. А великаны имеют право, не нападая, только спастись бегством, перемещаясь в пределах квадрата, в котором они находятся.

Побеждает та команда, которая поймала как можно больше противников, и в то же время меньше погубила собственных жизней за отведенное время.

Лучше организовать три тура игры, чтобы каждая команда могла попробовать себя во всех ролях: и великанов, и гномов, и эльфов.

**"Охота на волков"** (абаканские скауты, 2002 г.).

Лето в разгаре, и каждый желает наполнить эти теплые дни незабываемыми впечатлениями. Для скаутов же - это обычно время познания себя, познания окружающего мира и сотворения полезных дел. Этим летом небольшой абаканский скаутский отряд "Снежный барс" (не путать с Хакасской республиканской скаутской организацией) провел свой очередной пала-

точный лагерь совместно со скаутами и лютеранской молодежью из Новосибирска, Саяногорска, Туима, Борца и Власьево. Если в прошлом году в программу подобного лагеря входили астроархеологические наблюдения и исследования совместно с новосибирским академиком Виталием ЛАРИЧЕВЫМ на знаменитых Сундуках, то в этом году во главу угла ставилась ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ, которая проходила в окрестностях села Ефремино на Тохзасском хребте (Ширинский район).

Прежде чем начать повествование об увлекательной игре "Охота на волков", стоит уточнить, что "Снежный барс" выехал в лагерь неполным составом, ибо многие скауты сдавали выпускные и вступительные экзамены, поэтому было решено пополнить поредевшие ряды ребятами, желающими попробовать себя в нелегкой школе выживания на природе. Бессменным лидером и организатором подобных лагерей с элементами скаутинга является пастор лютеранской церкви, опытный скаут-мастер Павел Заякин, который организовал сначала инструктивный сезон для лидеров, и лишь потом заезжали все участники.

Настал день "охоты" - позади уроки и тренировки. Три отряда: "Форсаж", "Скифы" и "Crazy Town" образовали пять патрулей. Им предстояло сыграть роль волков, а это значит: имея при себе минимальное количество пропитания, без палаток и спальников выйти к определенному квадрату, не попавшись в ловушки преследовавших их "трапперов", то есть "охотников". Команда "трапперов" состояла из инструкторов и лидеров. Два дня под непрекращающимся дождем "волки" пытались уйти от настигающих "охотников", избегая всевозможных ловушек. Выжить хотелось всем, и некоторые патрульные - "вожаки стай" - завели своих волков совершенно в другую сторону. Так всястая "Crazy Town" выпала из квадрата игры

и бесследно исчезла. Военный совет посоветовался и решил игру не прекращать, а "трапперам" потерявшей стаи приступить к тщательным поискам "волков". Все обошлось благополучно, стая нашлась. Просто они пошли не тем путем и не в ту сторону.

В конце игры "волки" открыли "ночную охоту": они искали спрятавшихся в лесу "трапперов". Каждый найденный "траппер" стоил три жетона. В три часа ночи объявили перемирие, и все пошли спать. Наутро все стаи стартовали в одном направлении и по одному маршруту к месту под названием "Скала совета". Там, в заданном квадрате, ориентируясь по тайным знакам, необходимо было найти и расшифровать записку. Когда каждый патруль расшифровал свою часть записки, все вместе получили: ДОВЕРИЕ.

Так закончилась многотрудная, но полезная игра. Победителям вручили призы, достойные настоящих "робинзонов": охотничьи ножи, в рукоятке которых наряду со всякими необходимыми для похода мелочами есть и компасы; кому-то достался таежный камуфляжный костюм, и, конечно, все получили значки лагеря "Доверие - 2002" и незабываемые воспоминания.

Поделиться этими воспоминаниями я попросила абаканского скаута, патрульного отряда "Форсаж" Николая ТОПОЕВА. Вот что он поведал:

- На мой взгляд, лагерь удался, потому что он не был бесполезным уроком для тех, кто приехал туда. Мы получили массу интересной и познавательной информации о горах, растительности и живности, которая обитает в этих краях, но кроме этого у нас была возможность оказаться в искусственно созданной экстремальной ситуации и попробовать всякие травки вместе с ползающими букашками. У нас был очень жесткий режим дня, а свободного времени - только четыре часа, которые также уходили на общелагер-

ные дела. Если ваш отряд дежурный, значит нужно приготовить общий костёр, вместе с тем, каждый отряд должен был готовить театральное представление, причём миниатюрные сценки были каждый вечер. За это время также нужно было постирать и высушить вещи, очень часто по ночам шёл дождь и всё, что ночью сушилось, было ещё мокрее, чем прежде. А дождь шёл почти каждый день, он поливал часто, но мелкими каплями, нужно было сварить ужин, убрать территорию своего лагеря - за чистоту давали жетоны. Больше всего доставалось девчонкам из нашего города: они спали именно на том месте, где большая палатка протекала, и они очень часто проводили ночь в своих сырых спальниках.

Многие люди "недоедали" и не всегда справлялись с топором. Симпсон - лидер отряда "Крэизи Таун" - не справился с топором и чуть-чуть поранился, после чего весь лагерь ходил и напевал что-то похожее: "...Симпсон пошёл в лес по дрова, топором поранился, вылезли глаза...". Театральные представления занимали если не первое, то второе место у обывателей лагеря, наш отряд придумывал песни о смысле жизни и создал словарь-справочник, состоящий из шести песен на любой случай. "Скифы" переделывали сказку об Иванушке Дурачке и Царевне Лягушке, куда были впутаны и Кошечка Бессмертный и Змей Горыныч. А вместо дохленького Ивашки роль Терминатора играл известный в лагере юморист Павел Марьясов, который три года занимался восточными единоборствами и реслингом. Да разве все перескажешь?

Я считаю, подобные лагеря - это хорошая школа для настоящих мужчин. Хотя и девчонки тоже вели себя достаточно мужественно.

#### СКАУТСКАЯ НОЧНАЯ ИГРА

"ЧУЖИЕ" (ролевая игра белорусских скаутов)

Рассказывает АЛЕКСЕЕНКОВ АНДРЕЙ - скаутский лидер, 32 года.

Вся монотонно разнообразная жизнь ночного скаутского лагеря вываливается на встречу экипажа космического корабля, много лет бороздившего бесконечные просторы Вселенной. В самый разгар торжественной встречи покорителей Космоса из леса раздаётся тревожный сигнал SOS. Народ бросается в лес и обнаруживает мальчика, подающего сигнал бедствия и сидящего рядом с ним слепого старика, который сообщает всем о том, что на землю проник "Чужой". Старик также рассказывает землянам о том, что ровно в полночь "Чужой" проснется в одном из членов экипажа, и тот начнет заражать всех подряд, хватая свои жертвы за горло двумя руками. Новоиспеченные "Чужие" тоже начнут заражать всех встретившихся им на пути землян, и так на протяжении всей ночи в лагере будут гибнуть люди, превращаясь в страшных чудовищ. И нет никакого спасения от этой напасти, можно только убежать от каждого шороха, прятаться в лесу от каждой тени, крепко зашиваться в палатке и молить Бога о том, чтобы он дал тебе шанс дожить до утренней линейки и не позволил сомкнуться на твоём горле двум страшным рукам. После подачи свистка на утреннее построение в лагере объявляется перемирие, и чужие уже не могут заражать землян. Чуждом оставшиеся в живых земляне составляют одну команду, а все остальные обитатели лагеря - команду "чужих". Обе команды повязывают на руки галстуки-жизни и в последнем смертельном бою решают, кто же станет хозяином на этой Земле.

Примечания и дополнения по проведению:

1. Играют абсолютно все участники скаутского лагеря не зависимо от их желания или состояния здоровья. Экипаж корабля

в количестве пяти человек определяется заранее и известен всем участникам игры еще до ее начала.

2. Первый "чужой" выбирается из членов экипажа так, чтобы никто ничего об этом не узнал. В нашем варианте это была определенная игральная карта из колоды, которую молча и глубоко в лесу раздавали всем членам экипажа, члены которого тоже ничего не должны узнать. В итоге создается ситуация, когда до начала игры о том, кто "чужой" знает только сам "Чужой".

3. В полночь игра начинается и "чужой" может заражать землян. Зараженным считается человек, которого любой из "чужих" схватил двумя руками за горло. Землянам не возбраняется убежать и уходить из лагеря, естественно, все должно быть в меру...

4. Чужие могут забираться в палатки, заражать спящих, нападать толпой на одного и так далее и тому подобное. Короче, полный беспредел, ограниченный зорким оком скаутских лидеров и собственной скаутской сознательностью.

5. Землянин может и должен отбиваться в разумных пределах, но не доводя дело до откровенной драки и кровопролития. Впрочем, обычно, все довольно мило и весело. Приобнимешь девушку, а она тебя хватит за горло и на ушко: "Теперь ты - "чужой"!"

Жизнь, в который раз уже доказала, что все гениальное просто! Сколько я мучался и пытался придумать фоновую игру, которая бы шла на протяжении двух-трех дней, но ничего не выходило. То правила были слишком заумными, то игра получалась нудной и играть в нее, живя обычной скаутской лагерной жизнью, не получалось. В итоге решил немного сжать временные рамки и... Сама атмосфера моей тогдашней жизни толкнула меня к этой игре. В столе лежала ролевая игра на три дня про "Чужих" и провести ее с теми людьми, с которыми я мечтал стало уже невозможно. Искромсав все навороты оставил только один - хватать за горло! По-

том придумал красивую историю, подумал, что я и так командир этого лагеря и вполне достаточно с меня и этой игры! Если бы я знал...

Настал день игры... Вышел я перед очередным вечерним швом на публику и рассказал коротко, что сегодня будет "ночнушка" и что правила простые. Выбираем "Чужого", он хватает народ за горло и заражает и так до утра. Кто останется "живым", то на утренней линейке будет "мочиться" с командой "чужих". Все очень смеялись... А мы - пять членов экипажа - ушли в лес и стали раздавать колоду карт. Лица были серьезные и сосредоточенные, никто себя не выдал. До начала игры осталось час...

Час прошел незаметно, да и шов выдался довольно занимательным, короче все забыли про то, что уже идет ночная игра! Потом как-то начались незаметные шепотки в кустах, кто-то куда стал уходить, перешептываться. Наконец, объявили отбой и... игра началась по полной! Оказывается к этому моменту половина лагеря уже была перезаражена, но руководитель у "чужих" был больно умный (Вьюн), так что об этом до поры до времени никто не догадывался. Заражали незаметно и самых сильных и нужных. Вообще это было что-то. Если хотите узнать что, попробуйте сыграть сами.

Надо отдать должное "своим" - они честно оборонялись, прятались, защищались, но как только их заражали с таким же рвением накидывались на "своих" недавних собратьев, что все диву давались. Я же, к моему стыду, так устал, что решил, ну его все к черту, пойду спать, но пока спишь, то могут заразить, а начальнику лагеря как-то негоже сдаваться, ну я и зашил палатку изнутри - наивный. Проснувшись в 4 утра я увидел как на такую же палатку движется толпа человек десять, окружает ее и все... Несколько минут борьбы и все кончено. Хотелось бы выразить признательность "чужим" - они

решили не рвать мою новую палатку, а издали распоряжение Андрюху не трогать, а оставить на закуску, то есть на линейку. Посмотрим, как он будет один против всего лагеря воевать.

Пришло утро и я в окружении "чужих", которые уже откровенно и не стесняясь подходили и ощупывали меня, проверяя готов ли я к решающей битве, прикидывал как "умереть" так, чтобы побольше этих подлых тварей унести с собой, но... Вообще, ребята, которых тогда в четыре утра заразили в палатке, позвали меня играть в футбол. Мише, Лене и Аруту я всегда доверял и никаких задних мыслей за ними даже не предполагал, тем более было распоряжение - меня не трогать. Но, за то, что им все там в пылу борьбы переломали "Рыси" после очередного забитого мной гола вроде как подошли поздравить и с диким криком накинулись на мою шею. Я даже сообразить не успел ничего. Вот так и закончилась эта игра, которая потом имела кучу продолжений и до сих пор вспоминается, как одна из лучших...

#### СКАУТСКАЯ НОЧНАЯ ИГРА "ЛЕГЕНДА О SPACEMANЕ" (белорусские скауты)

Это ночная игрушка для скаутов среднего и старшего возраста. Играющих можно делить по патрулям, командам или каждый скаут может играть за себя. Каждой команде (игроку) выдаются карты местности с указанием месторасположения маленьких костерков в ночном лесу. Задача играющих (команд) состоит в том, чтобы прокрасться в ночном лесу от одного костра к другому. Возле костров скаутов ожидают лидеры и записывают время прибытия. В промежутках между кострами в лесу прячутся лидеры, задача которых - засечь крадущихся в ночи скаутов. Если скаут или группа скаутов обнаружена, они выбывают из игры. Игра проводится на

большом участке леса с довольно длинными расстояниями между кострами. В упрощенном варианте игры можно сделать только два пункта - выбытия и прибытия, и сократить расстояние между ними. Ну а причину столь нетривиального названия игры ты, мой любопытный скаутский друг, узнаешь чуть ниже :)

Рассказывает СЕРГЕЙ (ВЬЮН) АБЕЛЕВ - скаутский лидер, 34 года

Если не изменяет мне в очередной раз суровый мой спутник последних лет - прогрессирующий склероз, игру эту мы проводили в традиционном летнем лагере "Остров сокровищ" (сокращенно - "Пираты"). И убей меня шайтан, если я вспомню, как она (игра) изначально называлась, и кто ее предложил. А вот почему она известна под вышеназванным именем, это и есть тема сего воспоминания. Для того, чтобы тебе, брат мой во скаутинге, было все гораздо более понятно, надобно мне сделать несколько лирических отступлений от повествования.

Отступление первое. В каждом нашем лагере совершенно естественно создается что-то типа "микромира" со своим климатом, внутренними приколами, всеобщим "западом" на тупые шутки или песни. А в то знаменательное время весь лагерь разом запал на песню краснознаменного коллектива "Манго-Манго" под названием "Таких не берут в космонавты". Проклятая песня впиалась в голову ехидным клещем, и этот факт не замедлил сказаться на последующих событиях.

Отступление второе. Вам надо знать нашего Алексеича (Он же Вадим, Ёж, Гоша, основатель Союза Гомельских Скаутов). Этот пожилой (по скаутским меркам) матерый человечище кроме всех своих прочих замечательных качеств служит эпицентром разного рода прикольных историй, одна из которых и дала начало "Легенде о Spacemanе".

Итак. Место действия: Глухой лес в Го-

мельской области. Время действия: 02.30 ночи. Наш герой Вадим Алексеич сделав поправку на ветер, густоту чащи и непроходимую скаутскую лень, математически точно высчитал место рядом с тропинкой, по которой неминуемо должны были красться скауты, участвующие в игре. Там-то и устроил хитрый Ёж свою коварную засаду. Не прошло и часа, как чуткое ухо Вадима заслышало на тропке осторожные шаги будущих жертв. Подождав, когда те подойдут совсем близко, наш герой, бесшумно появившись из своего укрытия, произнес зловещим шепотом, срывающим на крик: - "Spaceman!!!" (Если кто не в курсе, то это рефрен столь запавшей всем скаутам в лагере песни "Манго-Манго"). Каково же было удивление Вадима, когда вместо ожидаемых скаутских чертыханий в ответ он услышал только "Ох!" мужским голосом и "Ах!" женским. Нетрудно догадаться, что ночными путниками оказались абсолютно посторонние люди, поведение которых было, впрочем, адекватно обстановке. Остается только удивляться тому, что дело обошлось без вызова скорой помощи. Так вот, оценив создавшуюся непростую ситуацию, дабы утешить обалдевающих представителей внешнего мира, Вадим произнес гениальную фразу: "Это я. У нас игра". Не думаю, что состояние пострадавших сильно улучшилось после подобного объяснения, но пробурчав нечто невразумительное, они побрели по тропинке дальше.

Оставив за кадром размышления о том, что могли делать или искать эти люди в такое время в ночном лесу (в любом случае, не думаю, что в этот раз они достигли своей цели), можно закончить повествование следующим: Когда игра завершилась мы все собрались возле костерка на конечной точке и, как всегда, делились впечатлениями. Невдалеке на той же тропинке было видно две сидящих две фигуры. Судя по всему, от всего произошедшего они

еще не отошли. Но вот, насили поднявшись с земли и осторожно проходя мимо скаутского сборища, мужчина уважительно-настойчиво протянул: "Ну у вас и игры..." Пожалуй, это была достаточно лестная оценка нашего скаутинга, учитывая вышеизложенную ситуацию.

#### А вот - украинский скаутский клуб "Земноморье"

Днепропетровск, Украина

Название клуба мы взяли из нашей любимой книги-фэнтези замечательной американской писательницы Урсулы Ле-Гуин. Наш скаутский ролевой клуб - это тоже маленькая мирная страна, со своими народами, законами и традициями. Мы любим веселиться, играть в разные игры и много путешествуем.

Клуб "Земноморье" совсем небольшой. Нас всего около 30 человек. Но каждый стоит нескольких потому, что:

Во первых, мы скауты, и каждый из нас много знает и умеет, владеет несколькими скаутскими специальностями. Как и у всех скаутов, у нас есть скаутская форма и скаутские галстуки. Мы проводим скаутские лагеря и еще много всяких интересных мероприятий;

Во вторых, мы играем в ролевые игры. И не просто играем, а играем так, как принято у настоящих "ролевики";

В третьих, мы ходим в категорийные туристские походы и участвуем в соревнованиях как настоящие туристы;

Еще мы издаем свою собственную газету; Единственное, чего у нас нет, так это спонсоров. Поэтому все, что мы делаем, мы делаем своими руками из того, что у нас есть.

Клуб существует на правах скаутского кружка при Доме творчества детей и юношества Амур-Нижнеднепровского района города Днепропетровска.

Нас можно найти по адресу: г. Днепро-

петровск, ул. Путиловская, дом 7, комната 18 (это в районе перекрестка проспекта Правды и улицы Калиновой). Там мы бываем по вторникам и четвергам с 16:30 до 20 часов и по воскресеньям с 10 до 14 (если конечно не носимся в это время где нибудь по лесам и горам или не изображаем кого то в ролевых играх).

Ну и напоследок забугорный скаутский хит сезона - **"КОНЦЛАГЕРЬ"** (буржуйская ролевая игра скаутов Дании)

Родители около ста шестидесяти датских детей были удивлены, когда узнали, что их чада в возрасте от одиннадцати до четырнадцати лет играли в "концлагерь" в скаутском лагере в городе Конгеаадал. По правилам игры, дети изображали "евреев" и прятались от "гестаповцев", которых играли взрослые. Декорациями "концлагеря" была символика Третьего рейха на школьных окнах. А на школьном дворе была изображена надпись "Arbeit macht frei" ("труд делает свободным"). Этот лозунг размещался над входом в Освенцим. Игру изобрели члены отделения датской скаутской организации. Её представитель Джес Имер заявил, что "не намеревался этой игрой кого-либо обидеть".

*Примечание:* все скаутские материалы найдены в интернете.

Может быть, скауты и не моделируют игровые миры так активно, как российские Клубы Ролевых Игр, тут задачки организаций все же разнятся, но то, что скауты и им подобные сто лет назад начали проводить и проводят сегодня настоящие ролевые игры на природе - это факт.

MVT12, КЛФ "Цивилизация Гэйм"  
г.Сыктывкар

Печаталось в журнале пять лет назад  
номер 14, лето 2001 г.

## От младенчества к переходному возрасту

### десять лет движению ролевых игр

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

Общеизвестно, что ролевые игры (РИ) – явление далеко не новое (и принцип, и название существуют уже более 60 лет, точнее определить за недостатком у меня конкретных данных не могу). Они находят применение в самых различных областях: используются как средство психотерапии, психологического и профессионального тренинга, как форма обучения и досуга... Однако я имею в виду, естественно, самый новый (по времени возникновения и содержания) вид РИ: игры художественные или историко-литературные. Это обозначение, возможно, несовершенно, однако оно подчеркивает основное отличие этих РИ от других: это – игры, не имеющие прикладного, утилитарного назначения, по крайней мере, в явной форме, и служащие чисто творческим, художественным целям. Именно этим играм и исполняется нынче 10 лет.

Как всегда, историческое событие разразилось скромно и незаметно. У нас в Харькове это

выглядело так: человек, еще не подозревавший, что ему уготована судьба Великого Начинателя, прочел заметку в журнале "Знание – Сила" про намеченное под Красноярском действо – "Хоббитовские игрища-90" и захотел туда попасть...

Психологические мотивы, побуждающие людей входить в русло РИ, разнообразны и, по сути, до сих пор подробно не исследованы, но основные выделяются легко: это классическое стремление к самореализации, поиск адекватного общения и (что менее очевидно) желание адаптироваться в социуме, только в специфическом выражении, в силу специфичности "человеческого материала". Каковы конкретно были побуждения тех, кто "стоял у истоков", сейчас и не определишь, но, так или иначе, поток стал разливаться все шире. Пример Харькова: ХИ-90 – три участника, ХИ-91 – 37, ХИ-92 – 54... И так было в каждом городе, где находился хотя бы один инициативный человек. Клубы росли, как грибы (аналогия здесь полная, если вдуматься: один отомрет, другой вырастет, грибница неуничто-

жима). Мы ездили, приключались, считали дни между играми, такими редкими, всего 2-3 в год, и, как и положено счастливым людям, ни о чем не задумывались. А изменения накапливались, как им положено, исподволь, и наконец гром прогремел, мы очнулись и стали осматриваться. Это было в 1994 г.

Что же там случилось, в этом, теперь уже далеком году? Это придется анализировать как историческое событие еще и потому, что игровому поколению, как сказано в одной песне, "срок три-пять лет", а в новых клубах даже отнюдь не все руководители сами знают, что там было до них. Интересу ради расспрашивайте "ветеранов". Одни вам скажут: "Да ничего особенного, просто неудачная игра". Другие будут с жаром рассказывать, какие развернулись после ХИ-94 баталии...

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

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

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

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

решились (не успели) превратить их в профессию.

Они – то первые дотянулись до малодоступного в то время Толкиена, они и сделали мир литературных фантазий доступным для всех. И все стали входить в открытую ими дверь... И каждый реализовывал то, что иначе не мог реализовать. Недаром профессиональных актеров, писателей и т.п. в движении всегда были буквально единицы, а те, кто становился профессионалом, из движения очень скоро выбывали. В зазеркалье, созданном отцами-основателями, никто не мешал героям – героизировать, мечтателям – предаваться созерцанию (тогда еще без боязни, что навесят издевательский ярлык "дивного"), интриганам – интриганствовать и т.п., лишь бы все это делалось с позволения и ведома этих самых отцов. Автоломированным социологом, чтобы заметить, что интерес к РИ четко локализован в пределах той группы, которую принято именовать "интеллигенцией" (Снова уточню: речь идет о РИ "художественных", на "военно-спортивных" ситуация отчасти иная). Еще точнее, это по преимуществу люди, для которых одним из существенных компонентов бытия является чтение книг.

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

решились (не успели) превратить их в профессию.

Опаси боже принимать все вышесказанное за критику! Мы были счастливы, довольны, мы видели вокруг и в других местах братьев и единомышленников, нам было хорошо внутри нежданно обретенного круга, и казалось, что законы общества, где мы до того кое-как обитали, не про нас писаны. Уверена, что так чувствовали вначале и наши отцы-вожди-боги. Мы не замечали, как складывается у нас потихоньку классическая родоплеменная или раннефеодалная иерархия, зарождается свое "дворянство", как умных и талантливых лидеров мало-помалу охватывает чувство вседозволенности и непогрешимости, как они пока еще неосознанно затирают и отталкивают потенциальных новых лидеров, конкурентов из младших... Ну и наступили мы наконец все вместе на грабли классической "революционной ситуации", когда верхи чего-то не замечали, а низы больше не хотели по-прежнему. Я не случайно уж который раз употребляю слово "классический": оно подчеркивает, что нам так и не удалось избежать общих закономерностей развития любого общества. И конкретных имен я избегаю не только потому, что незачем зря тревожить кумиров 5-летней давности, но и ради большей обобщенности...

Некоторые признаки неблагоприятного, если снять розовые очки, можно было заметить еще на XI–93. Это и раскол внутри

мастерской группы в период подготовки, едва не приведший к отмене игры. Это не то чтобы враждебность, но явственный холодок по отношению к тем, уже на полигоне, кто захотел сыграть что-то свое, а не то, что заявляли старшие, и иерархическая раздача еды по степени близости к старшему, и пирование в общем кабаке "узкого круга высших", спинами к "простолюдинам", с гордым блеском в глазах у тех, кого допустили сидеть рядом с великими за одним столом... И какой фальшью звучали в этом застолье выкрикиваемые пьяными голосами "Косари"!

Но очки не были сняты еще год. Может, потому, что XI–93 была очень удачной, сильной, и ни о чем плохом думать не хотелось. Никто не придавал так же особого значения тому, что в тот сезон "больших" игр было затеяно две из-за каких-то разногласий по поводу принципов делания игры. Следующую XI, 1994го, делали вроде бы всеми уважаемые ветераны, и правила были умные, и так хотелось туда попасть! Тем более что слава ролевых игр дошла уже до многих мест, и число стремящихся сильно возросло. Приехали – и показилось... Еще раз ворошить все, что тогда пережилось и потом горячо обсуждалось по городам и на "Зиланте", наверное, ни к чему. Нынешним игрокам довольно и своих проблем. Кто хочет, может поворочить архивы, найти соответствующие номера "Талисмана", про-

честь "Воспоминания эльфийки в сиреневом". Было много шума вокруг "Кодекса мастерской этики", но об этом хорошо и исчерпывающе писал Ульдор.

На мой взгляд, главным результатом этого нечаянного (а на самом деле закономерного) облома было сильное разочарование значительного числа участников: "Я столько слышал/слышала про эти игрища, неужели же меня обманули и они все такие?" – и крушение "феодалной" системы делания и проведения игр. Разочарование заставило думать всех, кто до того считал, что за него должны думать "вожди". Заставляло задуматься также такое необычное, состоявшееся за неделю до XI, явление, как знаменитая "Осада Монсегюра". Кое-кто надумал, что причины неудачи связаны с толкиеновской тематикой. В результате на XI–95 приехало чуть ли не вдвое меньше народу – но игра вышла удачной, и тогда окончательно стало ясно, что дело не в теме, а в отношениях между людьми, делающими игру, и играющими.

Таков был первый, очень отчетливо выделяющийся период нашей истории. Второй этап – это примерно 1995 – 1997 гг. – пока не поддается столь же точному определению, наверно, потому, что более близок по времени. Первой его особенностью было заметное усиление воздействия внешних обстоятельств. В окружающей нас реальности события складывались не лучшим образом, стало

хуже с работой, с деньгами, труднее ездить, общаться, и в едином потоке стали образовываться регионы, все слабее связанные друг с другом. Этого никто из нас не просил и не хотел, однако с этим пришлось считаться. Отсюда следует неизбежное скатывание в узость взглядов, в провинциализм, в своеобразное сектанство: "игры нужно делать так, как я (мы) считаем правильным, все остальное от нечистого". Впрочем, к счастью, эти процессы, шедшие внутри, до опасной грани не дошли, и обмен идеями и настроями до конца не прервался. Другой характерной чертой второго периода было осознание разности и постепенное размежевание между "играми духа" и "играми тела". К концу периода почти полностью отделились "чистые файтеры", любители военно-спортивных игр и турниров. Резко возросло число региональных игр и игроков. (Если, скажем, на большой XI–91 было около 300 чел., региональная игра в 1997 г. под Харьковом собрала почти 500!) К сожалению, это сопровождалось, естественно, определенным понижением уровня отыгрыша и небрежностью в подготовке. Зато на основе накопленного опыта стали расцветать такие чудесные цветы, как "Завоевание Рая" или "Перекресток"...

Исчезла однобокость в тематике, раскрылись богатейшие возможности игр для освоения буквально всех сторон истории и современной цивилизации. Толкиеновские темы, ранее пре-

обладавшие, и следующие за ними по популярности темы исторические стали теперь лишь частью многообразной сферы приложения игровых сил. Итак, суммируем:

1990 – 1994, период становления. Принцип "один клуб = одна команда", малочисленность игр и клубов, смешение элементов художественных и спортивных.

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

игр нашел своих сторонников. (Слышанную мною в 1998 г. на полигоне в Карелии фразу: "Я больше на игры не езжу, только на реконструкции" в 1991м никто бы вообще не понял.) Что представляет сейчас собою ролевое движение? Конгломерат клубов и творческих групп, делающих игры самого различного толка и аправления. Конгломерат этот так и не обрел кристаллической структуры, остался принципиально аморфным, но в этом и кроется залог его дальнейшего развития. "Богов", "вождей" практически не осталось. Есть авторитеты, идеологии, но власть их – чисто интеллектуального, духовного свойства. Есть люди, реализующие свои фантазии, имеющие возможность найти единомышленников и вместе порадоваться удаче (или обсудить неудачу).

Такое положение отнюдь не исключает споров, разногласий, теоретических расхождений, но они уже не приобретают остроты, угрожающей существованию движения в целом.

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

Алина Немирова,  
г. Харьков



## "Воротничковая" жизнь нового ролевика или О вреде антуража

В последнее время при подготовке к очередной игре мне неизменно вспоминается рассказ Тэффи «Жизнь и воротник». Героиня рассказа однажды опрометчиво приобрела обычный дамский воротничок... и пропала. Сначала воротник потребовал новую блузку, затем старая юбка оказалась ему нехороша, ну а после дело дошло до полосатого дивана, «от которого тошнило и ее, и честного мужа, и старую вороватую кухарку, но которого уже несколько дней настойчиво требовал воротничок». Затем и вовсе начался хоррор. Ролевики могли бы рассказать много интересного на эту тему.

Когда-то для участия в ролевой игре было достаточно гуманизированной изолентой клюшки. Причем доподлинно известно, что «на хороший меч должно уходить не меньше тридцати метров изоленты». В комплекте с таким оружием шел плащ-занавеска и хайратник, а ниже пояса ролевика тех лет вполне могли прикрывать «только пижамные штаны и мозоли», то есть джинсы. Великие вехи забываются, и теперь некоторые даже думают, что занавеска – это безвинно погибшая мамина штора. Отнюдь – из портьерной ткани действительно выходит неплохой антураж, а «персона нон грата» современных игр была ничем иным, как парой метров подкладочной ткани, собранной у горла на тесемочку.

Шли годы. Даже самый ленивый ролевик за несколько игровых сезонов был вынужден пополнить парк своих игровых костюмов – тематика-то разная. Народ даже начал поглядывать косо на сарацинских танцовщиц и скандинавских наемников, особенно если встречал их на игре по Франции 17 века.

Сферический ролевик в вакууме вздохнул и взял за иглоку – или за кошелек. К слову сказать, собственноручно сшитый

костюм все же ценился больше: мы же не зовем актеров больших и малых театров делать за нас отыгрыш, а костюм – такая же часть персонажа, как язык, история, окружение. Жить захочешь – не так раскорячишься. В результате виртуозного жонглирования отдельными предметами одежды разных веков возникали удивительные гибриды, которые, тем не менее, отлично выполняли свою функцию: отличать ролевика от грибника, принца от нищего, а в конце концов – просто доставлять удовольствие владельцу.

И тут реконструкторы, которые совсем было отпочковались и всячески старались отмежеваться от бедных родственников, начали трясти стариной не только на фестивалях, но и на играх. Волей-неволей, они стали задавать тон на исторических проектах – и общественности понравилось! В конце концов, ролевики в массе своей – существа с тонкой душевной организацией, не чуждые чувству прекрасного. А хорошо сшитый костюм, сделанный собственноручно человеком неравнодушным (реконструктор конца 90-х, редкий, вымирающий подвид), несомненно, радует глаз. Да и как-то показалось, что если уж впрягать в одну повозку коня и трепетную лань, проще нарастить мускулы лани, нежели заставить коня умерить свой пыл.

В правилах игры стал появляться масштабный раздел «Антураж» или «О костюме». Мастера не жалели сил, привлекая авторитетные источники и даже создавая краткие пособия для обладателей альтернативно дислоцированных конечностей. И как-то незаметно этот раздел начал пожирать остальные. Концепция – по сути, душа игры, Идея – сократилась до пары абзацев, а то и вовсе заменилась рекламным текстом. Картина мира переместилась в раздел

со ссылками, тропа к которому заросла, даже не успев родиться. Зачастую после ознакомления с сайтом нельзя было понять, а во что, собственно, играем. Зато подробно разжевывалось, что надеваем.

И «рядовой товарищ оказывался неверно сориентирован». И действительно – как на большой игре проверишь, что игрок действительно поработал над персонажем, изучил историю мира, хотя бы посмотрел список литературы? Зато неподобающий костюм виден сразу. И сразу становится объектом для оттачивания остроумия – разумеется, со всей игровой мотивацией. Мы – матерые игроки, мы собаку съели на антуражных фразах и социальных взаимоотношениях. Только выходит эта собака зачастую как-то некрасиво – будто костюм одевается не для себя, а для того дяди.

Необязательное, но приятное украшение игры стало подминать ее под себя. Будучи поводом для соцсоревнований и насмешек, антураж превратил полигон в подиум для «выгуливания» костюмов. Теперь уже не «занавеска» и белые кроссовки, а «вывезти» один и тот же костюм на два сезона становится дурным тоном. Не беда, что историчный шлейф собирает все шишки в округе, а порвет его ваш же кавалер, наступив подбитым гвоздиком ботфортом. Забудем, что Подмосковье в конце июля – не Норвегия, и в трех слоях льна и шерсти можно отыграть только «инда взопрели озимые». По колено в грязи – именно так передвигались утонченные дамы Ренессанса... (ну, допустим, именно так, но замнем для ясности :)

Дальше – больше (помните про воротничок?) В роскошном коронационном одеянии как-то некомфортно стало сидеть на пенке или бревнышке. На полигон, вслед за гардеробом, поехала мебель: туристические стульчики, шезлонги, пуфы. Добрые старые КЛИМН заменились едва ли не фамильным серебром. И в самом деле – что делать в лесу без фарфорового сервиза и хрустальных ваз? Остается надеяться, что асфальтовый каток все-таки до

снегов не дотянет, а то будет у нас еще и асфальтовый каток.

Дабы не смущать роскошью простолоюдинов, знать принялась отгораживаться и бросать тень. Десятки лет мастеров вполне устраивали в качестве стен «волчатник» или веревка, а теперь они вдруг заявили, что терпеть этого не могут. Никто и не подумает, упихивая в рюкзак пятьдесят метров подкладочной ткани для обтяжки, купленной оптом на Ботаническом саду – остановись, пан, доконт пан иде? Разве что вздохнет – маловат оказался 110-литровый рюкзак, надо бы новый...

Я поняла, что надо что-то менять в консерватории, когда на полигон мы вдвоем привезли три рюкзака и спортивную сумку. Разумеется, не на своем горбу – следующим актом марлезонского балета стал транспорт. Издавна он служил средством перемещения не ролевиков, а рюкзаков, но чаще всего был случаен: попутки, добрые самаритяне. Теперь случайность стала закономерностью: фирмы по аренде газелей уже не удивились центнерами скарба, мигрирующего в леса.

А без газели никак! Ковры, канделябры, патефоны, кресла-качалки, каляны и триста двадцать пять скляночек для алхимической лаборатории. И ведь не будешь из японского фарфора вкушать недокашу-пересуп! Осталось еще немного места у заднего борта: как раз влезет пара ящиков шампанского, баранья туша, птичье молоко, соловьиные языки и верблюжьи пятки.

Что еще нужно для игры? А где, собственно, игра? Да и зачем? Званный ужин, чаепитие, фуршет, пикник, застолье, искупаться (жарища-то какая, хоть сюрко выжимай!), если найдет стих – потанцевать. Времена, когда игра – это не спать и не есть, давно прошли. «Война – войной, а обед – по распорядку». Спать, есть, раскланиваться в костюмах – что еще надо для счастья? А там, глядишь, и домой пора. Отлично съездили! На следующие выходные – опять? А что за игра? Да какая разница...

Я вовсе не призываю приезжать в рубли-

ще и питаться подножным кормом. Слов нет – игры стали приятнее. Приезжая и устраиваясь с комфортом, ты гарантированно получишь свою порцию удовольствия. От этого самого комфорта. Но вот только – а стоило ли выезжать? Бросив все силы на подготовку и доставку антуража, вдруг обнаруживаешь, что работаешь вполсилы и живешь вполноги. Мне кажется, мы занялись обогащением сферы физических удовольствий за счет сферы духовных. Природа стоит на защите равновесия, и если в одном месте прибавит, в другом неизбежно должно убавить. Время подготовки к игре растягиваться не умеет. Рано или поздно приходится решать: или подготовка костюма – материальной оболочки игрока, или персонажа – его психологического одеяния. Цезарей просим не беспокоиться! Помните о сферическом ролевике и окружающем его равнодушном вакууме.

В последнее время замечается интересное явление. В эмоциональном плане игры, которые раньше оценивались погранично: либо на двойку, либо на пятерку – стали уверенными середнячками. Снизились негативные ощущения – проблема допроса под проливным дождем в течение трех часов легко решается натягиванием парашюта – но и позитивные стали бледнее. За них ничем не заплачено, так откуда ж им взяться? Костюм – по сути, красивая тряпка – не подарит тебе катарсиса, не к ночи будь помянут. Разве что если его порвут, как тузик грелку – вот уж тут будет эмоций! Эстетическое удовольствие, конечно, тоже удовольствие. Но уж если забрался в эту даль на прокорм комарам, полужил год жизни на подготовку, не жалко ли разминаться слабым бульоном? Куда как лучше был бы с пылу, с жару отменный кусок жареного мяса! С кровью и потом. Нет, это я о чем-то другом.

Не говоря уже о том, что в итоге гора родила мышь. Антураж – средство для погружения в мир – предоставляет возможность отказаться от моделирования, заменив его реальными предметами. Но совершенно уй-

ти от модели невозможно! Пока – невозможно. Все равно остаются палатки, и костер (ну ладно – горелка :), и тронная зала среди дубов, и горы в виде речки Переплюевки... Чем меньше отмоделированного, тем сильнее режет глаз то, что все-таки приходится воображать. В конце концов, когда у тебя король в джинсах, не так важно, что через Ла-Манш можно шапку перекинуть, а во всей Франции населения – три с половиной крестьянина и двадцать рыл (личиков) королевских фрейлин.

Я не случайно сказала, что это невозможно только пока. Со временем, наверное, станет реальностью и аренда замков, и статисты-простолоудины по первому щелчку пальцев, и двухмесячный переход армий через всю Европу за честью и славою. Кстати о Европах – там подобное вроде бы давно практикуется. Россия, правда, своей особенною статью пошла своим путем, но может, конечно, и свернуть. И все равно придется когда-нибудь остановиться. Ведь убивать по-жизни, я надеюсь, мы все-таки не будем?

Или?

Ну ладно, ладно. Это мы так мощно переродили, что почти оторвали. Мораль сей басни выходит такова: в этой гонке вооружений мы запросто могли обронить что-то ценное – возможно, это стоит подбирать. Хороший костюм – штука хорошая, если он делается для себя и в радость. Но не дело, когда вещи начинают выживать тебя из дома.

*(закрепляет последний бантик и с видимым удовольствием поглаживает тяжелую бархатистую ткань, тускло блестящую золотом)*

А шовчик-то надо было поровнее класть! :)

Гризабелла,  
г. Москва

Материал взят с сайта [www.rpg.ru](http://www.rpg.ru) - авторские колонки  
<http://www.rpg.ru/rpg/4022>

## Метафизический план игры: проблема подготовки игроков

статья опубликована впервые в 2002 году

*Метафизика - исследование, выходящее за пределы доступного опытом наукам, то есть исследование внечувственного мира.*

Большое распространение за последние несколько лет получили игры, где физическое действие является инструментом реализации некой идеи, относящейся к внечувственному миру. Такие игры, будучи более сложными как для мастеров, так и для участников игры, являются и более интересными.

В самом общем случае пространство любой игры содержит в себе два плана - физический и метафизический. Такое разделение оправдано, если под физическим планом понимать совокупность физических законов мира, физических объектов и их взаимодействий, а под метафизическим - воплощение (в рамках игры) некоторой метафизической идеи (то есть сама идея, ее текстуализация, игровые механизмы, обеспечивающие ее отражение на физическом плане и т.д.). Иными словами, если концепция игры содержит некую мирообразующую идею внечувственной сферы: религиозную, философскую, этическую или иного характера, то пространство игры должно содержать два плана - физический и метафизический.

Метафизический план (МП) не может существовать без физического, однако, если он присутствует, то подчиняет себе физический план. Физический план игры

становится инструментом, при помощи которого проявляет себя метафизическая идея. Делая некоторые допущения, можно утверждать, что большинство игр в неявной форме содержат в себе элементы метафизического плана. Но наибольший интерес представляют игры с акцентированной идеей.

Игры, у которых метафизический план выражен явно, можно разделить на несколько групп по характеру основной идеи:

**а. "религиозные" игры** (религиозная идея) - "Ангельские войны" и "Готика" (Лариса Бочарова, Екатеринбург); здесь основная идея имеет прямую связь с метафизикой в исходном значении этого термина.

**б. "жанровые" игры** (игра в основе которой лежит литературный жанр) - "Ненаписанные сказки" (Вероника Батхен, Москва) и цикл игр по произведениям П.Г.Вудхауза (Андрей Ленский, Москва); игры этой группы отличается то, что законы жанра, трансформируемые в законы игрового мира, не осознаются персонажем игры. Вместе с тем для игрока совокупность этих законов является опосредованным выражением некоторого комплекса идей, относящихся именно к метафизической сфере.

**с. "этические" игры** (игра в этическую систему) - циклы игр под общими названиями "Сиды" и "Ирландии" (Антон Лустберг, Санкт-Петербург); эта группа характеризуется отсутствием "общей", "единой"

идеи, ее заменяет совокупность морально-этических норм или иных воззрений. Так же, как и в предыдущем случае, взгляд на эту систему с точки зрения не персонажа, а игрока, позволяет отнести ее к ряду метафизических идей, поскольку идеи, лежащие в основе этих воззрений, носят в контексте игры мирообразующий характер.

Иными словами, для игр, принадлежащих к любой из вышеуказанных групп, рассмотрение мира игры "извне", то есть с точки зрения игрока и мастера, а не персонажа, дает основания считать основную идею игры носящей метафизический характер.

Отметим кстати, что приведенное деление на группы носит условный характер, поскольку очевидна возможность существования промежуточных вариантов. Тем не менее оно позволяет анализировать характер и вид компонентов проектируемого МП.

Представляется, что общими для игр этого класса проблемами, формально сходными с проблемами построения физического плана игры, являются:

- **формирование сюжетов**, непосредственно связанных с идеями метафизического плана;

- **создание игровых механизмов**, позволяющих моделировать метафизический план и/или его связь с физическим

- и
- **подготовка игроков** к игре на метафизическом плане.

Вопросы сюжетообразования, связанного с метафизическим планом игры, а также создания соответствующих игровых механизмов не будут рассматриваться в рамках настоящего доклада, поскольку эта тема требует отдельного исследова-

ния. Поэтому далее мы будем описывать только проблему подготовки игроков к игре на метафизическом плане.

В настоящее время наиболее распространенной практикой является оставление процесса подготовки, а зачастую - и реализации метафизического плана, на откуп самим игрокам. Основная идея игры обозначается и описывается в одном или нескольких неструктурированных и, чаще всего, художественных текстах. Отметим сразу, что в данном случае эффективность художественного текста (если он не подкреплена формальным описанием канона) не очень велика, поскольку эмоциональная окраска ухудшает восприятие основной информации, содержащейся в тексте. Отсутствие структурирования информации приводит к тому, что игроку зачастую сложно разобраться даже в том, какие из приведенных в тексте идей являются главными, а какие - второстепенными. Впрочем, иногда и мастера мало задумываются о таких вопросах, воспринимая идеи метафизического плана только на эмоциональном уровне и таким же образом пытаясь передать их игрокам.

Подготовка игроков во многом определяется правильным структурированием идеи (или совокупности идей), лежащей в основе метафизического плана. Под структурированием подразумевается определение канона, то есть собственно основной идеи, определяющей метафизический план, формулирование всей совокупности связанных идей, их иерархии и взаимосвязей. Очевидно, что большую роль на этом этапе играет адекватная текстуализация содержания метафизического плана, то есть создание набора текстов, описывающих структуру МП и ориентированных на использование этих текстов игроками при подготовке к игре.

Основные этапы структурирования и текстуализации метафизического плана игры можно схематично представить следующим образом:

#### **а. Определение метафизического плана игры.**

Если в проект игры изначально заложена явно выраженная метафизическая идея, то этот этап уже пройден. В то же время многие идеи, традиционно используемые только как основа для сюжета игры, то есть для формирования физического плана, могут иметь и иную интерпретацию. Например, распространенная идея "мир на пороге войны" может послужить основой для создания метафизического плана "этической" игры.

#### **б. Структурирование идей метафизического плана.**

На этом этапе многое зависит от характера идеи. Для "религиозных" игр идея изначально является хорошо структурированной, тогда как для "жанровых" игр необходимо не только формулирование законов данного жанра, но и трансформация их в соответствие с реалиями проектируемой игры. Наибольшую трудность представляет структурирование идеи "этической" игры, поскольку, при отсутствии ключевой идеи, не просто оценить значимость компонентов этики, морали или мировоззрения и описать их происхождение и связи.

#### **с. Текстуализация идей, составляющих метафизический план.**

Этап текстуализации очень важен, поскольку непосредственно закладывает основу для подготовки игроков. Здесь дифференциация подходов не только

для разных групп идей, но и для отдельных представителей этих групп, выражена наиболее сильно. Например, для сказки необходимо использовать, наряду с формальными описаниями законов жанра, художественные тексты, задающие определенное эмоциональное состояние. Для детектива наличие дополнительных первоисточников художественных текстов не обязательно, а описание законов жанра может носить достаточно условный характер. Кроме того, полезно учитывать и более специфические проблемы. Например, использование для подготовки игроков не адаптированных к современному мировосприятию теологических текстов, созданных в Средневековье, может быть малоэффективным из-за большой разницы культурного (и духовного) контекста.

#### **д. Разработка дополнительных инструментов, облегчающих игрокам использование результатов текстуализации идей МП при работе над своими персонажами.**

Для каждой группы игр требуются особые инструменты, помогающие игрокам спроецировать на себя, и, соответственно, на своего персонажа, идеи МП. Например, для "жанровых" игр можно использовать систему прототипов персонажа, а также развернутый анализ основных архетипов жанра. Для "этических" игр полезно подкрепить те или иные положения этической системы объяснением их происхождения, а элементы мировоззрения рассматривать отдельно для каждого слоя общества.

Иначе говоря, недостаточно, например, указать, что в основе игры лежит сказка и описать законы этого жанра

применительно к проектируемой игре. Необходимо показать игроку, что эти законы значат для его персонажа, какие условности или ограничения с ними связаны, а также, на основании чего игрок может определить реакцию своего персонажа на явление, выходящее за рамки штампов жанра.

В заключение следует указать, что для создания игр с выраженным метафизическим планом актуальными являются еще две компоненты, которые также заслуживают отдельного исследования - наличие обратной связи с игроками (при их подго-

товке), а также игровые механизмы коррекции нарушений канона (непосредственно в ходе игры).

Андрей Посецельский (Джулиан),  
Санкт-Петербург  
2002 г.

*Статья взята из материалов семинара, посвященного проблеме взаимоотношения метафизического и физического планов ролевой игры. Сайт семинара, "Янтарная библиотека": <http://amber-lib.spb.ru>*

### Размышления

## Метафизический и физический планы игры. Их взаимодействие

### принципы, тезисы и программа семинара

*статья опубликована впервые в 2002 году*

#### **От чего отталкиваться:**

1. Противопоставление "игра - жизнь" - условность, то есть закрепившееся в общественном поведении чисто внешнее, не отражающее сути правило. Условность в том смысле, что, зачастую, игру рассматривают как совершенно внешнее дополнение к жизни, как некую область украшения и развлечения, вынесенную отдельно за пределы нормального процесса жизни и "артистами" обеспечиваемую, или как готовое поучение и вмешательство извне, специально реализуемое этакими "людоведами и душелюбами", хранителями и носителями правды, своего рода "теоретиками-поверенными" мироустроительного Провидения; т.е. игра нас или развлекает и уносит куда-то в сказочный мир "эстетических" наслаждений, или учит, она - или "искусство для искусства", проявление чистого артистизма, или социально, нравственно и идейно ангажи-

рована. Но в обоих случаях игры (как и их авторы) - вещь, готовая сущность, и не выделяется *специфический игровой факт* (или эффект игры) как таковой, труд слова, с его последствиями и производимыми действиями в контуре, жизнью принимаемом (как и в людях, которые на этот труд осмеливаются, поскольку "жизнь их решается..."). Нам никуда не уйти от фетишизма и идолопоклонничества. И можно бесконечно спорить, не лучше ли реального воображаемый мир выдумки и игры. Иными словами: или человек убегает посредством игр от действительности, или игры дают ему путь в ней, известный кому-то за него и вместо него и навязываемый ему извне "ради его же собственного блага", а он их пассивно потребляет.

Мы же утверждаем, что так называемая "игровая фикция" (можно присовокупить сюда и романтическую, теоретическую, поэтическую и т.п. фикции) прямо связа-

на с изначальным, жизненным для человека смыслом, что *искусство* игрового построения есть способ существования истины, действительности и что ее нельзя внушить научением и она не пред-существует в готовом виде.

Известный труд Й.Хёйзинга выражает мысль: игра есть жизнь (а не какое-то отвлечение от жизни, необязательный "продукт" жизни, примышление и не социально ангажированный институт для разъяснения, что такое "настоящая" жизнь). Жизнь дается человеку однажды, поэтому пребывает ли он на ролевой игре, рисует картину, пишет роман, идет на работу или моет посуду - он находится в состоянии жизни. Жизнь "начерно", дабы потом исправить сделанное, невозможно по причине необратимости времени. Игра, стало быть, не черновик жизни, а сама жизнь, и ровно так же не терпит к себе пренебрежения. Соответственно, условностью является противопоставление "игрок - персонаж": персонаж - тот же самый игрок, он и только он, но поставленный в иные обстоятельства и с неколебимой верой в предложенные обстоятельства.

Таким образом, хорошо сыгранная роль не должна иметь критерием утверждение себя во мнении всех прочих как "хорошего игрока", т.е. социальную адаптацию "в жизни" или в "чистом искусстве", а именно хорошо сыгранную роль как акт жизни и искусства, т.е. создание сильного яркого образа.

2. Деление на метафизический и физический план не предусматривает образования некой "продвинутой" или особо "духовной" модели (в отличие от "бездуховных" игротехнических), в которую необходимо впишется любая тварь. Таковая модель все равно останется моделью, а потому будет некой пред-данностью, схемой, мертвой потому, что либо из нее люди будут вырывать (т.е. как угодно ей не соответствовать), либо она редуцирует игру до уровня конечного автомата, механизма. И в том, и в другом случае модель

не будет работать: любая пред-данность игроками легко просчитывается и вызывает отторжение в силу того, что они хотят ощущать себя свободными творческими личностями, а не заводными куклами. Отсюда следует необходимость взаимодействия метафизического и физического планов как целесообразного единства, в котором метафизический план является идеей и целевой причиной, физический план или модель - причиной формальной, а сюжет - причиной движущей. Материальной же причиной является сама жизнь и игра как особая форма сознательной человеческой деятельности.

**Ухода от противного**, получаем, что метафизический и физический планы должны способствовать созданию сильных и ярких образов - как на индивидуальном, так и на общеигровом уровне (сиречь, и роли должны быть яркими, и эпизоды, и игра команд, и игра в эпизодах, и игра в целом), т.е. создавать условия к тому, чтобы эти образы возникали сами собой, без пред-данной установки "сделать красиво".

Сильный, яркий образ реализуется в сюжете и сюжетом игры, и именно сюжет является точкой входа в игру, посредством сюжета образ раскрывается в идее (метафизический план) и действует согласно модели (физический план). Игра представляет собой вертикаль:

ИДЕЯ

СЮЖЕТ

МОДЕЛЬ

**Что может послужить источником** создания яркого образа, сильной роли, и что служит условием для развития таковой? - Сильное впечатление от роли (т.е. впечатление как столкновение с чем-то чудесным, мистическим, сиречь духовным - именно в этом изначальность метафизи-

ческого), расшифровка этого впечатления, развертывающаяся в метафизическом плане, и закрепление в виде веры в непреложность законов метафизического плана. Здесь вера определяется как способность полагать причину самого себя и всего окружающего в собственном переживании (впечатлении) - впечатлении от мистического, вера как единственный критерий достоверности и доверия. На основе веры строится любое знание и все социальные механизмы.

Здесь следует говорить о роли как в до-игровом, так и в игровом, т.е. во время пребывания на игре, смыслах. Согласно словарю Даля, РОЛЬ - это лицо, личность, представляемая лицедем, актером, самые речи его, или все, что к сему относится, и, во втором значении, РОЛЬ - вообще, значение человека в свете, в отношениях к обществу, к делам разного рода.

Роль до игры ближе ко второму значению, которым определяется первое, и правильнее будет определить ее термином "**судьба**" или участь, жребий, доля, рок, часть, счастье, предопределение, неминуемое в быту земном, путь провидения, что суждено, чему суждено сбыться или быть. Согласование судьбы со свободой человека уму недоступно. Судьба как провиденье, определение Божеское, божий суд, законы и порядок вселенной, с неизбежными, неминуемыми последствиями их для каждого. - Очарование этой судьбой, возможность прожить ее является той самой отправной точкой, молнией, мгновением, с которого начинается **сотворчество** игрока и мастера, без которого создание действительного метафизического плана невозможно.

Взаимодействие, взаимосвязь судеб в до-игровое время образует, завязывает сюжет, который на этом этапе вернее называть **сценарием**, который вместе с личной судьбой является источником впечатления у игрока и предметом сотворчества.

Соотношение между судьбой и ролью и

сценарием и действием (воплощением сценария в игре) тождественно соотношению возможности и действительности, при этом действительность является продолжением возможности, ее осуществлением, роль - продолжением судьбы, действие - продолжением сценария. С другой стороны, судьба оказывается осуществлением себя же в действительности, в игре, в роли, поскольку судьба помещена внутри роли как ее стремление и целесообразность, внутренняя причина. Метафизический план игры является определяющей программой для осуществления личного прообраза-судьбы, в нем ее источник и ее цель.

Однако же, поскольку любое человеческое переживание конечно и неизбежно приходит к рассеиванию (невозможно однажды уверовать раз и навсегда: необходи-



мо поддерживать себя в состоянии веры, потому что противное означает "поверить один раз, и потом уже можно не верить, потому что уже когда-то поверил"), необходимо постоянное воссоздание этого впечатления и постоянная возможность его дешифровки и определения его статуса, т.е. соотнесение с абсолютным для выяснения важности, оценки блага-не блага. Проще говоря, необходимо периодическое возобновление концентрации внимания игрока на роли, притом происходящее исподволь, что, разумеется, не предполагает пассивности со стороны самого игрока в отношении работы по расшифровке впечатления и воплощению его в действие.

**Что может послужить системой** (именно системой, а не механизмом, т.е. чем-то, что предполагает в себе целостность, не сводимую к сумме частей), могущей породить впечатление, веру, которые найдут расшифровку и выражение в этой же самой системе, и поддерживать эту веру обратной связью? - Тут приходится обратиться к понятию идеи, как чего-то такого, полагание чего нами есть результат действия этого чего-то в нас.

Вхождение в идею, причастность ей и придают личной судьбе и воплощению ее в роли необходимую цель, движение и завершенность формы. Идея подразумевает в себе четыре причины себя: материальную, действующую, формальную и целевую. Целевая причина при этом является определяющей для всех остальных и выражает самую суть идеи, суть ее бытия. Целью же является максимальное осуществление, воплощение личной судьбы в роли, в самораскрытии ее в терминах метафизического плана и раскрытие, таким образом, самого метафизического плана в соответствии с моделью плана физического. Судьба и идея метафизического плана, поэтому, оказываются взаимосвязаны: идея - внутренний момент судьбы, ее программа, судьба - внешний момент идеи, сыгранная ярко роль - результат, реализация

изначально заложенной полноты, деятельность, смыслом которой является она сама. Одно содержание существует в двух формах, переходя от возможности к действительности, от чистой формы к материи, являющих в сути целесообразное единство.

По тем же принципам сценарий воплощается в действие. СЮЖЕТ, по Далю, и предмет, завязка сочинения, и содержание его, а потому вмещает и сценарий, и действие.

Таковой идеей может быть идея абсолютного (религиозная, философская, религиозно-философская идея), идея искусства (стилевая, жанровая идея), идея социальная (морально-этическая система сродни конфуцианской или системе родового общества). В любом случае, идея служит основой для сознания, т.е. некоторого закона, по которому происходит познание и деятельность. "Роман Толкиена - не просто рассказ о некоем квесте, он есть квест сам по себе" (О.Брилева, "Фэнтези: метафизический поиск современного сознания")

Дойдя до абсолютного, т.е. идеи, теперь необходимо проделать **путь обратный**, притом не оступиться на нем: "Но даже если он не сделал ни одной ошибки, поднимаясь вверх, к Богу, за что ему и было позволено видеть Его на дне читаемого сна, он, конечно же, сделал ошибку на обратном пути, спускаясь в этот мир с той высоты, на которую вознесся. И за эту ошибку он заплатил. Будьте внимательны при возвращении, - закончила принцесса Атех. - Плохой спуск может свести на нет счастливое восхождение" (Милорад Павич, "Хазарский словарь"). - Единство физического и метафизического плана, т.е. их непротиворечивость по сути в целостности общего замысла, предполагает единство истинного (абсолютного) и кажимости, т.е. видимого, чувственного-воспринимаемого. "Игра представляет замечательную возможность: казаться тем, чем хочешь" (А.Ленский, "Маньяк как философская идея"). Казаться надо

в соответствии с идеей, тогда она найдет свое воплощение в видимых вещах, которые, в свою очередь, вызовут впечатление и т.д. "Кажимость" здесь мыслится не как "ложь, мнимость", а как производная от глагола "казать", т.е. показывать, выказывать, проявлять, а соответствие идее мыслится как канон, то есть, в переводе с греческого, линейка, мера, правило и правило - руководящее, определяющее в жизни-судьбе.

Итак, обратный путь предполагает **выражение идеи, ее выявление** в сюжете прежде всего, могущем придать судьбе роли притягательность, вызвать впечатление, желание активности, помочь ввести игрока в идею, сделать его причастным ей. Представляется, что таковое выражение идея может найти в некотором гипертексте (т.е. системе текстов, символов, вещей), началом которого является предыгровая подготовка (см. А.Посецельский (Джулиан) "Метафизический план игры: проблема подготовки игроков"), а продолжением сама игра. Встает, т.о., задача развертывания, формулирования, формализации, описания идеи, нечетко, сжато, метафорически выраженной, как некоторой "машины" по воспроизводству игровой реальности и игрока/персонажа как необходимого этой реальности элемента.

**Разбиение этой системной задачи на элементарные** (пропасть нельзя перейти за два шага, но рассчитать один необходимый шаг можно и должно, исходя из целей) представляется таким, как изложено ниже, как с т.з. поставленных вопросов, так и с т.з. ответов, поскольку правильно сформулированный вопрос - значительная часть решения задачи. Собственно, задача семинара - дать ответы на сформулированные вопросы.

Приведенная ниже стратификация проблем и, соответственно, решений, скорее всего, не исчерпывает всю полноту темы, однако задает пути ее разработки с пози-

ций изложенного выше принципа целесообразного единства физического и метафизического планов. Такая целесообразность содержит в себе: 1) результат, предполагаемый заранее; 2) предварительную нацеленность на него; 3) необходимую для его достижения активность. Согласно этому содержанию и сформулированы вопросы семинара.

Поэтому же предложенная стратификация и набор элементов подлежат обработке и уточнению, и их следует рассматривать как основание (background) исследуемой системы организации ролевых игр. Выявление и определение такого основания уже может быть признано как удовлетворительный итог

#### По принципам решения:

- 1) теоретическое, или от общего к частному: выведение средств решения задачи из общих плохо (слишком сжато, нечетко, метафорически) формализованных идейных (метафизических) целей;
- 2) практическое, или анализ и обобщение накопленного опыта (таковой имеется): какой метафизический план развился из некоторых игротехнических (т.е. на физическом плане) задумок. Впрочем, имеется и опыт решения задачи исходя из теоретических принципов.

#### По этапам решения:

- 1) до игры (проблемы подготовки игрока);
- 2) от прибытия на полигон до старта игры;
- 3) ввод в игру, момент старта;
- 4) игра.

#### По средствам решения:

- 1) текст как выразитель идеи:
  - а) литературный образ "вечного героя" (Гамлет, Фауст, Одиссей, д'Артаньян, Чичиков и т.д.) как суть игровой роли (игровой судьбы), реализация соревновательного принципа игры (игра на выигрыш) внутри роли,

б) художественный текст как индивидуальная, командная и общая игровая вводная и выражение идеи жанрового метафизического плана,

в) текст как символ (выразитель духа времени, с отсылкой к семиотическим рядам),

г) текст как описание игрового мира и одновременно закон этого мира и орган восприятия мира (сопряженная с этой темой - конструирование сайта игры как такого текста),

д) ритуал (инициация) как способ формирования и поддержания впечатления, тем самым как выразитель идеи (ритуал является мощным текстуальным средством воспроизводства человеческой реальности и конструирования человеческого сознания как сжатый рассказ о Вселенной, сакрализация профанного бытия, повторение в человеческом микрокосме общего космогонического мифа, оправдание чуждости),

е) передача впечатления через эмоциональный настрой и поведение мастера (харизма, увлеченность, неравнодушие), выработка соответствующих норм поведения,

ж) сотворчество мастера и игрока как необходимое для создания осуществленного метафизического плана, обратная связь игрока с мастером,

з) театральный подход (обобщение на материале М.Кожаринова "Театральная школа": какими должны быть начало и конец игры, как возможна режиссура игры, постановка игровых задач в терминах театра (сверхзадача, дальний круг, ближний круг и т.п.);

2) вещь (предмет) как выразитель идеи:

а) предмет как символ (с дальнейшими отсылками к семиотическим рядам),

б) предмет как функция (артефакт, объективация законов игрового мира);

3) структура игрового действия как выразитель идеи:

а) игра в игре (см. А.Семенов (МакДуф) "Как забыть себя за семь шагов"),

б) путь в игре (игрок/персонаж как единственный самодостаточный деятель (феномен), все остальное - только условия, в которых он действует, на материале лекций М.К.Мамардашвили "Психологическая топология пути": путь игрока в игре - дискретный ряд феноменов (впечатлений) от физического плана, причина которых - метафизический план игры. Обратное проецирование впечатлений на метафизический план дает в нем непрерывный, связанный путь, имеющий силу закона. Психология здесь - способ фиксации феноменов),

в) функциональные блоки игры (модели) (экономика (см. А.Семенов "Экономика как функция веры"), боевые взаимодействия, демография, магия, религия, медицина, наука, искусство) как выявление идеи;

4) культурология как выразитель идеи:

а) смеховая культура (можно ли смеяться, над чем можно смеяться, комедия в игре),

б) игра в культуру, где культура - деятельность человека по воспроизводству реальности человека как духовного существа, проявляющаяся в различных модулях (различные культуры или цивилизации) (на основе игровой концепции культуры И.Хейзинга)..

Алексей Семенов (МакДуф),  
г. Санкт-Петербург  
2002 г.

Статья взята из материалов семинара, посвященного проблеме взаимоотношения метафизического и физического планов ролевой игры. Сайт семинара, "Янтарная библиотека": <http://amberlib.spb.ru>

## Моделирование Святой Мессы на РИ ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

История данного вопроса достаточно давняя.

Если вы введёте в поисковых системах Интернета "Чин Мессы" то наверняка, наряду с сайтами официальной Католической Церкви натолкнётесь на массу сайтов различных игр, где собственно и найдутся многочисленные кинопоследования "Святой Мессы".

Как готовятся и от куда берутся большинство из них не трудно догадаться - с тех же официальных сайтов Католической Церкви, при чём вообще без изменений. Однако те кинопоследования которые мы можем найти на официальных сайтах Католической Церкви это кинопоследования Римского Миссала 1970 года - фактически нового миссала, выпущенного литургической комиссией II Ватиканского Собора, который, как известно, работал с 1964 по 1968 гг. 20 века. Из последнего следует, что данные последования, даже если они и опубликованы на латинском языке, не могут быть использованы в моделированиях исторических периодов от раннего средневековья до новейшего времени - до 1970 г.

**Какое же кинопоследование адекватно к указанным историческим периодам?**

- Отвечу словами двух кардиналов: Кард. Оттавиани и Кард. Баччи: "Missale Romanum Святого Папы Пия V является собою наиболее полное обобщение литургического опыта Всей Святой Католической Церкви, действительным образом восходящее к Апостольской традиции, переданной нам Святыми Приемниками Господа и чтимой всеми Святыми Отцами Римской Церкви всех веков". Вывод: адекватное кинопоследование это Missale Romanum Святого Папы Пия V в редакции 1962 года.

Почему же всё-таки Миссала Пия Пятого не в редакции 1962 года, ведь это опять таки редакция второй половины 20 века?

- По одной очень простой причине. На протяжении всего времени от первоначального издания

Missale Romanum в 1570 году буллой Папы Пия Пятого до редакции ЭТОГО же Миссала 1962 г. в данной книге произошли крайне незначительные текстуально-формулярные (т.е. относящиеся к молитвенным формам, произносимым священником) и рубричные (т.е. относящиеся к рубрикам - поясняющим как та или иная форма должна быть произнесена и какими действиями и движениями произнесение определённой формулы должны сопровождаться) изменения. Изменения эти в большинстве своём касались добавления частных последований, Проприев, к новым праздникам, устанавливаемым Церковью.

В проприях как раз и содержатся изменяемые части Мессы:

INTROIT - Входная молитва. Собственная на каждый день, читаемая священником после того как он взойдёт к Алтарю

COLLECTA - Соборная Молитва - первая молитва, которой священник молится от лица всех прихожан и за всех прихожан

PSALMUS RESPONSORIUS - Ответный псалом, собственный на каждый день, псалом который должен петься в ответ на Первое Чтение

GRADUAL - Песнь ступеней, собственный на каждый день, песнопение, которое поётся во время перенесения Книги Евангелия к месту, где Евангелие будет читаться.

TRACT - ответ на Песнь ступеней. Собственный на каждый день

CANTUS ANTE EVANGELIUM - Стих перед Евангелием, собственный на каждый день,

поётся или читается непосредственно перед чтением Евангелия.

**SEQUENCIA** - Секвенция или следующая за Стихом перед Евангелием. Песнопение поющее по особым дням: Торжествам или на Заупокойной.

**OFFERTORIUM** - Офферториум или Молитва при приношении Хлеба и Вина.

**PREFACIO** - Префация, благодарственная молитва перед КАНОНОМ.

**ANTIPHONUM / RESPONSORIUM AD COMMUNIONEM** - Антифон или Песнопение поющее во время Причастия, собственный на каждый день

**POSTCOMMUNIO** - Молитва после Причастия.

Так например в конце 19 - начале 20 века готовился и был торжественно провозглашен Догмат о Непорочном Зачатии Пресвятой Девы Марии, соответственно, в Миссал были внесены изменения: 1. в календарной части - установлено ТОРЖЕСТВО Непорочно-го Зачатия Пресвятой Девы Марии; 2. в тектуально-формулярной и рубрицийной частях: появилось частное последование совершения Мессы в ТОРЖЕСТВО Непорочно-го Зачатия Пресвятой Девы Марии.

Кстати говоря, даже если и удаётся найти адекватный миссал в Интернете, найти к нему Проприи почти невозможно, по причине того, что публикации в Интернете не ориентированы на то, чтобы скачав эти публикации можно было, пользуясь ими СЛУЖИТЬ Мессу, а для того, чтобы люди могли ориентироваться в общем последовании - попросту говоря в том что и за чем следует.

### Можно ли моделировать на играх Святую Мессу???

- Как такового запрета на моделирование Таинств - их 7-мь Крещение; Миропомазание, Исповедь, Месса (правильнее Евхаристия), Брак, Священство, Соборование (последнее Причастие или Елеосвящение), нет. Но всегда лучше найти католического священника и попросить у него

разрешения на это, объяснив, что моделирование определённой исторической эпохи (например Средневековья) невозможно без моделирования Церкви и соответственно Таинств. Данное объяснение относится так же и к моделированию определённой культуры и т.д. Многие священники не знают что такое РИ и РД вообще, по этому священнику к которому вы пойдёте для того, чтобы просить разрешение стоит пояснить данные термины.

### А если священник не разрешит?

- Тогда этого делать не стоит.

### Тогда отыграешь Церкви невозможен?

- Почему же? Вполне возможен. В Вашем вопросе справедливо отмечена главная обязанность Церкви - совершать Христовы Таинства на земле, спасая ими весь мир. "Без Таинств Вера мертва, а церковь бесполезна. Таинствами мы все живём. Таинства питают и укрепляют нас по дороге к Небесному Отечеству, ибо в них, посредством Церкви, через Её Священников, которым сие же Священство уделено самим Христом, через Епископов - наследников Апостолов - заместников Его на земле, даруется нам действительным образом, через определённые знаки НЕВИДИМАЯ, но РЕАЛЬНАЯ благодать Христа - единственного Первосвященника". Этой красивой фразой одного из Отцов Церкви самым ярким образом поясняется призвание Церкви и в то же время иллюстрируется вся серьёзность Материи, о которой мы ведём сейчас разговор. Для людей глубоко верующих нет неважных слов или форм в молитве, нет неважных действий в Литургии, по этому, искажая неумелым моделированием Мессу или иное Таинство, люди, которые играют священников, проявляют неуважение, пренебрежение к этим людям и даже можно говорить о том, что они оскорбляют их веру, если не больше. Это не допустимо ни в коем случае, ибо при моделировании мы должны так же исходить из принципов веротерпимости и ува-

жения к этим глубоко духовным людям. Согласитесь, что встретить глубоко верующего человека в современном обществе крайне трудно, но от этого его вера, кажется, сияет светом куда более ярким, ибо сказано "... Вы свет мира..." и "... Зажегши свечу, не ставят её под сосуд, но на подсвечник, чтобы светила всем...".

Осознав серьёзность Материи, вернёмся к вопросу моделирования. Каким образом можно моделировать Таинства если вы не смогли найти католического священника, чтобы спросить его разрешения или если он не дал разрешения?

Этот вопрос встал и для меня в 2003 году и тогда я обратился к своему духовному отцу, который дал мне некоторые пояснения, общий смысл которых сводился к тому, что моделировать можно, но крайне осторожно, понимая и чётко осознавая несколько моментов:

- Это только модель;

- Даже если это модель совершать её нужно с величайшим благочестием. По той причине, что даже в модели заключено Слово Божье и Сущность Таинств, т.е. именно те Слова и Действия которые делал Сам Иисус, устанавливая Таинства.

- При совершении модели всем присутствующим на РИ надлежит пояснить что это МОДЕЛЬ.

В апреле 2004 года Конгрегацией Богослужений и Таинств, совместно с Конгрегацией Вероучения была обнародована инструкция, относящаяся к священникам и поясняющая то каким образом нужно совершать Таинства, чего при их совершении избегать и к чему стремиться. Так же в этой инструкции и в ряде других документов даются пояснения в отношении возможности изображения Таинств в произведениях игровой кинематографии и театральных постановках. Где-то условно, а где то и прямо можно применить эти положения и к РД. Вот несколько рекомендаций данных Церковью по данному вопросу:

- избегать полного и целостного изображения, то есть Таинство не должно быть показано полностью. Разрешено показывать только части.

Например в автобиографическом фильме про Иоанна-Павла II изображалось сразу несколько Таинств:

### 1. Месса

А. Изображалась одна из Месс послевоенного времени: Начальные обряды/восхождение к Алтарю

Б. Изображалась Месса Рукоположения (т.е. уделения Таинства Священства): Литания Всем святым, момент возложения рук, момент облачения.

В. Изображалась Первая Месса Священника Кароля Войтылы Начальные обряды и Причастие.

Г. Изображались Мессы которые служил Кароль Войтыла будучи Епископом и кардиналом, но только момент проповеди.

### 2. Исповедь:

А. Изображалась Исповедь самого Кароля Войтылы (вход в конфессионал и наставления священника)

Б. Изображалась Исповедь священника в экстремальных условиях (чином исповедания во время Святой Мессы)

В. Изображалось уделение Исповеди самим Каролем Войтылой (наставления священника)

### 3. Служба об усопших:

А. Общая служба о многих усопших во время войны.

### 4. Крещение.

А. Крещение одного ребёнка (момент опускания в воду и слов In Nomine Patri

Б. Крещение одного и многих взрослых (момент возливания на голову воды и тех же слов, вручение белой, горящей свечи и белых одежд)

Почитав эту инструкцию и сопутствующие документы, а так же опираясь на свой, безусловно, крайне недостойный опыт в сфере литургии, я пришёл к следующим выводам, которые вылились в следующие

рекомендации, которые можно кратко озаглавить

#### ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПОСЛЕДОВАНИЮ ХОРАЛЬНОЙ ЛИТУРГИИ

Основные Таинства, используемые во время РИ это МЕССА; КРЕЩЕНИЕ; ИСПОВЕДЬ; БРАК. О них мы и поговорим, начиная с конечно же с МЕССЫ. Об остальных будем говорить дальше, если рема окажется интересной.

#### 1. МЕССА. ТЕКСТ ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ.

1.1. При моделировании Мессы следует полностью из чинопоследования ИСКЛЮЧИТЬ КАНОН МЕССЫ (CANON MISSAE) со слов "...Te igitur, clementissime Pater...etc" до слов Per omnia saecula saeculorum. R/. Amen. включительно со всеми рубриками и продолжать со слов "Oremus. Praeceptis salutaribus moniti...etc". ;

1.2. При моделировании Мессы следует сохранить ЛАТИНСКИЙ язык, как соборно-литургический язык Римской Церкви;

1.3. При моделировании Мессы, если это возможно, следует использовать петые тексты и музыкальные произведения, либо записанные на носителях, либо воспроизводимые людьми по нотам или григорианским музыкальным знакам. При этом стоит отдать предпочтение григорианским тонам, как собственным музыкальным тонам Римской Церкви, а так же основываясь на их простоте воспроизведения.

1.4. При моделировании Мессы стоит уделить особое внимание чтению Священного Писания и Евангелия.

1.5. При моделировании Мессы во время чтения Священного Писания и Евангелия следует использовать национальный (т.е. русский) язык.

1.6. При моделировании Мессы стоит избегать множественного служения (Концелбрации - т.е. практики когда одну и ту же Мессу служат двое и более священников).

1.7. При моделировании Мессы, по этическим соображениям, стоит избегать того, чтобы Мессу моделировала женщина, даже если она и играет мужскую роль священника. (ОБЩАЯ РЕКОМЕНДАЦИЯ ОТНОСЯЩАЯСЯ К МОДЕЛИРОВАНИЮ ВСЕХ ТАИНСТВ)

1.8. При моделировании Мессы допустимо нахождение на местах моделирующих хоры женщин, играющих роли монахинь, однако, недопустимо чтобы они выполняли какие либо служения прислуживающих, кроме пения ответов.

#### 2. МЕССА. МЕСТО МОДЕЛИРУЮЩЕЕ ХРАМ

2.1. В части устройства места для моделирования Мессы стоит принимать во внимание следующие детали:

2.1.1. Может и должно быть отгорожено с трёх сторон место "Пресвитерия" т.е. то место где находится стол, моделирующий Алтарь, сиденье, моделирующее кафедру Епископа, сиденье моделирующее место Настоятеля (священника) и сиденья, моделирующие хоры - места для Прислуживающих.

2.1.2. Крайне желательно, чтобы над местом, моделирующим пресвитерий, в качестве крыши, был натянут тент.

2.1.3. Крайне желательно, чтобы место, моделирующее пресвитерий, было разделено на место, моделирующее непосредственно Алтарную часть и собственно Пресвитерий. Разделителем может служить некое возвышение, или ткань, положенная на землю и обозначающая границы места моделирующего собственно Алтарную часть, которые могут и должны быть достаточными, чтобы там смогло разойтись без препятствий два человека плечом к плечу.

2.1.4. В месте, моделирующем собственно Алтарную часть, следует поместить следующее:

2.1.4.1. Стол, моделирующий Алтарь, который может быть не менее: в высоту - до та-

лии человека среднего роста; шириной до 100-120 см.; длиной 200-240 см. и установленный в плотную к задней "стене".

2.1.4.2. Стол, моделирующий Алтарь может быть накрыт плотной тканью, по верх которой настилается простая белая, либо с узорами по краям, ткань, моделирующая алтарный покров.

2.1.4.3. На столе, накрытом тканью, моделирующей Алтарный покров, следует разместить:

А.) Подсвечники со свечами в количестве не менее 6 (шести), ближе к стене задней "стене" по 3(три) с каждой стороны (с правой и левой)

Б.) Крест. Если Крест настольный, то он устанавливается в на том же уровне что и свечи, так чтобы он находился между ними. Тогда заднюю стену можно украсить иконографическим изображением, лучше если оно будет западной школы (например плакат с изображением Сикстинской Мадонны). Если крест настенный, то он вешается на задней стене, так, чтобы он приходился по центру алтаря на расстоянии от него не более полуметра. Крест должен иметь изображение Распятого.

В.) Под Крестом можно поместить лампадку, которая должна гореть постоянно.

Г.) Если есть возможность, то Крест, если он настольный, можно поместить на некоем прямоугольном небольшом возвышении (коробе) сделанном из дерева, который установить на том же месте, где должен быть установлен настольный Крест.

Д.) Во время моделирования Мессы на столе, моделирующем Алтарь нужно расположить Книгу (папку) с текстом используемого во время моделирования, последования, ближе к левой стороне, а так же Библию, либо Новый Завет, которая должна быть достаточно большой (МАХ формат А4 MIN формат А5)

2.1.4.4. Сиденье, моделирующее кафедру Епископа - с правой стороны от стола, моделирующего Алтарь, но так, чтобы оно

вплотную не прилегало к нему.

2.1.4.5. Сиденье, моделирующее место настоятеля (священника) с левой стороны от стола, моделирующего Алтарь, так же как и в предыдущем случае установленное.

2.1.5. На границе, отделяющей место, моделирующее пресвитерий от места моделирующего храм, можно установить перегородку, высотой по пояс человека среднего роста, обтянув её белой тканью, которая может быть неплотной, таким образом, чтобы в перегородке оставался проход, через который могли свободно пройти три человека стоя плечом к плечу.

2.1.6. На границе, отделяющей место, моделирующее пресвитерий и место моделирующее основную часть храма, ближе к правой стороне, можно установить подставку высотой ниже уровня груди, обтянутую не просвечивающей тканью, на которую можно положить книгу во время чтения. (можно использовать пюпитр).

2.1.7. Остальное место, моделирующее храм можно отделить от остального пространства полигона верёвкой.

2.1.8. Остальное место, моделирующее храм, может быть оборудовано, если возможно, сиденьями для народа.

2.1.9. Если предусматривается воспроизведение музыкальных произведений, то лучше установить колонки под столом, моделирующим Алтарь.

2.1.10. Неподалёку от места моделирующего пресвитерий, с левой стороны, в пределах места моделирующего основную часть храма, можно расположить место, моделирующее Конфессинал - место для совершения Исповеди.

2.1.11. Если есть возможность, то неподалёку от места моделирующего пресвитерий, с правой стороны, в пределах места моделирующего основную часть храма, можно расположить место для моделирования Крещения - подставку высотой до пояса, задрапированную непрозрачной желательной белой, тканью на которой установить достаточно

большой таз из белого металла, в который можно наливать воду.

2.1.12. У входа в место, моделирующее основную часть храма можно прикрепить небольшой сосуд для воды.

#### СХЕМА УСТРОЕНИЯ В ПРИЛОЖЕНИИ

### 3. МЕССА. ПОВСЕДНЕВНЫЕ ОБЛАЧЕНИЯ ЕПИСКОПОВ, СВЯЩЕННИКОВ, МОНАХОВ, МОНАХИНЬ И ОБЛАЧЕНИЯ ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ МЕССЫ.

#### 3.1. ПОВСЕДНЕВНЫЕ ОБЛАЧЕНИЯ ЕПИСКОПОВ, СВЯЩЕННИКОВ, МОНАХОВ, МОНАХИНЬ

3.1.1. В части моделирования облачений Епископов, священников, следует излагать полной точности,

##### 3.1.2. ОБЛАЧЕНИЕ ЕПИСКОПА.

- Всегда фиолетового цвета. ИСКЛЮЧЕНИЕ: ЕПИСКОП-КАРДИНАЛ - алое; ПОНТИФИК - Основное-белое. Пелерина - алая, окантованная белым.

- При крое не следует кроить собственно сутану. Лучше всего подойдет вариант узкой в верхней части и с широкими клиньями в нижней (начиная от начала бедра) робы, длиной до щиколотки. На ребрах, в месте начала клиньев, делается складка, внутри которой лучше расположить вход кармана. Сзади делается две небольших встречных прямых складки. Рукава немного шире запястий, с отворотным прямым манжетом.

- материала должен быть плотным.

- по верх основной части одевается пелерина. Крой - полусолнце. Длина - до локтя. Сшитая таким образом, чтобы сохранить возможность одеть через голову и снабжённая небольшой застёжкой фиолетового же цвета.

- пояс - фиолетового цвета, длинный, до конца голени. Может быть с бахромой золотого цвета на обоих концах.

- крест - латинский, из жёлтого или белого металла, желательно с изображением Распятого.

- берета или камилавка. БЕРЕТА квадратная, но гибкая, способная принимать форму головы, в основании. КАМИЛАВКА круглая в основании, одевается на теменную часть и закрывает её полностью.

#### 3.1.3. ОБЛАЧЕНИЕ СВЯЩЕННИКА.

- Всегда чёрного цвета. ИСКЛЮЧЕНИЕ: СВЯЩЕННИК-МОНСЕНЬОР - чёрное с фиолетовым поясом и фиолетовой же камиллавкой или береттой. и такими же отворотными манжетами.

- рекомендации по крою такие же как и в отношении ОБЛАЧЕНИЯ ЕПИСКОПА.

#### 3.1.4. ОБЛАЧЕНИЯ МОНАХОВ И МОНАХИНЬ

- могут соответствовать облачению монахов и монахинь согласно их орденам.

- ОСНОВНЫМИ МУЖСКИМИ МОНАШЕСКИМИ ОРДЕНАМИ ЯВЛЯЮТСЯ:

- Орден Святого Бенедикта. - чёрное, пояс верёвочный.

- Орден братьев Святого Франциска - коричневый, пояс верёвочный.

- Орден Братьев Проповедников (Орден Святого Доминика) - белое, пояс коричневый, кожаный. Плащ чёрный с капюшоном.

- Орден Августинцев - лазоревое.

- Орден Траппистов (Орден Бернардинцев) - белое, пояс верёвочный.

- Орден Иисуса (Орден Иезуитов) - чёрное, такое же как у священников, пояс - красный. (для отличия от священников)

- ОСНОВНЫМИ ЖЕНСКИМИ МОНАШЕСКИМИ ОРДЕНАМИ ЯВЛЯЮТСЯ:

- Сёстры Святого Бенедикта - чёрное

- Сёстры Святого Франциска серое. Воротник-пелерина белый, пояс верёвочный фиолетовый.

- Сёстры Святого Доминика - белое. Воротник-пелерина - чёрный, пояс кожаный.

- Сёстры Богородицы Кармальной (Кармелитки) - белое, плат-чёрный, плащ - чёрный. Пояс полотняный широкий белый.

#### 3.2. ОБЛАЧЕНИЯ ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ МЕССЫ.

##### 3.2.1. ОБЛАЧЕНИЯ СЛУЖАЩЕГО ЕПИСКОПА

- По верх повседневного облачения одевается АЛЬБА - белое из шёлка, сатина, льна облачение, скрывающее полностью повседневное облачение. Подол в передней части с может быть украшен золотой вышивкой.

- По верх АЛЬБЫ одевается СТОЛА (ЕПИТРАХИЛЬ) - длинное шарфоподобное облачение шириной 10-15 см. длиной до 150 см.. На концах украшенное крестами (на расстоянии 10 см. от края) по краям - не длинная бахрома. Одевается Крест на крест или может одеваться прямо.

- АЛЬБА может быть препоясана верёвочным поясом - ЦИНГЛЮМОМ, таким образом, чтобы концы СТОЛЫ были им зафиксированы.

- По верх АЛЬБЫ и СТОЛЫ одевается СТИХАРЬ или ДАЛМАТИКА.

- СТИХАРЬ - белое до середины бедра облачение с широкими короткими рукавами (до локтя), из атласа или шёлка. По краям рукавов и подолу может быть отделано широким кружевом.

ДАЛМАТИКА - такое же по размерам, что и СТИХАРЬ, но более длинное (до колен), облачение из парчи соответствующего литургического цвета.

- По верх всего описанного выше одевается КАППА - длинное, до щиколотки, плащевидное облачение соответствующего литургического цвета, который должен быть одинаковым с цветом СТОЛЫ и ДАЛМАТИКИ. Материал - парча, либо иной плотный однотонный или расшитый золотом или серебряным материал.

- На голову, по верх КАМИЛАВКИ, одевается МИТРА, соответствующего литургического цвета, который должен быть одинаковым со СТОЛОЙ, ДАЛМАТИКОЙ и КАППОЙ.

##### 3.2.2. ОБЛАЧЕНИЕ СЛУЖАЩЕГО СВЯЩЕННИКА

- То же что и у Епископа, за исключением СТИХАРЯ, ДАЛМАТИКИ и МИТРЫ.

#### 3.2.3. ОБЛАЧЕНИЕ ПРИСЛУЖИВАЮЩИХ СВЯЩЕННИКОВ

- По верх повседневного облачения одевается СТИХАРЬ.

- По верх СТИХАРЯ одевается СТОЛА, того же литургического цвета, что используется на этой службе СЛУЖАЩИМ.

#### 3.2.4. ОБЛАЧЕНИЕ ПРИСЛУЖИВАЮЩЕГО ДЬЯКОНА

- То же что и у священника, за исключением КАППЫ.

- СТОЛА одевается поверх АЛЬБЫ через ЛЕВОЕ плечо, и крепится на ПРАВОМ боку крест на крест.

#### 3.2.5. ОБЛАЧЕНИЕ ПРИСЛУЖИВАЮЩИХ МИРЯН (МИНИСТРАНТОВ)

- По верх повседневного облачения одевается ПОВСЕДНЕВНОЕ ОБЛАЧЕНИЕ СВЯЩЕННИКА

- По верх повседневного облачения священника одевается СТИХАРЬ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ВЫКРОЙКИ БУДУТ ВЫСЫЛАТЬСЯ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫМ ЛЮДЯМ ЛИЧНО.

#### 3.3. УТАВРЬ НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ МЕССЫ.

3.3.1. Алтарные покровы - 3-и шт. Первый - полностью закрывает как саму столешницу, так и переднюю и обе боковые стороны от столешницы до пола. Второй - такой же как и первый, но та 20-30 см. отстоит от пола спереди и с боков. Третий - Полностью закрывает столешницу и спускается с её краёв на 20-30 см.

Первый Алтарный покров может быть всегда АЛОГО цвета.

Второй Алтарный покров должен быть используемого на данной службе Литургического цвета, либо может быть всегда золотым.

Третий Алтарный покров должен быть всегда белого цвета.

3.3.2. КРЕСТ - 1 шт. Который может быть настольным, величиной не менее 20-25 см. в высоту, или настенным, высотой не менее 30-50 см. Но в любом случае

КРЕСТ должен быть с изображением фигуры Распятого.

3.3.3. Свечи в подсвечниках - 6 шт. по 3-и с каждой стороны КРЕСТА и устанавливаться ближе к краю стола.

3.3.4. Лампадка - 1 шт. Может быть всегда АЛОГО цвета, и устанавливаться перед КРЕСТОМ.

3.3.5. Подставка под Литургический Сборник - 1 шт. Устанавливается ближе к стороне Посланий.

3.3.6. Литургический Сборник - 1 шт. кладётся перед самым Выходом, открытым на начале на подставке, установленной на столе.

3.3.7. БИБЛИЯ - 1 шт. Если не выносится в процессии, то кладётся в Центре Стола, перед самым выходом Служащего, закрытой. Если выносится в процессии, то кладётся там же после того, как Прислуживающий, которому поручено нести БИБЛИЮ в процессии дойдёт до ступеней Алтаря, он же к Алтарю восходит и возлагает Книгу там где предписано в этой рубрике и сотворив коленопреклонение спускается от Алтаря и идёт на своё место.

3.3.8. КАДИЛО и СОСУД ДЛЯ ЛАДАНА. (если возможно).

3.3.9. ПРОЦЕССИОНАЛЬНЫЙ КРЕСТ - Крест (длина 20-30 см) с изображением фигуры распятого, на длинном древке (длина древка - 150 см.) выносящийся в процессии.

3.3.10. ПРОЦЕССИОНАЛЬНЫЕ СВЕЧИ - на больших прямых подсвечниках, выносятся вместе с ПРОЦЕССИОНАЛЬНЫМ КРЕСТОМ (перед ним) в процессии.

3.4. ЛИТУРГИЧЕСКИЕ ЦВЕТА

3.4.1. ОСНОВНЫЕ:

3.4.1.1. БЕЛЫЙ - может использоваться во всех ВОСКРЕСНЫХ службах. Для унификации и сокращения количества облачений, можно принять норму Общего наставления к Римскому Миссалу гласящую "Цвет орната (в нашем случае Каппы) всегда может быть белым).

3.4.1.2. ЧЁРНЫЙ - может использоваться во всех ЗАУПОКОЙНЫХ службах, а так же в случае провозглашения АНАФЕМЫ или ЭКСКОММУНИКАЦИИ (Полного или временного отлучения)

3.4.2. ВТОРИЧНЫЕ:

3.4.2.1. Зелёный - для служб рядового времени

3.4.2.2. Красный - для служб о Святых Мучениках

3.4.2.3. Фиолетовый - для служб в период Адвента и Великого Поста, за исключением Вербного Воскресенья, Великого Четверга и Страстной Пятницы.

3.4.2.4. Розовый - в третье Воскресенье Адвента и в Четвёртое Воскресенье Великого Поста.

3.4.2.5. Голубой - на службах Пресвятой Богородице, Деве Марии.

3.4.3. Обязательными к наличию считаются облачения основных Литургических цветов. Их можно сделать двухсторонними: Например: КАППА с одной стороны (условно называемой лицевой) - БЕЛАЯ а с оборотной - чёрная

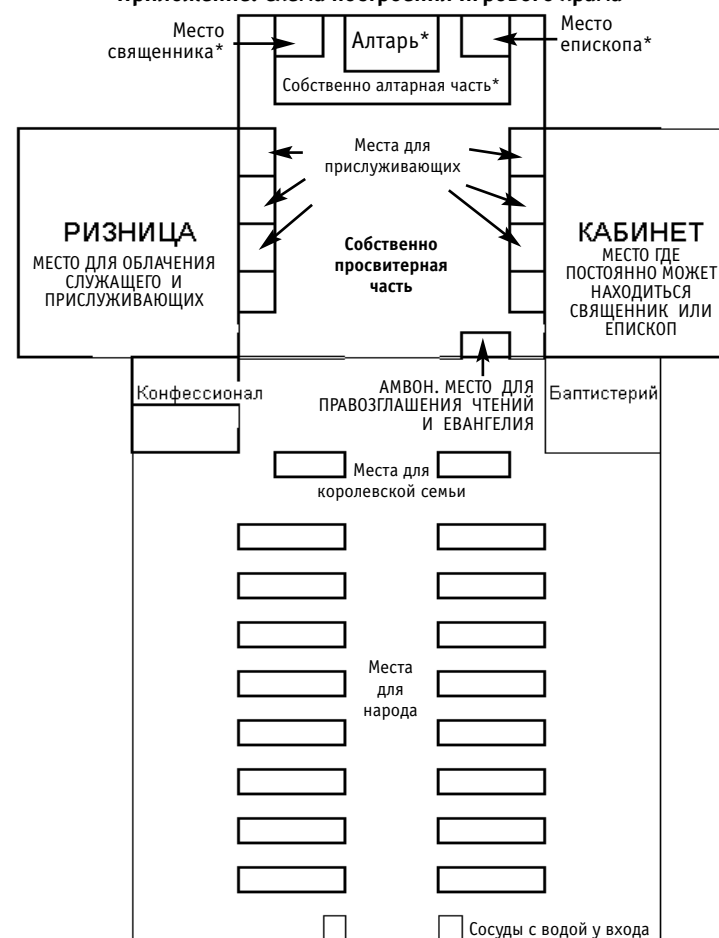
3.4.4. ИСКЛЮЧЕНИЕМ является СТОЛА. СТОЛЛ должно быть как минимум две: ОДНА - БЕЛО-ЧЁРНАЯ и одна БЕЛО-ФИОЛЕТОВАЯ, по той причине, что ФИОЛЕТОВЫЙ - цвет покаяния и ФИОЛЕТОВАЯ СТОЛА используется во время моделирования Таинства Исповеди.

3.5. МЕССА. МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

3.5.1. НЕ ДОПУСКАЕТСЯ во время моделирования Мессы использование музыкального сопровождения народных музыкальных инструментов, за исключением флейты и скрипки.

3.5.2. ЛУЧШЕ ВСЕГО для музыкального сопровождения моделирования Мессы подходят григорианские хоральные песнопения без всякого аккомпанемента исполняемые либо в живую хором, либо посредством воспроизведения с электронных или магнитных носителей. При этом

#### Приложение. Схема построения игрового храма



Места, обозначенные на схеме \*, должны быть отделены стенами, которые могут быть из непрозрачного белого материала, включая переднюю перегородку лицом к которой находится Амвон, они же являются обязательными частями Храма.

стоит помнить, что григорианских тонов всего 8-мь, на каждый литургический период года.

3.5.3. В музыкальном сопровождении вполне возможно использовать и орган-ные произведения, воспроизводимые как

по средством электронного органа, так и по средством проигрывания с магнитных или электронных носителей.

Коротков Егор,  
г. Саратов



## Дорожный мешок

### Немного о коммерциализации

Споры по поводу коммерциализации игр кажутся мне немного лишними. Одна сторона говорит о повышении качества, другая - о превращении искусства в ремесло.

А теперь внимание, вопрос: а что существенно изменит эта самая коммерциализация? Давайте рассмотрим не процесс и его этические стороны, а результат.

Итак, игроки будут серьезно относиться к игре. Это плюс.

Мастера будут серьезно относиться к организации. Плюс.

На начальном этапе сообщество будет конфликтовать и разобьётся на две фракции (это мы наблюдаем сейчас). Минус.

Дабы не терять игроков, Мастера должны будут оставлять их в целом довольными - это означает "попсу" и куда меньшее количество игр, где можно конкретно проиграть - плюс и минус сразу.

Образуются "элитарные" тусовки, где игра ведётся всерьёз, ради эстетики и глубины. Скорее всего такие игры будут некоммерческими (т.е. ровно самоокупаемыми). Это есть и сейчас - и довольно много.

Ролевики станут нормальной частью общества, утратят свой неформальный статус. Процесс уже идёт. Плюс и минус одновременно.

РИ станут бизнесом и прибыльным делом, начнутся все радости шоу-бизнеса. А кто сказал, что раньше и сейчас ничего подобного нет?

И, наконец, последнее. За игру можно платить деньгами, а можно - эмоциями. Для многих игры это способ повысить свой рейтинг, что-то доказать себе и другим. Это главная плата, и когда игры станут коммерческими, социальный состав тусовки сильно поменяется - но не потому, что нужно будет платить больше - а потому, что нужно это будет другим людям.

История шоу-бизнеса может стать примером того, что случается с искусством в результате влияния денег.

А вот хорошо это или плохо - не важно. Процесс идёт, и мы можем лишь решать в каждом конкретном случае - стоит оно того или нет. Ведь и там и там есть свои несомненные плюсы.

Сергей Абдульманов (Milfgard),  
г. Астрахань

Был у нас в городе один клуб который занимался ролевым движением, всего в него входило около 300 человек.

Была хорошо организованная иерархическая система, организация была хорошо отлажена. В течение нескольких лет мы собирались, играли в игры, проводили турниры, принимали гостей из других регионов. И вот однажды одному из организаторов клуба пришла идея зарегистрировать клуб как молодежную организацию, это давало возможность коммерческой деятельности. Эта идея понравилась не всем, но решение было принято. Тут появилось поле новой деятельности, были постановочные бои, концерты, парады. Большое количество времени стало уходить на эту деятельность, за выступления клуб получал неплохие деньги, но эти деньги практически забирали три человека, остальным говорили, что деньги идут на организации игр, материальную помощь клубу. Долго народ терпеть не мог, многие просто стали уходить, большая часть просто отделилась, и стали заниматься только боями, изредка проводя игры. Так получилось, что клубов стало

два, один официально зарегистрированная организация, другой просто собрание людей с общими интересами. Я тогда остался в первой организации. Через месяц нас осталось человек 30. Тогда и я ушел от туда. Клуб продолжал коммерческую деятельность, они пытались проводить крупные межрегиональные турниры, игры, но вскоре загнулись. Самое худшее было то, что один из людей взял деньги, которые должны были идти на организацию очередного городского мероприятия, и исчез с ними, было заведено уголовное дело. После этого случая отношение к ролевому движению стало отрицательным, причем у многих людей даже не связанных с ролевым движением.

Весьма кратко и немного сумбурно, но примерно все так и было.

Любой вид коммерции уничтожает суть игры. Если автор пишет книгу на заказ то такая книга не будет содержать души и она потеряется среди других таких же книг, с играми так же, игра это творческий процесс, не стоит губить его материальными потребностями. Написанную тобой игру можно продать, как художник продает свою картину, но нельзя писать игру с целью её продажи.

Мнение весьма субъективное, но оно есть.

## Интервью с игроками из Израиля, Германии, Норвегии

Позвольте для начала представить вас нашим читателям. Расскажите, пожалуйста, о себе, как давно в ролевом движении, когда уехали из России, чем теперь занимаетесь на игровом поприще.

**Михаил Русин,  
Израиль**

Вот он я. Родился и вырос в Казани, учился музыке и театру. Еще в 90-м услышал о ХИ и даже собирался поехать в Красноярск, но были проблемы с армией, поэтому попал я в ролевые игры только на ХИ-91. Так сказать, крещен подмосковными дождями и водкой Колобаева. На тех же ХИ мне очень понравилась девушка (но было лень отвлекаться от игры), и, чтобы заманить ее в Казань, и был организован Эльфийский Новый Год, в последствии ставший Зилантом. Сейчас чем занимаюсь? В основном слежу за тем, что происходит в мире.

Участвую в паре проектов (к примеру, Dragonbane). К сожалению, заочно.

**Анна (Интриганка из Орсинии),  
Норвегия**

Не могу похвастаться большим опытом участия в ролевом движении. Долгое время было много знакомых ролевиков, много слышала обо всем, что происходило в этой среде. Всегда было интересно, но впервые поучаствовала в "социальной" ролевой игре в Норвегии вместе с мурманскими ролевиками в 2001 году. Там же поучаствовала в скандинавской ролевой конференции. С этого момента стала участвовать по мере возможности: фэнтэзи в Скандинавии, историческая игра в Хибинах, несколько скандинавских конференций. Больше всего интересует организационная сторона ролевых игр и вопрос сотрудничества ролевиков разных стран. В Норвегии с 2003 года, учусь.



## Интервью с игроками из Израиля, Германии, Норвегии

Позвольте для начала представить вас нашим читателям. Расскажите, пожалуйста, о себе, как давно в ролевом движении, когда уехали из России, чем теперь занимаетесь на игровом поприще.

**Вячеслав Иванцов (Эльфище),  
Германия**

Недавно презентовал себя на одном из местных ролевых форумов, и если честно, был сейчас у меня такой соблазн пустить этот текст сюда... без перевода. По-русски это будет звучать вот так:

Мне 35 лет, женат, трое детей, в данный момент безработный:)

"В деле" я с 92-го года.

Двумя годами позже мы организовали в Орске первую игру на 60 человек. Это была первая полевая ролевая игра в нашем регионе.

С тех пор много ролей было сыграно, много игр сделано в качестве мастера, вплоть до отъезда в 2002-м году в Германию. Кроме того, я конченый толкиенист. Вершиной своей толкиенистской карьеры считаю роль Гендальфа на ХИ-2000.

Но это уже прошлое.

А сегодня, как и в 92-м стою опять в самом начале. И на игровом поприще сейчас два пути: или начинать играть по-немецки, притом, что необычен не только, и не столько, язык, сколько сам принцип игры, или продолжать играть по-русски, притом, что здесь до нас по-русски не играли:)

Конечно, оба варианта ни в коем случае друг друга не исключают. На данном этапе в моей копилке два "русских" проекта, которые провёл Эндрюс (он у нас тут главный гоношист) и некоторая масса материалов из местной сети и прессы.

**Андреас Тимм (McAndrews),  
Германия**

В разных местах меня зовут по-разному, к тому же, у меня, как минимум, 2 официальных имени. В ролевой среде, преимущественно известен, как McAndrews.

В движении с 1997 года, первая игра - "Завоевание рая". Также, являюсь организатором клуба ролевых игр в г. Миасс (с 1997 года).

В Германию уехал сразу же после "Сильмариллион - Экстрим", в 2002 году для подготовки открытия филиала "Российской школы ролевых игр" в Европе. Регулярно получал информацию о ролевых событиях и тенденциях в России и восточной Европе, ежегодно посещал Зиланткон, так же был на ХИ-2004.

В 2002 году познакомился с некоторыми представителями ганноверского ролевого движения и принимал участие в нескольких играх.

Организованные мероприятия:

- Западный конвент Российской школы ролевых игр "Весперкон" (25-27 июня 2005, Ганновер) <http://vesperkon.org>

- On-line квартирник Вячеслава Иванцова (Эльфище) "О кольцах, бакенбардах и добрых бюргерах" на Фэнтези онлайн радио "Валар", (2 апреля 2005 года) <http://elfische.ru>

- Ролевая игра в стиле киберпанк: "8 Years After The End" (15 октября 2005) <http://2020.vesperkon.org>

- Радиомост Варендоф-Казань и второй on-line квартирник Вячеслава Иванцова (Эльфище) "Самайн - время размытых границ" совместно с Фэнтези онлайн радио "Валар" и студией Фангорн-видео. (5 ноября 2005 года) <http://elfische.ru>

Планируемые действия:

- Ролевая игра "Спящая красавица" (в ночном клубе, в Ганновере)

- On-line ролевая игра по "Шлему Ужаса", совместно с МакДуффом (ТГ "Иррациональность")

- Серия мини-ролевых игр, психоделической направленности:

- "Наглядная демонстрация реальности" "Зеркало" "Театр"...

- Организация информационного центра "Российской школы ролевых игр" в западной Европе

- На каком этапе развития ролевого движения вы уехали из России?

**Михаил Русин,  
Израиль**

Можно сказать, в детстве. Мы были теми, кто выводил малыша в свет, учил ругать, пить водку и т.п. Я провел несколько региональных игр, успел съездить на ХИ-92.

**Анна (Интриганка из Орсинии),  
Норвегия**

К сожалению, я не сильна в вопросах серьезного анализа ролевого движения.

- Продолжаете ли следить за ролевой жизнью России?

**Какие перемены, на твой взгляд, произошли здесь за последнее время?**

Стараюсь следить, насколько это возможно через Интернет и личную переписку.

Перемен куча - живые ролевые игры явление очень молодое. И Россия является одним из немногих мест в мире, где РИ развиваются и куда-то движутся.

Продолжаю по мере возможности. Остались друзья и знакомые в этой среде, да и по причине работы над международным ролевым проектом периодически общаюсь с самыми разными представителями ролевого движения России. Мне кажется, ролевое движение стало еще более серьезным. В том плане, что все делается основательнее. А еще стал более заметен интерес российских ролевиков к подобным движениям других стран. Это здорово.

- На каком этапе развития ролевого движения вы уехали из России?

**Вячеслав Иванцов (Эльфице),  
Германия**

Я бы определил это как "поздний ренессанс - ранняя капитализация": отгремели "Сильм-экстрим" и пара "Волков Одина", Макарена становится престижной традицией, оживился Карибский бассейн, заговорили об огнестреле..., Хоббитские игрища уже не старые и не добрые:)

**Андреас Тимм (McAndrews),  
Германия**

К сожалению, я не могу разбить российское ролевое движение на определённые этапы.

Мне больше нравится разбивка на "поколения", а назвать их могу примерно так:

1978..1991 - Начальное поколение  
1991..1996 - Первое поколение  
1996..2000 - Второе поколение  
2000..2003 - Третье поколение  
2003.. - Новое поколение

- Продолжаете ли следить за ролевой жизнью России?

**Какие перемены, на твой взгляд, произошли здесь за последнее время?**

Сразу после отъезда вышел эдакий провал в связи с отсутствием постоянной связи с "большой землёй", помогал опять же Эндрюс, постоянно посещающий Зиланты и летние игры (российские, конечно). Надо сказать, мы удачно друг за другом в Германию приехали, потом ещё через пару месяцев к нам подключился орско-самарский дуэт Скромби и Вики, и теперь как соберёмся, так как будто и никуда не уезжали. Ах да, я отвлекся.

С появлением у меня дома компьютера ситуация резко переменилась, а по мере его освоения процесс стал необратим:) Сегодня я чувствую себя полноправным и полноценным членом российского ролевого сообщества и последние, наверное, года полтора, слежу за всеми крупными (и не очень) ролевыми проектами начиная с заявок и кончая послеигровым обсуждением на форумах.

В силу физической удалённости судить берусь лишь внешние аспекты.

Бойцы надели бриганты и набивняки, эльфы - уши, гномы - бороды, мастерских группах надёжно осели мастера по антуражу, а за полигон надо платить...

А ещё народ продолжает обрастать щетиной, семьями и детьми, что не может не радовать:)

Да, достаточно активно продолжаю.

- Повысился профессионализм мастеров и игроков.

- Произошло более явное деление на "классы" и "касты" в ролевой субкультуре.

- Активное развитие творчества, освоение новых видов искусства, таких как: кинематограф, шоу-выступления, театральные и оперные постановки, карикатуры, открытие ролевого интернет-радио и т.д. выпуск всё большего числа студийных аудиозаписей, альбомов

- Появление "ролевой фотографии", как нового вида искусства.

- Конечно же, это касается и прикидов, которым "позавидует любая костюмерная".

- Столь громко обсуждаемый, приход в ролевое движение реконструкторов.

- Дальнейшие проявления "вольности мышления" и "озарённости сознания", такие как: вызывающие и альтернативные изменения правил игр, их стиля (ХИ - Последний союз), эксперимент - Серия игр по Гарри Поттеру, развитие нового направления ролевых игр - игры по аниме.

- Самым ярким и значимым событием в ролевом мире в России, в последнее время, я считаю - открытие сайта RPG.RU !

-Расскажите нам немного об играх и ролевиках в ваших странах.

Михаил Русин,  
Израиль

В Израиле ролевые игры развивались по стандартной мировой схеме. Несколько любителей D&D решили попробовать поиграть вживую то, что они раньше играли за столом. Сейчас их несколько сотен - они довольно неплохо организованы и регулярно проводят игры. Лет семь назад они впервые столкнулись с "русским стилем" РИ, и были шокированы тем, что, оказывается, необязательно делить игровых персонажей на главных героев и массовку, которая играет, только когда ей на пути встречаются приключенцы. Результатом стал довольно интересный синтетический жанр, но, к сожалению, они остаются в цепях стандартного героического фэнтези, что не дает израильтянам двигаться дальше. Хотя, возможно, им этого просто не нужно. Как и во многих странах мира, в Израиле ролевые игры, это то, чем люди занимаются в выходные. Что же касается русскоязычной тусовки, то тут хвастаться абсолютно нечем.

Анна (Интриганка из Орсинии),  
Норвегия

Хм, вопрос интересный. Ответ будет крайне субъективным. Скандинавские ролевики очень разные, как и российские. Тематика и характер игр варьируются. Характерна очень основательная подготовка в играх. Возраст от лет 15 до 30 лет. Наверное, сильнее, чем у нас, любят здесь игры на социальные и психологические темы.

Каждый год в одной из стран Скандинавии попеременно организуется ролевая конференция - Knutepunkt ("связной пункт"), это помимо других "слетов" отдельно по странам, но таких немного. Для каждого Knutepunkt выбирается отдельная тема, которая становится основой для многих мероприятий. Каждый участник волен заявить о желании организовать что-то свое во время конференции: семинары, мастерские, дискуссии, анонсы игр. Каждый вечер организуются общие развлечения. В последний вечер костюмированный ужин. Конференция обычно длится с четверга по воскресенье. До конференции обычно организуют "неделю знакомства с ролевыми играми" этой страны.

Среда ролевая по сравнению с Россией небольшая. Пик игровой активности приходится на лето.

-Расскажите нам немного об играх и ролевиках в ваших странах.

Вячеслав Иванцов (Эльфице),  
Германия

Ролевые игры в Германии, по моим наблюдениям - достаточно распространённый вид досуга с насыщенным календарём. Так на сентябрь этого года, когда сезон уже на излёте, официально было заявлено 82 игры с числом участников от 35 до 350 человек.

Время икс здесь, как и в России - это август, когда проходят общегерманские игры на две-три тысячи участников. В основной массе - это фэнтези, но есть и вестерн, и пираты, и вампиры, и исторички, и Science Fiction...

На сколько мне известно, игры здесь делятся на палаточные (многодневные полевые), замковые (в каком-нибудь реальном замке), таверновые (в антуражной таверне - так, по игре потусоваться) и однодневные (ну где-нибудь в парке порубились и разошлись) Так и подмывает меня чётко классифицировать, хотя так оно у немцев по полочкам и разложено. О содержательной части судить не берусь - не играл, судя же по отчётам, сложилось у меня мнение, что всё проходит стандартно: собрались благородные доны и доньки на турнир/бал/поминки и вдруг из леса/портала/машины времени вышли враги и понеслось... Очевидно на больших играх схема иная.

О ролевиках я тоже много рассказать пока не могу, так как вживую видел только двоих - милые люди.

Разве что добавить, так то, что местные ролевики, на сколько я осведомлён, не меняют репертуар и в чужие монастыри не лезут, то есть вампир всегда играет вампира с вампирами, фэнтезюшник - фэнтезюшника и так далее

Андреас Тимм (McAndrews),  
Германия

Информация на данный момент..

Тут очень любят и гордятся своей стариной. Европа! Куда не кинь взгляд - всюду или старый замок или могилиник. Многие из молодёжи прикалываются или по дохристианской эпохе - скандинавская мифология, северные варвары, друидизм и т.д., или по викторианской - вампиры.

Как бы то ни было, местное LARP-движение напоминает одну бесконечную игру по "Полсово-публицистическому представлению о средних веках, с обильным вкраплением бульварного фэнтези."

На самый сложный, для российского ролевика вопрос - "Почему ты играешь в ролевые игры?", местные народы сразу же и определённо отвечают: "Fur Spa?" (Для удовольствия/развлечения).

И вот в этом они толк знают! Чего только не придумают, как всё не обставят:

- на всех играх, на которых я был, игроков кормили вполне исторической и аутентичной едой
- подбирают подobaющий полигон (благо есть из чего подобрать :) замок, или старинный дом/харчевню.
- красивая атрибутика: одежда, аксессуары, сумочки, рога, бутылки со старинным напитком "Мёд", ...
- спецэффекты при магических обрядах: яркие ослепляющие вспышки света, машины по производству искусственного дыма, освещение...

- игротехническое оборудование: прожектора (для освещения боевых действий ночью), рации, наличие автомобилей у большинства игроков

- местные ролевики очень уважают "Средневековый фестиваль" и охотно в нём участвуют

Для справки:

В Германии любят проводить, так называемый "Средневековый фестиваль" (Mittelalterfest), когда в город, на старинную центральную площадь перед церковью, съезжается много народу и устраивают ярмарку. Продавцы ставят свои лавки, выкладывают товар и торгуют, а местные горожане и приезжие гости города, приходят туда посмотреть на всё это, узнать новости, потусоваться, встретить знакомых, а так же может чего купить...

На этот фестиваль приезжают очень колоритные личности, ставят шатёр и живут там, готовя еду в котелке. Сами в старинной одежде, представляют своё ремесло: кузнец, плотник - резчик по дереву, кожевник и т.д. Они живут и работают, под постоянными любопытными взглядами людей, которые пришли на всё это посмотреть из города. Некоторые ремесленники постоянно так живут, переезжая из одного города в другой, где в данное время проходит фестиваль,

- Я знаю, что сейчас ты много занимаешься переводами различных западных РИ-материалов. Хотелось бы узнать немного о зарубежной ролевой жизни. Какие игры любят проводить ролевики Европы и Америки, каковы их фестивали и КОНЫ

Михаил Русин,  
Израиль

Сейчас, откровенно говоря, я переводы несколько забросил. Работа и семья, и все такое. Ну, что сказать. Шебуршение происходит только в России и в странах Скандинавии. В остальном мировая ролевая карта довольно серенькая.

Люди не осознают и не желают осознавать заложенного в РИ потенциала. В результате мы имеем бесконечные попытки разыграть настольные игры с живыми людьми, костюмированные зарницы и, собственно, все. Плюс целый ряд коммерческих игр малой формы вроде "Маскарада".

Норвегия

Каждый год в странах Скандинавии проходит  
ролевая конференция  
Knutpunkt, каждый год в новой стране.

## Knutpunkt - 2006

сроки проведения 28 апреля- 1 мая 2006

место проведения - неподалеку

от Стокгольма, Швеция

информация на английском на сайте

[www.jeepen.org/knutpunkt](http://www.jeepen.org/knutpunkt)

Интервью

Вячеслав Иванцов (Эльфице),  
Германия

- Хотелось бы узнать немного о зарубежной ролевой жизни. Какие игры любят проводить ролевики Европы и Америки, каковы их фестивали и КОНЫ

Собственно, об этом я уже рассказывал, за маленьким таким упущением.

Пришла пора пару слов рассказать о "Компании".

Подавляющая масса тех, кто играет фэнтези входят в группы, которые в виде игровых государственных образований составляют игровой мир Средьземелье (Mittellande). Игрок может при желании играть одного персонажа на протяжении многих игр, развивая его знания-умения-навыки, чему способствуют правила. Всего существует несколько типовых правил, которые постоянно дополняются и переиздаются. При этом в мастерской заявке на игру может стоять только название правил и в каком переиздании. И всё. Как в анекдоте про поручика Ржевского и номера анекдотов:)

Сами эти правила напоминают правила D&D, игроки повышают свой уровень накапливая пункты опыта, которые получают как за простое участие в игре, так и за выполнение квестов или за иные особые заслуги перед игрой.

Кстати в моих планах - перевод на русский предисловия к одной такой системы правил - в нём, мне кажется, достаточно доходчиво излагается суть происходящего здесь безобразия:) Участники "компании" играют дома жизнь своего королевства побеждая орды игротехников, которые выполняют поставленные мастерами задачи без права на развитие своих персонажей. Они так и называются: "неигровые роли" в отличие от "нормальных" игроков играющих "игровые роли". Соотношение игроков и игротехников может достигать до 50/50. Игротехники тоже платят игровой взнос, но он обычно на порядок ниже.

Про коны в нашем понимании этого слова врать не буду - не был и читал крайне мало. Собственно коном здесь называют любое мероприятие ролевики будь то фестиваль, турнир или собственно игрушка. Только знаю, что есть такой FeenCon ( всё что связано с фейри) и что уже три года подряд проходит RingCon (догадаться - по какой теме?:). Про последний говорят, что думали, что после выхода последней части ВК проект, по идее, должен закрыться, но с удивлением и удовлетворением констатируют тот факт, что желание тусоваться "по профессору" у народа не проходит ) Ни одной игры по Толкиену я пока не обнаружил...

Андреас Тимм (McAndrews),  
Германия

*так как одна из основных его прелестей в том, что, практически в каждом городе Германии, он проходит в разное время и, может быть приурочен, скажем, ко дню рождения города.*

Но это, конечно же, не единственное LARP-направление, есть ещё, второе по величине - Готы, включающие в себя вампиров и оборотней. Они проводят ролевые игры в своём стиле и со своей атрибутикой.

Мне посчастливилось участвовать в одной такой игре - это была моя первая игра, в которой я участвовал в Германии. Как один из элементов этой игры мне понравилось то, что любой мог спросить другого - что он в данный момент чувствует, т.е. его "чувства".

Иногда (достаточно редко) встречаются игры по Дикому западу, по "Криминальному роману", по "Ужасам", по "Стар-Треку".

Фестивалей и конвентов у германских ролевики, по моим сведениям - нет.

Интервью

- Есть ли отличие "российской" школы ролевых игр и западной школы?  
В чем оно, на ваш взгляд, состоит?

**Михаил Русин,  
Израиль**

На мой взгляд, главное отличие, как русского стиля, так и скандинавского от всех остальных состоит в том, что в России и в Северной Европе РИ - это искусство.

**Анна (Интриганка из Орсинии),  
Норвегия**

Мой непродолжительный, но насыщенный опыт говорит, что ролевики Скандинавии часто более строго подходят к погружению в роль во время игры и к работе над ролью в ходе игры. Обычно каждый игрок имеет четкое представление о том, какого персонажа он будет играть. Свобода действий присутствует, но все должно соответствовать психологическим рамкам героя. И что ли меньше пофигизма со стороны организаторов. Но, повторюсь, это мнение основывается на не самом обширном опыте.

- Скажите, как иностранные государства поддерживают своих ролеви́ков?

Честно говоря, я не очень в курсе. Я знаю, что скандинавы получают какие-то дотации от государства. Что у них есть совместные проекты с министерствами образования. По-моему, все.

Насколько мне известно, различные проекты получают поддержку от различных государственных учреждений. В зависимости от того, как им удастся преподнести сей проект. Упирают на воспитательные, развивающие, образовательные моменты. Были случаи, когда проект получал помощь от коммуны, покоечку проведение игры в этой конкретной коммуне привлекало туда впоследствии других ролеви́ков и туристов.

- Есть ли отличие "российской" школы ролевых игр и западной школы?  
В чем оно, на ваш взгляд, состоит?

**Вячеслав Иванцов (Эльфице),  
Германия**

По мере моего рассказа многое уже, наверное, бросилось в глаза.

Решающими же отличиями я бы назвал следующие:

1) мягкое латексное оружие (только латексное, без исключений), хотя в его изготовлении местные "кузнецы" достигли завидных высот;

2) на стандартной немецкой игрушке игрокам противодействуют только игротехники, но никак не игроки. (как на игрушках-тысячниках - не знаю)

3) ну и конечно "родные просторы", это относится и к размерам полигонов (вспоминая "кериметр" полигона на Хи-96) и к разбросу и к географии игр (за сутки можно попасть в любую часть страны).

**Андреас Тимм (McAndrews),  
Германия**

Да, я считаю, что отличие есть и оно довольно сильное.

В Германии ролевые игры возникли от AD&D, которые пришли из Америки. В России ролевые игры возникли самостоятельно из коммунарских отрядов, заражённых каравелловским духом.

Пути зарождения и развития были разные. В России хотели смоделировать дух, понять, а как они это всё чувствовали, а как это было для них, как и почему это происходило..., поэтому российские ролевики как бы ищут - что бы ещё такого интересного смоделировать, что бы и его тоже прочувствовать.

В западной Европе был готовый мир, и народы захотели смоделировать именно этот мир. "AD&D на местности", как сказано в проекте "Догома-99". Германия не пошла по скандинавскому пути, и революции тут пока нет, хотя определённые тенденции изменения намечаются.

- Скажите, как иностранные государства поддерживают своих ролеви́ков?

Вы что - тут же капитализм и частная собственность. Государство помогает тем, что не мешает, как не мешает футболным болельщикам и любителям пива. И вообще это же бизнес: серийное производство игрового оружия, доспехов, костюмов, масок. КATALOGI, магазины, пресса...

Многое из вышеизложенного является моими теоретическими измышлениями, которые я в ближайшее время намереваюсь подтвердить фактическим переведённым материалом и проверить на личном опыте. Бог мне в помощь. Аминь :)

Насколько я знаю, практически никак. Местным ролеви́кам этого просто не надо. Они сами в состоянии обеспечить "своё хобби". Поэтому, можно сказать: "оно не мешает". Если только не считать поддержкой - организацию средневековых фестивалей за счёт городов.

Михаил Русин,  
Израиль

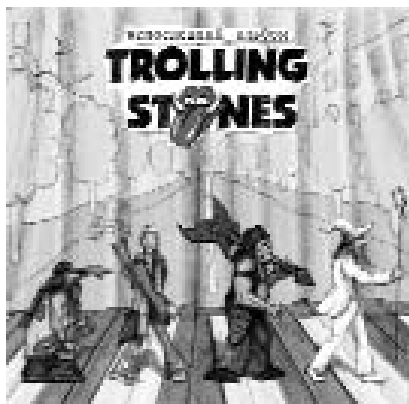
# TROLLING STONES

- Расскажи нам, пожалуйста, о своем новом проекте "Trolling Stones".

- Да он совсем не новый. Можно сказать, что он зародился еще на заре 90-х вместе с "Гоблинкой" и "Катаной", а позже вылился в фольклор Феанорков. Я как-то сразу с большим

подозрением стал относиться к творчеству конвенциональных менестрелей. Много было в нем слезливости и некоего дешевого пафоса. Хотелось противопоставить всему этому хороший игровой стеб. Изначально Троллинги были чисто виртуальной группой, придуманной для "Хоббита Четвертой Эпохи" (так никогда и несыгранного). Почти пол года у группы не было не музыкантов, не песен - только эмблема и упоминания об интрижках солиста с Владычицей Лориена. Потом я нашел Ферда Адру ("Злые Куклы"), - одного из интереснейших израильских музыкантов - как-то мы почувствовали друг друга, и решили выступить. Народу неожиданно понравилось играть в "величайшую орк-н-тролл группу Сердиземья" и ее поклонников. Вокруг группы появился фольклор, постоянные персонажи (вроде президента фан-клуба "короля под горой" Торина Шубадуба), даже литература какая-то.

А о том, что мы играем я, с твоего разрешения, рассказывать не буду. Ее лучше послушать.



Новый альбом группы  
**"Trolling  
Stones"**

Закажите  
по e-mail  
[mrousine@hotmail.com](mailto:mrousine@hotmail.com)

Интервью

Вячеслав Иванцов (Эльфище),  
Германия

- Как повлиял переезд на характер твоего творчества? В лучшую, худшую, какую иную сторону?

- Да никак не повлиял:). Нет, повлиял, конечно. Куча новых впечатлений, ощущений, всяких там картинок и конечно людей... Ну как тут чего-нибудь новенького не попеть.

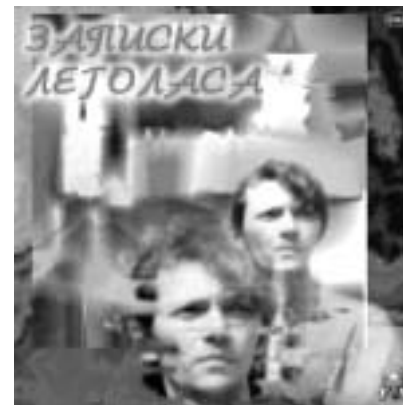
- Появились ли какие-то новые возможности, новые сферы приложения своих сил и талантов?

- Я бы сказал "возможности" и "сферы" остались и приумножились. Так в мою театральную копилку я положил ещё одну пьесу ("Две стрелы" Володина), сыгранную в русско-немецком проекте. К мим-клоунаде добавил навыки жонглёра. С квартирными концертами не только не завязал, но заиграл их в он-лайне для Германии, Израиля, Сибири, Урала, Москвы, Питера и даже Зиланткона :)

- Нет ли желания соорудить новый аудио-альбом? ;)

- Ещё какое!!!

Тем более что материала уже здесь на пару альбомов скопилось и даже на один коротенький немецкоязычный. А про официально неизданные, но прилюдно пропетые я вообще молчу...



Последний альбом  
**Эльфище,**  
который выходил  
в 2002 году

Закажите  
у Фангорна  
<http://www.mi.ru/~fvideo/>

Интервью

## Синдром мастерского стресса

### Что это такое?

*Синдром мастерского стресса* - это болезнь, которая - хотя ее и не найдешь в медицинской литературе - хорошо известна мастерам и игрокам в Ролевых Играх. Его еще называют "мастерским истощением" или, в более продвинутых стадиях, "нервным срывом" (эту болезнь медики знают). Это то, что происходит с тем, кто жертвует временем и силами, чтобы организовывать игры для других.

Почему это случается?

Тому масса причин. Вы можете просмотреть целую кучу литературы, посвященной стрессам, если вас это интересует. Но то, что отличает СМС от других стрессов, это то, что причиной его является занятие тем, что по идее должно от стрессов избавлять.

Когда тебе становится тяжело в жизни, ты полагаешься на помощь друзей. А что делать, если друзья - это причина твоего стресса?

Организация РИ - это ответственное дело. Под вопросом твоя репутация, и, если в самом начале все это может быть интересным, потом трудно найти время и отдохнуть. Твои знакомые будут доставать тебя вопросами об игре. Твои друзья будут жаловаться на сюжет и своих персонажей. Сначала они попробуют тебе помочь, но рано или поздно их начнет раздражать, что ты больше занят игрой, чем дружбой с ними. Ты пытаешься сделать что-то для людей, а получаешь взамен одну критику. Ты отдаешь им все силы, а они жалуются,

что они промочили ножки.

И тут нечего делать, некуда деваться. Семья твоя недовольна тем, сколько времени ты убиваешь на игру, с учебой такая беда, что даже думать об этом не хочется, и ты постоянно уставший, что приводит к проблемам на работе; несвязанные с РИ друзья стараются держаться от тебя подальше.

Знакомая история? Если нет, то вам повезло. Но будьте осторожны. Не заметите, как все это будет рядом.

### Симптомы

Мы все должны знать симптомы стресса, но мало кто из мастеров задумывается, присутствуют ли такие в их жизни. А стоит - твое тело напоминает тебе о стрессах задолго до того, как ты достигнешь описанной выше кондиции.

**Физические симптомы.** Усталость, похудание, недоедание, недосыпание, бессонница, потеря аппетита, понижение иммунитета, ощущение общего недомогания, головокружения, проблемы сфокусировать зрение, гастрит и так далее...

**Психические симптомы.** Проблемы с концентрацией, с кратковременной памятью, потеря способности к логическому мышлению, провалы в памяти, фиксация на каких-то отдельных мыслях или темах и тому подобное...

**Эмоциональные симптомы.** Раздражительность, резкие перемены в настроении, потеря энтузиазма, депрессия и прочее...

**Социальные симптомы.** Изменение

круга общения, избегание старых друзей, проблемы в семье, ссоры с любимыми людьми, нежелание находиться в обществе и все такое...

### Мастер

Ну что, страшно? Казалось бы, любой человек должен заметить подобные изменения в своей жизни и попытается несколько охладить свой пыл в подготовке игры. Но, по какой-то причине, многие этого не делают и практически разрушают свои жизни. Вот несколько примеров того, что происходило с мастерами РИ:

**Разрыв с любимым/мой.** Конечно, такое может случиться с каждым, но от этого никому не легче. К сожалению такое часто приводит к тому, что мастер еще глубже уходит в игру.

**Тебя выгоняют из дома.** Родители или соседи иногда заставляют мастера съехать из дома, если тот не прекратит заниматься игрой. Но некоторые идут даже на это.

**Тебя выгоняют из учебного заведения.** Один из самых распространенных случаев и один из самых печальных. Жизнь важнее игры. Не будь дураком, не позволяй этому случиться.

**Оценки ползут вниз.** Не так страшно, как предыдущая проблема, но она часто предшествует ей, если мастер серьезно не возьмется за ум.

**Увольнение с работы.** Опоздания, постоянная усталость, излишек выходных и "бюллетеней" могут привести к скоростной безработице. Некоторые мастера даже идут на это сами, чтобы больше времени уделить игре.

**Болезни.** Даже обычная простуда обо-

жает мастеров, а когда она до них добивается, так просто она их уже не покинет. Всякая зараза любит приставать к организаторам игр. Многие permanently живут в больном состоянии - от одной болезни к другой.



**Гастрит и язвы.** Народ, это может случиться с каждым и это больно. Слишком много стресса, и тело начинает пожирать самое себя.

**Нервные срывы.** Увы, и такое тоже случается. Впрочем, в большинстве случаев тут поможет обыкновенный отдых.

Не самая приятная картинка? По счастью, большинство мастеров не доводят дело до такого. Многие узнают симптомы на ранней стадии и стараются расслабиться, насколько им позволяет график. Но многие, к сожалению, опасаются, что такой подход отразится на качестве игры. Впрочем, подумайте об альтернативе. Надо уважать тех мастеров, которые осознают границы своих возможностей.

### Предупреждение стресса

1. Помните, это всего лишь игры! Как только она начинает мешать реальной жизни, стоит остановиться.

2. Научитесь говорить "Нет". Вы чем-то заняты, а от вас требуют чего-то ЕЩЕ. Скажите "Нет", и вас больше не будут беспокоить. Всегда найдется тысяча причин для игрока, чтобы донимать мастера. Умейте сказать "Нет".

3. Ешьте и спите. И почему мастера считают, что им совершенно не нужно удовлетворять простейшие физические потребности? Кому не приходилось вести игру, отдыхая 4 часа в сутки, на одном бутерброде за 24 часа и еще удивляться, почему это я такой усталый?

4. Учитесь делегировать! Это то, что спасет вам жизнь. Естественно, не все дела, которые вы передали другим людям, будут сделаны (или сделаны так, как вам этого

хотелось), но всегда можно обвинить в этом других. А если кто-то жалуется на это - в следующий раз передайте дела им. Пусть попробуют сделать лучше.

5. Организуйте группу по приему жалоб. Что, конечно, не означает, что вам не придется иметь дело с серьезными вопросами и жалобами, но у вас будет кто-то, кто сможет отделить подобные вопросы от всяких глупостей.

6. Оставляйте для себя свободное время. Найдите для себя свою ВНЕИГРОВУЮ зону, где вас не будут доставать вопросами и претензиями, и где вы сможете не думать об игре.

7. У вас ДОЛЖНЫ быть друзья, несвязанные с РИ. Периодически встречайтесь с ними. Будь то сослуживцы или соученики, родственники или знакомые из других кругов общения. Старайтесь не говорить с ними о Ролевых Играх и своих игровых проблемах.

8. Найди время отдохнуть во время игры. Твои помощники справятся без тебя.

9. Уйди. Если ничего другого не получается, откажись от проекта. Это будет свинством по отношению к игрокам и другим мастерам, да и твоему эго придется нелегко. Но это твоя жизнь, а она важнее любой игры.

**МАСТЕР, ЗАПОМНИ: ЕСЛИ ТЫ  
НЕ ПОЛУЧАЕШЬ УДОВОЛЬСТВИЯ,  
ТО ИГРОКАМ БУДЕТ ЕЩЕ ХУЖЕ**

Лора Вандерзи,  
Эдмонтон, Канада

*Перевод Михаила Русина*



**дорожный  
мешок**

### Байки с Зиланта-2005

Золотая фраза для фотографа, желающего познакомиться с девушкой: "Леди, можно вас снять?"

Первый день. В трамвае встречаем ролевиков, гордо показывающих образчик казанской детской литературы: книгу с потрясающим названием "Владычица эльфов".

Раннее утро. Знакомые организованно выстроившись идут в 117 школу - заселяться. На пороге ДК Гайдара стоит парень в камуфляже, курит сигарету и задумчиво смотрит им вслед. Спокойно докуривает, зевает и сообщает: "Зря они туда пошли... Я ж тут...". Оказалось, он - комендант.

Первое утро. Народ стоит у ДК, обменивается мнениями об оргкомитете, знакомится... Самый популярный вопрос: "А какой у тебя Зилант"... Кто-то сказал, что его задавали даже Фетисову...

Холл ДК Ленина. Стоит стайка техногенщиков, влетает ещё один с сифоном, восторженно кричит:

- Глядите!!

- А что там?

- ОН! Газированный!!

Больше ни этого спирта, ни этих людей на конвенте я не видел.

Двор ДК Гайдара. Человек, не раз бывавший на Зиланте, опытный ролевик показывает на луки в углу и знающим тоном сообщает: "Орковский и эльфийский луки!". Присматриваясь, вижу два лука из лыж одинаковой конструкции. Пытаюсь сообразить, что же в них такого особенного, что их сразу можно узнать. Не понимаю, спрашиваю старшего товарища. Ответ гениален: "Ну как ты не понимаешь, эльфийский - зелёный, а орочий - красный!"

На Зиланте же родилась новая форма приветствия - незнакомые люди после рукопожатия кланяются друг другу и остаются в согнутом положении до тех пор, пока не прочитают надписи на бейджах.

Сергей Абдульманов (Мильфгард),  
г. Астрахань

## Моделирование социологии

Под моделированием социологии подразумевается моделирование классовых столкновений, конфликтов социальных слоев, различных закономерностей развития общества, как переходы от одного социально-экономического строя к другому, так и переходы от фазы к фазе внутри одного строя. Также моделируются различные модели государственных образований, в том числе фантастических и "фэнтэзийные", осуществляются попытки рассмотреть динамику развития социальном плане таких образований на основе каких-либо исторических параллелей, хотя такие модели и не имеют, как правило, прямых аналогов в истории. В моделировании подобного рода проблематики можно выделить несколько уровней сложности:

**1 уровень:** Мастера увлекает идея смоделировать социальную структуру, определенную модель общества. Он выделяет в обществе определенные слои и пытается смоделировать их и их взаимоотношения. Если мастер на этом успокаивается, он с удивлением может обнаружить, что игра виснет, хотя он, вроде бы, замоделировал все слои правильно (если конечно, игру не вытянут сильные игроки, что, кстати, бывает вовсе не редко). Это происходит оттого, что общество подразумевает некоторую динамику, внутреннее движение. Движение это надо уметь смоделировать. Интуитивно это понимают все и стремятся замоделировать такое движение, взяв за аналог действие какой-либо книги (исторической или фэнтэзи). Недостатком такого подхода является тот факт, что в кни-

гах часто отражено действие(движение) одного-двух-трех героев, как же происходит динамика остальных, в чем сущность этого движения остальных, обычно остается за кадром. Увлечшись такой книгой, мастер и моделирует движение только тех героев, которые описаны в книге. Игра в полном смысле этого слова происходит лишь у игроков, играющих эти роли, остальные служат лишь своеобразным фоном для этой сравнительно небольшой группы игроков. В итоге большая часть игроков либо зависает и грустит, не зная, куда ей податься и к чему стремиться, либо начинает маньячить и хорохориться, образы, которые они играют, нарушаются, рвется, как принято сейчас говорить, "живая ткань игры", пуская игру "вразнос". Проведя пару таких полузависших игр, мастера, как люди неглупые, делают соответствующие выводы и стремятся подстраховаться, наделяя слои(точнее, игроков в разных слоях) хоть какими-то целями. Но, как правило, цели эти оказываются либо весьма мелкими (типа: получить наследство, выйти замуж и т. д. ) и выполняются игроками очень быстро, либо чересчур сложными (типа: найти магический меч. Как искать - непонятно, никаких улик, на игре 200 играющих и т. д. ), так что игрок в конце концов плюет на эту цель. Таким образом, подобный прием стабилизирует игру лишь на очень небольшое начальное время. Он прекрасно оправдывает себя на МИГах, более-менее на маленьких (с одной ночью) БРИГах, когда первая часть идет по описанной схеме малых целей, а вторая (ночью или после ночи) выливает-

ся в войнушку между сформировавшимися к этому времени военными полюсами (чего и желал мастер), а все зависшие с радостью вливаются в соответствующие военные лагеря, предвкушая, наконец, возможность "оттянуться". В общем-то, игры подобного рода, хотя и выглядят достаточно одинаково (должно быть уже понятно, почему), проходят достаточно успешно. Поэтому начинающим мастерам мы с воодушевлением советуем реализовать эту схему перед тем, как перейти к более сложной.

В ситуации же больших БРИГов (четыре-пять дней) прием страховки "малыми делами" не спасает и игра начинает зависать уже на второй день, так и не успев толком раскрутиться, или же превращается в типаж "волна на волну", когда, отсидев в стране мертвых, одна сторона "идет вырезать" другую, а та, в свою очередь, "отсидев", идет вырезать первую. Тем не менее широко используется и в больших БРИГах сильными мастерами, способными моделировать динамику социологии, так как с его(приема) помощью легче закрутить игру, пройти начальный этап, а отмирание "малых дел" не страшно, так как к этому времени начинают проявляться замоделированные социальные закономерности, толкающие дальнейшую динамику игры.

На чем же надо концентрировать свое внимание мастеру, чтобы социальная модель зажила "полноценной жизнью"? Первое правило, которое нужно усвоить - движение должно охватывать все социальные слои(в оптимальном) или хотя бы большинство из них. Второе правило говорит о том, что мастеру(постоянно держа в голове первое правило) необходимо четко расписать характер моделируемого

движения, остановившись на одном из следующих вариантов или некоем их сочетании.

Вариант I: Проигрывается характер стабильности данной модели общества. Дело в том, что любое общество представляет собой определенную равновесную систему, этаким большой организм, который на попытки разрушить реагирует определенным образом, выдвигая на первый план определенный слой, выполняющий некую функцию, подобно, органам организма (при военном давлении общество защищают воины, при прорыве плотины чиновники мобилизуют крестьян, какие-то супернеожиданности - обращаются за помощью к жрецам, и те копаются в своих свитках). В этом варианте динамика игры строится на демонстрации "крутости общества как целого" (эмоция типа: "Если нас так, то мы - так. Вот здорово!"). Динамика состоит в работе всех частей общественного механизма с постоянной перестройкой внутренних структур (при движении определенного слоя на первый план) при определенном рода "вызове". Если мастер пошел по этому пути, ему необходимо осознать функции каждого из слоев, характер вызовов, управляющих этими слоями. При постройке игры надо помнить, что вызовы, возникающие на игре, должны вызывать к реакции не один и тот же слой или группу слоев, а различные их комбинации, покрывающие в итоге всю социальную палитру общества. Такими вызовами могут являться соседние общества, имеющие свой корыстный интерес на месте проживания данного(наиболее корректный вариант), или же "сюрпризы" мастера (менее красивый, но вполне допустимый, если мастер не злоупотребляет этим)

**Вариант II:** Проигрывается динамика взаимоотношений слоев в обществе. К примеру: крестьяне изобретают способ повышения урожайности, но, получив этот урожай, теряют его из-за придинок и произвола своего феодала, продавшего его для расширения своего войска. Крестьянин ищет справедливости в суде, суд на стороне феодала. Но на суде крестьяне знакомятся с купцом или промышленником, который заинтересован в их товаре; они заключают соглашение. Узнав об этом, феодал... и т. д. и т. п.

Теоретически такого рода проигрыш взаимоотношений можно растянуть на всю игру. Для этого мастеру надо продумать сеть локальных предметов конфликтов и способы их появления на игре (типа увеличения урожая и потребности феодала в войске). По сути, эта сеть должна постоянно порождать те самые "малые дела", о которых мы говорили выше, а в процессе их развертывания - вскрываться взаимоотношения между слоями, обеспечивая динамику игры. Продумывать эту сеть легче "волнами": каждая волна примерно раз в полдня (на таком-то этапе игры открываются рудники, на таком-то появляется огнестрельное оружие и т. д.)

Надо отметить, что развертывание подобного рода взаимоотношений может привести к сменам фаз внутри строя или смене самих общественно-экономических строев - в этом случае моделирование переходит на другие уровни сложности. Но, в общем-то, это не обязательно, так как конфликты взаимоотношений могут проигрываться и в рамках одной модели общества.

**Вариант III:** общество само по себе есть динамичная система. Оно состоит из отдельных индивидов которые часто стре-

мятся к личному доминированию (в виде прямой власти или экономического, религиозного влияния), не задевая при этом существенно интересов слоев и не меняя общественной структуры. Мастер может пойти по пути моделирования подобных партий вокруг некоторых личностей, борющихся между собой в различных сферах. При моделировании подобной борьбы необходимо помнить, что мастеру надо обеспечить включение в нее всей игры, всех социальных слоев, и продумать соответствующие завязки партий на эти слои, некий очевидный интерес, который просто необходим каждой из сторон. Эти интересы должны вынудить партии бороться за влияние именно среди слоев населения, за поддержку этих слоев. Только при продумывании и моделировании этих завязок игра в этом варианте будет динамична во всех кусках, иначе же игра будет только у партий, остальные же превратятся, как мы уже отмечали, в слоняющийся фон, рискованный "возвратиться и разнести игру".

**2 уровень сложности** возникает тогда, когда мастера не удовлетворяет идея проиграть просто некую модель общества. Ему хочется проиграть модель изменения общества, поэтому в игру закладываются противоречия, разваливающие общество и создающие предпосылки нового. Итак, второй уровень сложности предполагает отыгрывание модели некоторого общества, а затем развала его. Но развал этот должен качественно отличаться от развала, наступившего в результате "зависа" или "разноса" игры. Моделируемый на этом уровне сложности развал должен быть объективен и позитивен. Как правило, он происходит из-за изменения историко-географической

среды, окружения, в котором существует общество, и оно не способно реагировать на те "вызовы", которые порождает новая обстановка, общество не имеет соответствующих функций - социальных слоев и потому гибнет; либо развал происходит благодаря развитию самого общества, когда прогресс технологий порождает новые профессии, новые слои, а им нет места в старом обществе. Часто также бывает, что новые слои способны выполнять функции некоторых старых слоев более эффективно, это приводит к отмиранию необходимости в старых слоях и они превращаются в паразитов, без толку высасывающих ресурсы общества. Отсутствие реальных прав и места у новых необходимых слоев и наличие таких прав и места у отживших ненужных слоев приводит к невозможности устойчивого состояния такого общества, и оно разваливается. Позитив же заключается в том, что новые слои самоосознают себя и начинают строительство основ нового общества. Иногда новые слои не разрушают все общество, а лишь перестраивают его. Тогда мы имеем дело с переходом от одной фазы к другой внутри общества.

**3 уровень сложности** заключается в создании того самого нового общества, во всей его сложности, многообразии, в появлении всех исправно функционирующих и взаимодействующих частей общества (социальные слои + технологии и орудия труда). Такие переходы от одного общества к другому, от одной яркой модели к другой не менее яркой в рамках одной игры способны делать единицы мастеров по всему бывшему Союзу. Это действительно высший уровень сложности, и приемы, используемые при этом мастерами, до конца еще не осознаны.

Настоящий мастер постоянно стремится к своему профессиональному росту и поэтому освоение всех трех уровней является для него (сознательно или бессознательно) задачей его внутреннего развития.

Итак, моделирование социологии - есть моделирование структуры общества и динамики изменений общества. В принципе, оно не всегда обязательно для игры, например, для войнушки. Но сложные игры, как правило, подразумевают моделирование социологии, так как оно сильно обогащает игру, делает ее динамичной, противоречивой, вскрывает различные закономерности, порой неожиданные для игроков, обогащая их чувственный опыт, предоставляя материал для работы головой; во всяком случае игра уходит от образца серого примитива.

Как правило, социологию можно наложить на любую игру, любой темы, так как любая игра подразумевает какие-то группы людей со своими интересами, конфликтами между собой, а отсюда до социологии остается всего один шаг (правда, для многих весьма нелегкий, ведь надо иметь неплохой уровень образованности).

Кроме того, моделирование социологии открывает гигантский простор для глубокого уровня мастерского творчества. Насколько интересно попробовать промоделировать некоторые исторические альтернативы в истории, так и не имевшие места в реальности, попробовать своего рода социальные эксперименты, открывающие в игре роль определенных факторов и закономерностей (ведущую или не очень) в историческом процессе. Насколько интересно попробовать фантастические модели, различ-

ные варианты будущего, попробовать хотя бы наметить проблемы, способные встать перед нами в плане социальных противоречий. Интересно также просто несколько деформировать обычные исторические модели, вставив фантастические вызовы и фантастические социальные слои, реагирующие на них (говоруны, подчиняющие жутких чудовищ, люди-амфибии, способные глубоко в море добывать необходимое обществу сырье и т. д.) и создающие новые миры ФЭНТЭЗИ. Интересно представить, как тогда пойдет развитие общества, какие иерархии и общественные структуры сложатся.

Наоборот, реконструировать, какие противоречия и вызовы могли породить тот или иной Мир Фэнтэзи, также достаточно увлекательное дело. Так что, если вы действительно решили освоить мастерскую профессию, то освоение социологического моделирования было бы очень полезным.

Основное в моделировании социологии - это моделирование взаимодействий социальных слоев, их борьбы и противоречий, связанных с их положением. Эта особенность отличает моделирование социологии от моделирования культуры, религии, хотя вещи эти очень связаны между собой.

Культура всегда накладывается на уже имеющуюся хоть какую-то социальную структуру общества, как правило, если представлена в более-менее цельном, а не обрывочном виде, предполагает некую стабилизацию общества, как определенной равновесной системы. Поскольку моделирование культуры апеллирует к той же основе, что и социология, то их часто путают. Чтобы пояснить

их отличие между собой, сделаем пояснение.

Если на один и тот же "вызов" одна часть общества (и сеньоры, и крестьяне, и какие-то там "бамбурики") считают, что реформировать общество надо так-то и так-то, в итоге создав определенный тип взаимоотношений и местонахождения в обществе социальных слоев, а другая часть общества (также и сеньоры, и крестьяне, и те самые "бамбурики") считают, что реформировать надо совершенно по-другому, создав совершенно иной тип взаимоотношений между теми же слоями (мол, нам так больше нравится), то мы имеем дело с культурно-этническими столкновениями. Нет конфликта между слоями, есть конфликт между культурными типами. В этом и заключается разница между социальными конфликтами и конфликтами культур, между моделированием социологии и моделированием культуры.

Моделирование культуры мы пока оставим и вернемся к нашей теме - моделированию социологии. В качестве примера можно рассмотреть модель социологии первобытнообщинного общества и его переход (через соседскую общину) к государству. Почему так? По двум причинам. Во-первых, лучше начать сначала. Во-вторых, большинство игр фэнтэзи, проводимых в стране, моделируют первобытные общины и феодальные общества. Поэтому этот материал для многих может оказаться очень полезен.

Михаил Кожаринов,  
г. Москва

Материал взят с сайта школы "Перспектива" <http://www.sys-tema.ru>

## О создании интересных моделей социумов на играх

Как уже неоднократно отмечалось, Ролевые Игры переполнены стереотипами. Будь РИ организмом, а стереотипы - сахаром в крови, то мы бы уже давно все лежали под капельницей. Но уж раз диабет нам не страшен, традиции продолжают. Хотя, хотелось бы надеяться, что процент ищущих чего-то нового и иного будет расти. Или, по крайней мере, не уменьшаться. Потому как некуда.

Вот.

При создании структуры диэгеа нам, как правило, так же не удастся избежать этой тенденции. От литературного жанра-прародителя, к примеру, в РИ перешла нездоровая склонность к феодализму: толкиеновское "Вот вернется истинный король, и все будет хорошо" и сказочки про "куртуазность" Артуровских времен. Абсолютное большинство ролевых игр на этой планете вдохновлено буржуазными фантазиями покойного англичанина и бреднями средневековых фантастов. В профессиональной медицинской литературе, наверняка, можно найти массу статей о причинах данного увлечения, но речь у нас идет не об этом.

На практике игровая модель феодального общества оказывается практически неотличимой от родовой банды каменного века. Король-вождь, привилегированный класс воинов с мечами вместо дубин, сословие хранителей веры - жрецы, священники и менестрелей туда же. Особенно в больших фестивальных играх вроде ХИ - подобный расклад повторяется с удруча-

ющей неизбежностью.

Неужели, не хочется попробовать чего-то иного? Неужели не хочется придумать что-то самому? Неужели не хочется поиграть в "а что было бы, если...?"

Понятно, далеко не во всякой игре свобода мысли в создании моделей общества будет уместной. Речь идет, главным образом, о, скажем так, "авторских" играх - играх, где игровой мир продумывается автором игры (совместно с игроками, как вариант). Большинство игр являются все-таки "книжными" или историческими. Но и там, при желании, можно найти нишу для ручек шаловливых. Далеко не в каждой книге мир прописан до мельчайшей детали. Даже в заезженном Средиземье найдется место для каких-нибудь харадримов-шансовистов, все общество которых построено на святой вере в Случай. Да и в историческую игру можно протолкнуть какую-нибудь секту, затерянную в лесах деревню, всплывшую Атлантиду, наконец. Естественно, все это должно как-то соприкасаться с идеей игры и задумками мастеров. Но, как я уже сказал, было бы желание.

История нашего мира хранит довольно много примеров различных социумов. А если нам хочется чего-то еще более экзотического, есть ряд авторов, склонных к подобному моделированию в своих книгах. Иен Бэнкс, как пример. Геронтократия во "Вспомни о Флебе" - общество, где государственные посты распределяются по старшинству. Двор Бесплезного Короля в "На темном фоне" - статичное общество,

где "излишек" в казне, способный улучшить жизнь в стране и, таким образом, нарушить "статус кво", неизменно тратится на дорогие и бесполезные вещи. Странный мир Моста в одноименном романе. Можно продолжать, но зачем?

Придумать какую-то "фишку" для создания интересной модели довольно просто, а играть в нечто подобное будет куда интереснее, чем в очередной раз расшаркиваться на ковре у Его Величества.

Давайте подумаем, за что тут можно ухватиться.

### 1. Распределение власти.

Кажется, это и берется за основу в определении государственного строя. Традиционно, в истории нашего мира сильные разбойники становились "крышей" мирных поселений. Потом их приглашали на защиту от чужих разбойников. А через несколько столетий эти люди уже мерились гербами, боролись в парламентах за чьи-то там права, и говорили об угасающих национальных традициях.

Давайте предположим, что в нашем случае, власть досталась какой-то иной группе (сословию). Магикократия (таумократия) периодически встречается в РИ мире. Но даже это уже может быть интересно. Тут ведь не просто вариант теократического общества. По какому принципу будет распределяться власть между магами? Кто сильнее, кто больше заклинаний знает? Или что-то другое? Какие ценности будут существовать в подобном обществе? Может быть, вместо денег там будут использоваться эквиваленты маны или жизненной энергии. Может быть, вся технология пойдет иным путем. А наука? А искусство?

Какая религия приживется в общества, где и так умеют творить чудеса?

Или вот еще пример из того же Бэнкса. Мир, где власть принадлежит юристам. Мировой Суд оказался у руля совершенно случайно, и, верные своей профессии, юристы тут же сделали все возможное, чтобы у них было невозможно отобрать власть легальным путем.

Ну, и так далее. Мир, где элитой являются физиономисты, способные, "прочитав лицо" человека, указать его место в обществе, предсказать будущее (Джеффри Форд). Псевдодемократическая деспотия, где перед каждыми выборами, происходит розыгрыш лотереи - победители из простых граждан получают право проголосовать (Чайна Мьевилл). Мир, где основной валютой являются калории, потраченные на общественно-полезную работу (Уолтер Джон Уильямс).

Что-то я смешал все в кучу - и структуры власти и ценности общества.

Черт с ним, пойдем дальше.

### 2. Религия.

Тут, я думаю все понятно. Даже в светском и рациональном обществе система моральных ценностей почти всегда достается по наследству от господствующей религии. Это то, что формирует сознание индивидуума, так сказать, "операционная система" личности, да и всего социума.

Жертва одного человека стала началом одной из величайших из мировых религий, по слову другого сотни тысяч пустынных разбойников зажгли по всему миру такой пожар, который мы до сих пор не в силах погасить. Только от вас зависит, какие заповеди подарит вашему игровому

миру ваш бог или его пророки.

Приведу только один пример. Запрет открывать лицо. Я наткнулся на это в нескольких книгах, нечто подобное присутствовало на игре "Арканар", которую проводила в Израиле московский мастер Ника Батхен.

Общество масок. Общество, где маска, надетая на лицо, и есть лицо, которое видят люди.

Какие они будут, эти маски? Будут ли они обозначать классы и сословия? Служить зеркалом души хозяина/хозяйки? Будут ли их менять в зависимости от настроения? Тут масса вариантов. Нахмуренные брови и гордо надутые щеки на масках военных, украшенные драгоценностями ангельские маски придворных красавиц, белые маски судей - символ неподкупности. И так далее.

Закрой людям лица, и общество станет совсем иным, покажется каким-то нелепым маскарадом. Это, кстати, еще одна причина, почему в это интересно играть. Некоторая карнавальность подобного действия. А то, что, надевая маску другого, ты в глазах общества становишься другим человеком?

Вариантов масса.

### 3. Фактор X.

Я обнаружил, что целый несколько разделов можно слить в один. Всевозможные внешние факторы, оказывающие влияние на социум.

#### а. Прежде всего, среда обитания.

Представьте себе некую Воздушную Сферу, лишенную притяжения и постоянства тверди "внизу". Представьте себе мир, звезда которого периодически "вы-

ключается" (Вернор Виндж). Да хотя бы мир с повышенным уровнем радиации - мутации и все такое прочее.

### б. Законы природы.

Да та же магия. Это ведь не просто цирковые фокусы, которые работают. Это совершенно иная вселенная. Или мир Словесников (Лукин), где всякое слово имеет силу.

Или вот еще, у Дэвида Бриана был мир, где вещи лучше выполняли то, для чего их



создавали, если их использовали по назначению. Вещь училась лучше быть собой. Как пример, главный герой строит самогонный аппарат. Сначала капает брага, но со временем она превращается в отборнейший коньяк. Там существовал целый класс, представители которого занимались тем, что носили (прошу прощения, "тренировали") одежду феодалов (чтобы та становилась красивее и изящнее) или лупили палками по стенам крепостей и тюрем, чтобы стены эти стали крепче.

#### в. "Спайс", "Источник вечной жизни", "Тотальная бомба".

Под вашим городом находится источник некоей энергии, резонирующей с человеческим мозгом и позволяющий творить чудеса. Дракон, взявший ваше селение под покровительство, в обмен на ежегодных девственников, благословляет вас урожаями, долгой и здоровой жизнью и всеобщим счастьем. В саду райских яблок, дарующих вечную жизнь, не так уж много деревьев - как же будут распределять плоды? Арсенал древних защищает вас от враждебных соседей.

И так далее и тому подобное...

Это, конечно, не все. Но я не историк и не политолог. Мирам и государствам, которые мы создаем, не придется проходить сквозь мясорубку реальности. Они должны быть достаточно реалистичны, чтобы не ломать общую структуру диалектики, и чтобы в их рамках мастера и игроки могли создавать сюжеты и персонажи.

Осталось затронуть только один вопрос.

#### А зачем?

Ну, во-первых, это интересно.

А, кроме того, я лично очень-очень люблю героическое фэнтези. К литературе

ре жанр имеет весьма отдаленное отношение, и мне скучно представлять себя меченосным мускулом, повергающим врагов, пока маги магуют, короли королуют, а где-то за горизонтом снова поднимает голову Зло. Да и исторические игры меня, как правило, не привлекают. Мне нечего делать в прошлом. Я не считаю, что духовность увяла с изобретением пенициллина и Интернета. Меня в искусстве привлекает актуальность, ритм моего времени. Бесспорно, в мировых шедеврах всякое поколение находит что-то свое, но создаются они всегда для современников, как ответ на что-то, что... Да, не об этом речь. Ролевые игры, как вид интерактивного искусства, все равно живут в настоящем.

В общем, я ищу в играх что-то, что затрагивает меня сейчас и здесь. Очень трудно все это объяснять, не сбываясь в комсомольский пафос и фразы, вроде "социальные проблемы настоящего", поэтому остановлюсь.

Мне интересно играть с моделями общества, создавая всевозможные кривые зеркала нашего Сегодня. Или просматривая версии нашего возможного Завтра.

В манифесте школы Турку Майк Похьёла писал: "Мне было бы интересно создать работающую модель утопии".

Мне тоже.

Потому как, в реальности у нас пока с этим дело явно не клеится.

Михаил Русин,  
Израиль

Материал взят со страницы ЖЖ Михаила  
[http://www.livejournal.com/users/ri\\_perevod/](http://www.livejournal.com/users/ri_perevod/)

## Ролевой методический лагерь – 5 лет

РМЛ стартовал в 2000 году. Первоначально он проводился в рамках волонтерского движения, но уже с 2002 года стал независимым мероприятием.

Лагерь позиционируется как ролевая лаборатория, в рамках которой мастера ролевых игр на практике знакомятся со способами проведения и организации игр. Мы пробовали разные формы взаимодействия: Дискуссионные столы на конах. Школа мастеров в межсезонье. Чемпионат ролевых игр. Наиболее эффективной для нас оказалось как раз форма РМЛ. Лучше один раз попробовать, чем десять раз услышать.

Лагерь проходит в середине августа в течение 7-10-14 дней на загородной базе или в пионерском лагере. График довольно насыщен: в будни в течение дня проходит 2-3 МИГа, а выходные посвящены БРИГу. Соответственно 10-дневный лагерь содержательно (самый частый формат) начинается и заканчивается БРИГом.

Мы стремимся к тому, чтобы все игры и в первую очередь БРИГи были необычными, интересными и запоминающимися.

Поэтому обязательным условием участия в лагере является творческий взнос - какой-то проект, который участник или группа участников привозит на лагерь. Это обычно какая-то игра, включающая в себя новацию, демонстрацию или проблематив. Хотя это может быть и издание газеты в течение лагеря, какой-то дискуссионный стол, рекреативный тренинг или что-то еще. Ключевым моментом является активная позиция участника, готовность вкладываться. Заявки проектов утверждает экспертный совет. Именно из этих проектов и формируется программа, которая в результате становится разнообразной и насыщенной. Это задает высокий темп лагерной жизни. Игры чередуются с активными формами отдыха, которые сменяются обсуждениями и следующими играми. Конечно, находится время и поесть (питание 4х разовое) и покупаться (речка, баня, душ), однако в целом

график очень напряженный. С этим связан "сухой закон" в течение лагеря и обязательный утренний подъем.

Проведение игры обязательно включает в себя "разбор полетов", в рамках которого обсуждаются так же и способы мастерения этой игры, причем поскольку большая часть участников - практикующие мастера, обратная связь становится очень полезной.

Информационное взаимодействие продолжается как до, так и после лагеря - выделена рабочая площадка на НПЖ: [prj.ru/rml](http://prj.ru/rml). Здесь публикуются новости, верстаются распределенные документы, обсуждаются спорные вопросы, выкладываются отчеты.

Участники лагеря это не только жители Уральского региона, в 2004 году к нам приезжали интересные люди с разных концов страны: от Комсомольска-на-Амуре до Гомеля, Беларусь.

История развития РМЛ (в скобках указаны БРИГ, проходившие в рамках лагеря:

- Ролевые игры как досуг волонтерского движения (Темная башня) 2001 Тюмень
- Ролевые игры как форма волонтерства (Каменный лес-2) 2002 Тюмень
- Ролевая лаборатория: экспериментальные игры и мероприятия ролевого характера (Контакт) 2003 Курган
- Ролевая лаборатория: новационные игры и рекреативные формы (Варвары и империя) 2004 Курган
- Мета-игры: параллельные одновременные составы, две разных игры на одном составе одновременно (Магистраль) 2005 Курган

Если вы хотите принять участие в этом проекте - заходите на [www.prj.ru/rml](http://www.prj.ru/rml), регистрируйтесь и включайтесь в работу. Мы будем рады.

С уважением,  
Вадим Полюга (Анкерайт),  
Курган

# Великая Степь: Рассвет империи



**19-22 июля 2006 , Воронеж**

**Тип игры: история, этнография, политика**

## Мастерская группа

Алексей Иванцов (Ставр), Вячеслав Рожков (дСлава), Людмила Смеркович (Скади), Алексей Яцына (Коровка), Елена Карева (Еля), Тимур Ожегин (Белегнар), Глеб Булгаков и др.

**Сайт игры:** [www.steppe.konvent.ru](http://www.steppe.konvent.ru)

**Заявки:** [kagan13@yandex.ru](mailto:kagan13@yandex.ru)

По вопросам вводных и сюжета [katena777@newmail.ru](mailto:katena777@newmail.ru)

По вопросам правил [yatsynay@nornik.ru](mailto:yatsynay@nornik.ru)

**Презентация игр**

Презентация игр

# Великая Степь – Рассвет Империи

**Тип игры: история, этнография, политика**

Игра о становлении - или не становлении империи Чингиз-Хана. Конец 12 в. Пока что в Степи относительное равновесие - монголы как обычно воюют с меркитами, татары - с кераитами. Китайские властители империи Цинь сеют рознь среди степных народов.

Осуществится ли мечта юноши Темучина о появлении единой, мощной Орды? Или Степь останется прежней?

Столкновение культур, религий, характеров. Отыгрыш монгольских обычаев и обрядов. Как верно заметил один наш товарищ: "Великая Степь - это такие "Волки Одина" - но про Монголию".

## Во что играем

Мы хотим не столько сыграть, сколько реконструировать эту жизнь. Нет, реконструкция будет без фанатизма. Главное дух, а не шов на гутуле, главное - верность обычаям, а не форма пряжки.

Но те, чьи пряжки правдивее, отчего-то лучше могут представить эпоху - доказано. И потому мы играем действительно историческую игру. Не стилизацию с магами, не фольклор. Реальную жизнь с вполне реальными отношениями.

Нет, мы не так уж оригинальны! Многие из вас были на "Волках Одина" и помнят, что построить драккар или длинный дом было не менее важно, чем сразиться с врагом, а вкус настоящей медовухи дает иное ощущение, чем баночное пиво. Но сейчас не ширь озера перед глазами. Перед нами Степь. И она приспособится к нашим юртам, построенным по древним образцам, ляжет под подошвы наших сапог, сшитых по монгольским выкройкам, пригнет ковылем под лавиной стрел из наших коротких луков...

Не хочется халтуры. Девочек на шпильках, нойонов в джинсе и в шапках из искусственного меха, китайцев под махровыми банными халатами. Хочется - реальности. Шкур, кожи, войлока. Мы будем это делать прямо там: тачать сапоги, шить бохтаги, выравнивать стрелы, резать

баранов... Да-да, самых настоящих. Самыми настоящими ножами для приготовления вполне настоящей еды. Три дня монголами - нам не слабо?

Хочется отношений - как в реале. "Великая Степь" - это мужская игра и всякая прибудная "сарацинская танцовщица" должна знать это назубок. Женщина - хозяйка своего хозяйства. И все. И не более. Мир принадлежит мужчинам, а милейшие феминэ-эмансипе едут на фэнтэзюшки.

И еще. В каждой ролевой игре мы как-то непрерывно устраивали конфликты. Ухитряясь с самых первых минут нарушать традиции - которые, кстати, обычно так и не успевали возникнуть. Зыбкости ролевых миров хочется противопоставить Установление Устоев. Грубо говоря - ну что мы с вами все время разрушаем? Может разок попробуем установить? Сила традиций, неизбежность обрядов, стремление оберечь и установить свои устои - вот основа нашей игры-жизни в Великую Степь..

Мы играем - реал. И чем тщательнее воспроизведем те нравы и ту жизнь, тем точнее сможем понять - как на пустынной окраине обитаемого мира за считанные годы возникла империя, сумевшая изменить весь мир. Наш с вами, дорогие мои не-голубоглазые и не-светловолосые славяне.

**С ы г р а е м ?**

**Место проведения**

Москва

**Дата проведения**

7-9 мая 2006 года

**Продолжительность**

3 дня

**Количество****участников**

120-150 человек

**Сайт игры**<http://holdgold.ostranna.ru/gods>**Сайт мастерской****группы**<http://holdgold.ostranna.ru>МЕЛКИЕ **БОГИ**

Презентация игр

## Презентация игр

Мастерская группа "Hold&amp;Gold" представляет ролевою игру

**Мелкие Боги**

по мотивам романа Терри Пратчетта - угадайте какого?

Правильно, "Мелкие боги"

Боги и люди\* издавна находились между собой в сложных и противоречивых отношениях, зачастую не вполне понятных обеим сторонам. Обе стороны хотели друг от друга разного и странного. И если с людскими пожеланиями все более или менее понятно (они лежат в диапазоне от хлеба насущного до тайного знания о природе буквально всех вещей), то с богами все гораздо менее однозначно - но, определенно, что-то им все-таки надо, иначе они не посылали бы людям знамения и не обрушивали на них кары небесные\*\*.

Пытаясь внести ясность в свои отношения с высшими силами, люди придумали кучу философских теорий, провели тысячи богословских диспутов (заканчивающихся зачастую сожжением проигравших оппонентов), устроили множество религиозных войн и т.п. - но так и не разрешили эту проблему. По сей день люди принимают близко к сердцу вопросы веры и мучаются (а также мучают других) в поисках ответов. Короче говоря, тема далеко не исчерпана, она предполагает разнообразные трактовки, углы и точки зрения, и остается неиссякаемым источником вдохновения для теологов, поэтов, художников и мастеров ролевых игр.

Мы в данном случае не являлись исключением и тоже не устояли перед искушением коснуться этой благодатной темы и рассмотреть некоторые ее грани еще разок. Но в отличие от многих предшественников, мы категорически отказываемся быть серьезными. Вот потому-то мы избрали местом действия нашей игры мир, созданный Терри Пратчеттом, где проблема симбиоза людей и богов открывается под неожиданным, вернее даже сказать *специфическим* углом.

Впрочем, следует заметить, что в пратчеттовском Плоском мире под таким углом встанут все проблемы (а их там ровно столько же, сколько и в любом другом мире, то есть - бесконечное количество). Плоский мир невероятен, как ожившая мечта; он красив и многоцветен, как дорогой коктейль, и, точно так же как и коктейль, он переворачивает с ног на голову представления о реальном и приводит всех в хорошее настроение. А что еще можно сказать о мире-Диске, который покоится на спинах четырех слонов, которые, в свою очередь, стоят на спине огромной черепахи, медленно плывущей в межзвездном пространстве? Пожалуй, только одно: скупать здесь точно не придется!

На нашей игре будет представлен лишь небольшой участок Плоского мира - побережье Круглого моря, где соседствуют равно замечательные, но совершенно непохожие друг на друга страны Омния, Эфеб, Цорт и Джелибейби. Однако именно здесь произойдут великие события, которые могут в корне изменить лицо мира и окажут громадное влияние на...э-э... на... в общем, на все. Мы уверены, что вы не захотите это пропустить.

Мастерская группа "Hold&amp;Gold"

\* Вопрос взаимоотношений людей и богов, а также все, что будет сказано в дальнейшем по этому поводу, является личным (субъективным) мнением мастерской группы "Hold&Gold" и никоим образом не претендует на истинность в последней инстанции. Мы ни в коей мере на хотим задеть чьи-либо религиозные чувства. А еще мы очень уважаем благородных утконосов.

\*\* И не били бы стекла в домах атеистов (с) Терри Пратчетт.

Презентация игр

# Возвращение капитана Блада



**10-13 августа 2006 года**

**Волгоград**

**Объединенная мастерская группа Волгограда, Москвы, Саратова**

<http://pirates.tulpar.net>

## Возвращение капитана Блада

Кто - то из нас родился на этих пронизанных солнцем островах, где не умолкают крики невиданных птиц и шум океана. Но большинство из нас забросила сюда судьба. Кто-то бежал в Индии, победив на дуэли и спасаясь от мести семьи погибшего. Кто-то был сослан за преступления и долги. Были и те, кто приехал сюда за золотом - и эти люди умели обращаться в самоцветы кровь и пот рабов. Кто-то искал свободных земель, кто-то - свободы вероисповедания. Но все мы оказались вовлечены в могучий круговорот ярких и неожиданных событий. Судьбы людей изменялись так, точно вечные мойры сошли с ума и намеренно запутывали нити судеб так, что любая из них могла бы стать темой для увлекательнейшего романа. Но самой неожиданной из этих историй стала одиссея ирландского врача и искателя приключений, Питера Блада...

Вы, как и мы, в детстве зачитывались романами о необычайных приключениях капитана Блада? Тогда мы ждем вас! Нет, не читали? О, ну тогда срочно бегите в книжный, в библиотеку, на сайт Мошкова, наконец. Ибо книги того стоят, поверьте. И тоже приезжайте к нам.

Потому что мы делаем игру по приключениям капитана Блада.

Мы хотим воссоздать мир Карибов, придуманный Сабатини, со всеми его особенностями, не всегда совпадающий с Карибами реальными. Мир романтики и благородства, ярких и сильных личностей, как героев, так и негодяев. Мир, где каждому найдется свое дело.

Игра пройдет на Волге, на красивейшем острове Сарепинский и прилежащих к нему островах, под Волгоградом. По опыту прошлых наших игр, "Пираты-2004" и "Остров Свободы", мы снова планируем привлечь веселые и парусные ялы, чтобы мореходство стало интересной и увлекательной частью игры.

Остальное будет зависеть от вас.

Будут ли испанцы такими же недальновидными гордецами, как в книге, или сумеют отстоять свои города? Смогут ли голландцы установить торговую монополию в Карибском море? Будет ли Порт-о-пенс в бухте Пти-гоав на гаити оживленным и колоритным городом? Будет ли Арабелла пересылать Питеру предупреждения через контрабандистов намерениях ямайской эскадры и своего дяди?

Игра "Возвращение капитана Блада" состоится с 10 по 13 августа, под Волгоградом.

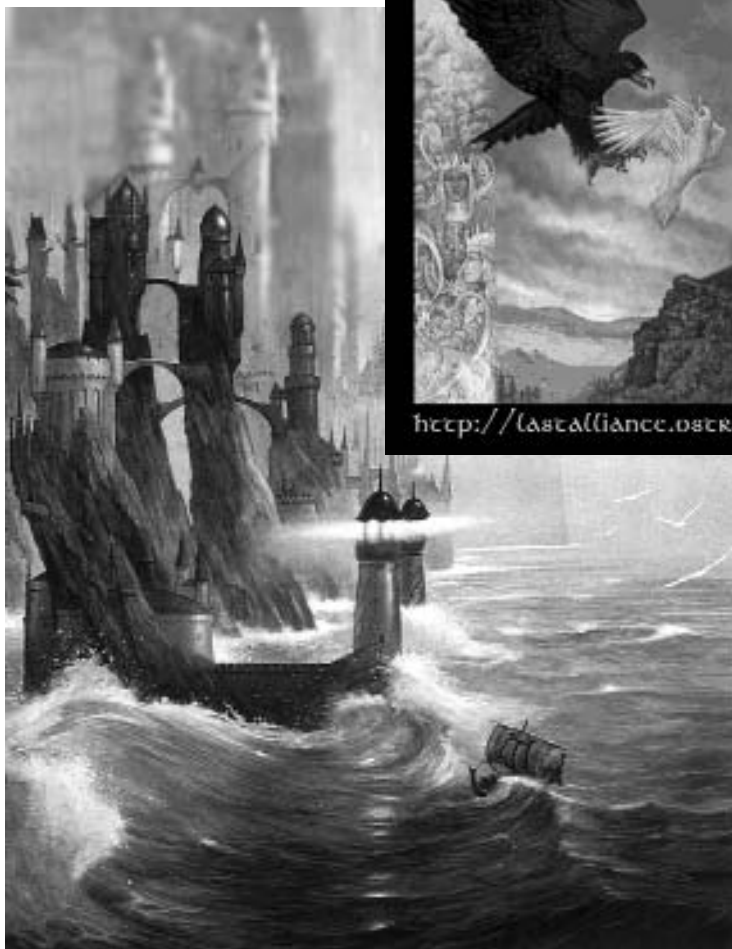
Игра рассчитана на 350-500 человек. Более подробную информацию можно получить на сайте игры

<http://pirates.tulpar.net>

и в сообществе Живого журнала

[http://www.livejournal.com/  
community/ru\\_cap\\_blood/](http://www.livejournal.com/community/ru_cap_blood/)

**Мы ждем вас!**



**Когда миф становится историей  
и легенда оживает в сердцах....**

последний союз  
туманные горизонты



<http://lastalliance.ostranna.ru>

Объединенная мастерская группа представляет вашему вниманию игру

## Последний Союз – Туманные Горизонты

Все мы читали произведения Толкина. Кто-то - только "Властелина Колец", а кто-то - все тринадцать томов вкупе с журналом "Виньяр Тэнгвар" Прочитали? Внимательно? А теперь закройте все книги.

Закройте, и пусть с вами останется только то, что вы вынесли из Средиземья: страх, отчаяние, ненависть, вера, надежда, любовь, мужество, верность. Вот это пусть останется с вами. Игра отличается от жизни тем, что из игры всегда можно выйти, всегда можно сказать "стоп!". И когда мы играем, мы знаем, что не можем быть убиты, не можем умереть с голоду или просидеть до конца своей жизни в мерзкой сырой яме. Так что же есть в игре такого настоящего, что остается с нами даже после ее окончания? Чувства, мысли, то, что называется "духом" - это остается. И с этой точки зрения то, что происходит на игре - настоящее, точно такое же, как и в жизни, и, быть может, даже более реальное. Более реальное, потому что здесь осторожный современный человек может позволить себе раскрыть до конца все присущие ему качества - как хорошие, так и дурные. Может позволить себе быть - а не казаться - таким, каким он мечтает, но не хочет или не осмеливается быть в обыденной жизни.



**Время:** 6-9 июля 2006 года.

**Место:** Московская область.

**Тематика:** по произведениям Дж.Р.Р.Толкина. Конец Второй Эпохи, игра начинается прибытием в Средиземье спасшихся от гибели Нумэнора Верных.

**Длительность:** четыре дня.

**Размер:** до 500 человек.

**Сюжет:** в рамках логики мира, но с открытым финалом.

**Мастера:** объединенная группа мастеров города Москвы

**Главмастер:** Белоконь Ольга (Азрафэль).

**Сайт игры:** [lastalliance.ostranna.ru](http://lastalliance.ostranna.ru)

*См. приложение - статью Азрафэль "Фрактальный сюжет"*

## Фрактальный сюжет

Стало уже общим местом говорить о важности сюжета в ролевой игре. Кинем же и свою горсть мелочи в общую копилку.

Из-за недостатка общепринятой ролевой терминологии термины, означающие тот или иной тип сюжета, на всякий случай объясняются.

Обычно на играх используется линейный тип сюжета. Это значит, что существует сюжетная "генеральная линия", в пределах которой решается основной конфликт игры. Например, основной конфликт - между драконом, который хочет сожрать королевство, и, собственно, жителями оно королевства. Тогда путь решения проблемы - найти меч-кладенец и дракона победить. Человека или группу людей, осуществляющих данное решение, назовем условно "героем". В линейном сюжете героем может стать небольшая группа людей, все остальные линии (помощники героя, помощники дракона) являются побочными и получают значимость только в связи с главной линией. Они не имеют самостоятельного существования.

Линейный тип сюжета худо-бедно работает на небольших играх, на крупных это всегда приводит к проблемам. Главной линией занимается небольшая группа людей, все остальные занимаются совершенно своими делами, и единой игры не получается. Если есть несколько конфликтов, игра распадается на слои - группа занимающихся политикой, магией, войной - группы эти довольно узкие и охватывают небольшое число народу (в процентах от количества присутствующих на игре). При чем попасть в эти группы не так просто.

Если же линейный сюжет жесткий, вообще получается плохо - то мастер требует от Лутиэн немедля родить Зарендиля, потому как по сюжету положено (и Элесара заодно, их там вроде двое было :), то возникают провисы игры. Провис возник

ает тогда, когда игроки понимают, что решение главного конфликта игры от них никак не зависит, а все свои частные конфликты они уже решили либо это решение зависит от разрешения главного конфликта (как чаще всего и бывает).

Предлагаю новый термин - фрактальный сюжет (само-то понятие не новое). Одним из основных свойств фракталов является самоподобие. В самом простом случае небольшая часть фрактала содержит информацию о всем фрактале. Определение фрактала звучит так: "Фракталом называется структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому". Грубо можно сказать, что фрактал - это фигура, состоящая из множества мелких фигур, в точности повторяющих большую. В природе фракталы встречаются постоянно: линия берега, узор снежинок.

Фрактальный сюжет можно описать так: есть некие основные замыслы, которые реализуются в истории каждого человека по своему. Нет, для этого не нужно мастеру приглядывать за каждым игроком лично, достаточно расставить акценты - вводные, игротехнику. Опыт работы с фрактальными сюжетами есть: собственно, и в играх, построенных по принципу линейного сюжета, можно наблюдать фрактальность.

Сюжеты разбиваются строго на блок-овые, командные, субкомандные, личные. А "центрального" сюжета как такового нет, есть темы. Например, поставим примитивную тему: навалать Сауруну.

Так вот, задача "навалать" есть не у конкретной группы народа (хотя ожидается, что таковая группа найдется, иначе играть вообще не имеет смысла), это фрактальная задача, она распределена по всем: кто как ее поймет, так и выполнит. При этом в понятие "навалать" входит, заметим, не только действие "мечом по тыковке". Вот

бывало Лутиэн тоже Морготу "навалаяла". Более того, и Хурин "навалаял" - тем, что не дал себя сломать. В общем, имеем спектр задач и исполнителей этих задач.

Поэтому для фрактального сюжета вопрос о том, сможет ли рядовой игрок дать по чайнику Главному Злыдню, не имеет смысла. Сможет, на своем уровне. Нет больших и малых дел, есть плохие и хорошие. Убить Сауруна можно не только в поединке, но своими иными действиями: например, найти маленькую травку ателас и целить людей.

Саурун в этом смысле - не столько конкретный персонаж (хотя и он есть, и с ним вполне можно встретиться), сколько идея. В жизни каждого персонажа должны возникнуть "вилы", толкающие его к тому или иному выбору. Причем "вилы" эти имеют и морально-нравственную окраску (о возможности игры на этическом поле поговорим ниже). Например, берем тему "встреча человека со злом". Вот крестьянин, он выращивает брюкву. Приходит злобный жук-брюковед и начинает брюкву пожирать. Крестьянину брюква ценна: без нее он не прокормится сам, не прокормит семью, отсутствие брюквы опускает его социальный статус и т.д. Он может постараться спасти свою брюкву: найти птицу-жукоклюшку, перекопать свой огород на глубину 5 метров, чтобы выкопать вредных личинок - куча работы с неявным результатом, зато биологически безопасно. А может купить у бродячего торговца яд ДДТ и уничтожить всех жуков одним махом. Правда, у кушающих эту брюкву могут наступить последствия, которые на пачке ДДТ почему-то не обозначены (но мудрые говорят и предупреждают). У крестьянина масса выборов: заниматься биологическим истреблением брюквоеда; истреблением с помощью ДДТ; стать самому торговцем ДДТ или продавать ядовитую брюкву кому-то еще, самому покупать при этом хорошую. Он может бросить крестьянское дело и пойти в разбойники или в стражники к правителю - и так далее.

Смысл в том, что каждый выбор приводит к другому выбору, с более жесткими условиями и более высокой планкой. В принципе, человек может осуществлять только свои маленькие выборы, не доходя до больших - для игры этого достаточно. Например, для крестьянина в вышеприведенном примере может осуществиться такая цепочка выборов: он понял ядовитую сущность ДДТ и отказался от его использования, он далее может начать компанию по борьбе с продажей и использованием ДДТ, столкнуться с мафией, которой выгодно распространение ДДТ и которая вообще захватила или желает захватить власть в стране и делает еще много разных гадостей, стать героем, сражающимся с мафией. А может просто не использовать ДДТ.

Мастерам нужно отслеживать только самые высокоуровневыевилы. И создавать условия для возникновения мелких (например, наслать мастерским произволом брюквоеда).

Из примеров видно, что фрактальный сюжет можно разделить на две плоскости: горизонтальную (народы, регионы, команды) и вертикальную (разные обстоятельства протекания сюжетов для разных людей в зависимости от их зоны влияния). В последнем случае сюжет короля страны будет конечно отличаться от сюжета крестьянина. Его ответственность выше, авилы - жестче.

Для протекания фрактального сюжета нужно соблюдение следующих условий:

1. Определение границ игрового мира.
2. Определение необходимых условий существования данного персонажа и народа.

В примере с крестьянином брюква значила для него очень много. Значит, у персонажа должны быть игровые ценности (доступные сознанию игрока и логичные для данного мира), утрата которых для него значима.

Границы мира определяют наличие и логичность данных ценностей для мира игры, а условия существования персонажа или народа определяют конкретный набор ценностей. В мире Толкина, например, жизнь явно является ценностью, значит, нужно отразить это на игре. А для эльфов важно, чтобы ничего не менялось - значит, это тоже нужно отразить в игротехнических реалиях.

На нашей игре: у эльфов одна жизнь, игрок не может выйти в игру второй раз любым персонажем. Ценность жизни велика. У эльфов есть хранимые территории, ценность которых тоже велика: они позволяют сохранять ценные эльфийские жизни. Если эльфы на данной игре совершат нечто, чего никак не могли совершить эльфы Толкина, например, принесут в жертву орка или человека, их территории станут уязвимыми вплоть до потери магического защитного статуса.

Приведем еще один пример. Допустим, мы делаем игру по отковке колец в Эрзгоне. Можно сказать игроку: "Ты мастер Кэлэбримбор, и ты должен сделать на этой игре Кольца", то есть задать действие и это будет игра с жестким сюжетом, либо наш Кэлэбримбор - полностью игротехник. А можно сказать: "Ты мастер Кэлэбримбор, мир вокруг умирает, и эльфы это чувствуют. Они очень любят этот мир и не хотят с ним расставаться. Действуй". Таким образом, задаются условия для действий. Эти условия нужно подкрепить игротехникой - чтобы мир вокруг эльфа увядал довольно зримо. Ясно, что подобные мотивировки задаются не только для конкретных персонажей, но и для групп - в соответствии с системными связями мира. Каждая группа получает свои условия существования и свои вилы, на этих условиях построенные.

На наш взгляд, всю философию Толкина можно вычитать во "Властелине Колец" - самом "толкиновском" произведении писателя. Когда Толкина спрашивали, о чем "Влас-

телин Колец", он ответил два раза. "О Падении, Смерти и Машине" - это самый известный и наиболее часто цитируемый ответ. Второй - "об исключительном праве Бога на божественные почести". Саурон в его произведениях хотел стать "Королем-Богом", Моргот претендует на роль Бога, истинная мудрость, бережно передаваемая из поколения в поколение людьми и доставшаяся им от эльфов - что мир создал Творец и только Он - истинный Бог. Поклонение Валар - заблуждение, Валар не боги, они ангелические силы, наместники Единого и такие же тварные создания, как и Воплощенные. Можно сказать, что как рефрен в темах Толкина повторяется "не сотвори себе кумира". Если ты ставишь в первую голову свои труды (даже такие прекрасные, как Сильмарилли), свою жизнь (которая драгоценна, и это не раз подчеркивается в противовес отчаянно гностиков, старых и современных), свою страну, своего Короля - ты идолопоклонник. И рано или поздно поклонись демону в лице Саурона или Моргота. Герои Толкина постоянно балансируют на узеньком, как бритва мосту еще и потому, что в Арде невозможно поклониться Богу прямо - нет храмов и служителей Единого. Потому их все время шатает между законом и милосердием, между разумностью жизни и неразумием эстэль, необещанной надежды. "Падать можно под множеством углов, стоять - только под одним" (Честертон, "Ортодоксия").

Герои Толкина сражаются не за победу, а за правду. Это и есть то главное, что мастера стремятся сохранить в игре как "дух Толкина". И героем в этом случае может быть любой - кто, как Святой Георгий, вонзает копье в своего дракона ради солнц, звезд и столиц, даже если дракон больше всех солнц, звезд и столиц, даже если само небо - черная дыра в разверстой пасти. Убить дракона, но не стать им.

Ольга Белоконь (Азрафэль),  
г. Москва

## ГОРОДСКИЕ ВОЙНЫ



Корускант-центр империи, он манит вас неоновыми вывесками и красотой смешанной с роскошью. Ощущением власти и могущества. Здесь все блестит и сверкает.... Но это на первый взгляд, спуститесь ниже и вывески померкнут, а роскошь исчезнет. На смену торговым центрам придут заброшенные заводы и заведения самого сомнительного толка. Ещё ниже, и улочки стали беднее и уже. И вот вы в самом низу...

Городское гетто. Кварталы бедноты, преступников и контрабандистов. Заводы остановлены, полулегальный заработок - торговля едой, оружием, технологией...Насилие и алкоголь - не выход, но помогает расслабиться...

Здесь ваша жизнь стоит как выстрел бластера- нет, как удар ножа...Здесь еда дороже чем ваша кровь.

Здесь освещенная комната - редкость.

Загребни в каталажку любого старше 10 лет - и он даже не спросит - "За что?" Бойцы и торговцы, бездельники и "деловые", городская шпана и рвущиеся к рулю... Продажные копы, честные копы. Неумолимые имперские штурмовики.

Городское дно. Грязное, опасное - и интересное для игры в жизнь.

Игра пройдет по мотивам саги "звёздные войны".

Время игры - между третьим и четвертым эпизодами саги.

"Что?" - Городские Войны - игра, рассчитанная на любого игрока.

"Где?" - Комплекс заброшенных зданий под Москвой или Тверью.

"Когда?" - вторые майские праздники, 2006 год.

"Почём?" - 300 рублей.

Наш Сайт: <http://citywars.mgcrafter.ru> Наша почта: [sw\\_dt@land.ru](mailto:sw_dt@land.ru)

Новый порядок, введенный Императором Палпатином, стал самой эффективной формой правления, которую только знала Галактика. Штурмовики Империи несли с собой жестокую власть в старые и новые миры, которые не могли устоять перед могуществом Императора. Корускант, столица

Старой Республики, была переименована в Центр Галактической Империи. На ее поверхности вырастали прижизненные памятники силы и мощи Нового порядка. Аристократия окружала себя роскошью и жила в собственных орбитальных дворцах Центра Империи. Им прислуживали многочисленные рабы всевозможных нечеловеческих рас. Чтобы сохранить свою свободу, многие из них укрывались на нижних уровнях планеты, где царили собственные порядки и нормы жизни.

В условиях процветания расизма труднее всех приходилось организациям, владеющим легальным бизнесом, но руководимых не людьми. Криминальные организации, которые совершали свои сделки в укромных уголках, ожесточились под напором имперских сил. Самая крупная из таких организаций "Черное Солнце" под предводительством принца Ксизора, стремилась обезопасить свой бизнес, заигрывая с верхушкой правительства.

Администрация делала все возможное, чтобы взять под контроль нижние уровни, этот рассадник беззакония. Очередные выборы в управу района заставили оживиться местных обитателей. Местные мафиозные боссы тянутся к легальной власти над районом. Распущенны слухи, что выборы должны быть честными, а физическое устранение конкурирующего кандидата – недопустимо. Что нарушитель этого не сложного правила не проживет и дня. Выборы означают усиленный контроль полиции в целях пресечения их срыва. На этот период район станет очень шумным и беспокойным местом. Любая нелегальная деятельность будет проводиться в обстановке еще больше секретности.

Стоимость информации агентурных сетей возрастет до немыслимых размеров. Кто-то догадывается, что в районе могут находиться скрытые повстанцы и просто сочувствующие движению сопротивления, которое действует крайне осторожно и не высовывается на поверхность. Если кто-то все же сумеет расковырять это гнездо, начнутся настоящие ГОРОДСКИЕ ВОЙНЫ.

#### Рабочая группа:

Главный координатор – Зе Бе.

Работают по дроидам и инопланетянам – Azzazelo и Evgendalf.

Медицина и боевое взаимодействие – Альтман Никита.

Интернет поддержка – Lex.

Консультант по миру Star Wars – Neatary.

Консультант и правила по экономике – Яцына А. (Коровка).

Консультант по сюжету – Ермакова Д.



## ГОРОДСКИЕ ВОЙНЫ

Презентация игр

## Международный проект DRAGONBANE





## Dragonbane

27.07-04.08.2006

### Ролевая игра в Альвдален, самом сердце Швеции

Вместе мы создадим совершенный мир наших фантазий, страхов, стремлений; мир, который останется в нашей памяти как маяк, освещающий путь в еще более увлекательное будущее.

Дрэгонбэйн бросает вызов в равной степени участникам и организаторам. Мы приглашаем игроков со всего мира на ролевую игру, которая ставит своей целью бесценный реализм в мире фантазии.

Основным языком игры будет английский, но вы сможете использовать и ваш родной язык.

История Дрэгонбэйна вращается вокруг вечных вопросов человека: как сделать правильный выбор между личными моральными принципами и общественной выгодой, как создать будущее из полной неразберихи в настоящем, и какую цену мы готовы заплатить за счастье.

Мир Дрэгонбэйна населен людьми с их жаждой свободы, золота или знаний; людьми, ведомыми гордостью, страстью, религией, страхом, великодушием или любовью. В этом мире есть и могущественный Дракон, владеющий непостижимой для людей магией.

С одной стороны суть истории Дрэгонбэйна сводится к тому, кто поймает Дракона, завладеет его золотом и волшебными силами. С другой стороны история Дрэгонбэйна о Тебе: о том, кто ты, и кем ты осмелишься быть, когда то, что считалось правдой и неправдой, перевернуто с ног

на голову, когда все иллюзии развеяны, когда твои самые глубокие убеждения поставлены под вопрос?

Ты можешь играть персонажа из одной из трех основных групп: пропитанных духом коллективизма деревенских жителей, с их всеобщим благоденствием и отсутствием личной жизни; фанатичных ведьм (обоих полов), находящихся на грани психоза; или гордых укротителей драконов, с их постоянным соперничеством со всем и всеми.

Около половины участников Дрэгонбэйна будут жить общинной жизнью в деревне Синдерхилл, строительство которой уже началось. Остальные участники будут жить в палатках и укрытиях. Плата за участие в игре, 125 евро, включает в себя питание и проживание в течение недели. Единственное, что необходимо взять с собой, это костюм, спальный мешок и личные вещи. Дрэгонбэйн обеспечит всех участников продуктами для приготовления пищи.

Более подробная информация и постоянные обновления можно найти на

<http://www.dragonbane.org>. Русская версия на <http://www.dragonbane.org/ru>

## Проект Дрэгонбэйн – почему?

Итак, первая всеевропейская ролевая игра. Немалый размах и немаленькие амбиции. Собрать огромное количество людей из самых разных стран. Создать игру, которая выйдет за рамки всего ранее известного в ролевой среде. Перевернуть мир ролевых игр. При всем при том, сделать это все с радостью и получить удовольствие от самого процесса.

Какие эмоции выражает ваше лицо после прочтения этого...? Скепсис? Раздражение? Интерес? Как много вопросов тревожит теперь ваш взбудораженный мозг?

Независимо от знака, определяющего эти эмоции и мысли: плюс или минус, главное, чтобы они появились. Для нас важно, чтобы проект не оставил вас равнодушными. Потому что таким образом мы все можем изменить будущее ролевых игр. Звучит довольно помпезно, но за этими словами реальный и простой смысл.

Вероятно, во всех странах известно небольшое количество разновидностей ролевых игр. Тематика и стили игр простираются до невероятных широт. Скорее всего вы всегда найдете что-то интересное для себя в рамках одной страны. И это здорово. Однако, насколько интересно может быть выйти за рамки ролевой среды одной отдельно взятой страны и попробовать сделать что-то абсолютно новое? Какие импульсы это даст вам как участнику или организатору? В каких новых направлениях может ролевая среда начать развиваться в результате этого?

Именно поэтому существует проект Дрэгонбэйн. Мы хотим отложить в сторону различия в языках и культуре и вместе создать что-то новое. Наша цель обогатить среду ролевых игр, соединив видения разных стран. Чтобы таким образом обогатить и наш, и ваш ролевой опыт.

Сам факт существования проекта вызывает самые разные реакции. В том числе немало скептицизма и раздражения. Что часто сопровождается комментариями: "у нас у самих игры не хуже, нашли чем удивить" и "а ничего у вас не получится, мы точно знаем". На это хочется ответить следующее.

Мы не хотим показать, что мы лучше других. Мы хотим вместе с вами создать игру, которая будет интересна и вам, и нам. Нам интересно делать этот проект. Потому что это нелегко. А еще, потому что в ходе работы над самим проектом мы познакомились с немалым количеством ролевиков из разных стран. Это увлекает.

А по поводу того, что у нас ничего не получится...Что ж, стоит подождать и посмотреть. А еще лучше присоединиться к проекту и помочь. Вместе мы наверняка сможем создать что-то еще более увлекательное, чем те игры, которые мы делаем каждый в своей стране. Давайте попробуем?

Анна (Интриганка из Орсинии),  
г. Осло, Норвегия

## Проект Драгонбэйн – наше видение ролевой игры

Live-Action Role Playing (larp, ларп), или ролевые игры живого действия, является таким видом развлечений, котрому тяжело дать определение. По той простой причине, что по всему миру этот термин используется для описания большого спектра развлечений. Он простирается от приключенческих игр с сотнями участников в лесу, до разгадок таинственных убийств, проводимых в четырех стенах для пятерых участников.

Кто-то отстивает свою точку зрения о том, что именно их вид игр являются истинным, потому что у них зачастую есть правила, статистика по участникам и другие поддающиеся измерению аспекты. Другие хотят подчеркнуть, что ларп это "театральное искусство" по причине наличия импровизационных и повествовательных аспектов.

Проект Драгонбэйн относится с уважением к различным мнениям, но сам проект был создан без превалирования какой-либо из точек зрения на ларп. Мы использовали методы со всего мира, сложили их вместе, чтобы создать самый воодушевляющий ларп из когда-либо существовавших. И что еще важнее, с чем, мы уверены, все согласятся, самым важным для нас была радость от участия в работе над проектом и в самой игре.

Для многих ларп олицетворяет приключение, похожее на то, которое мы находим в живой истории или реконструкции. Прелесть ларп в том, что он открывает возможность для свободного и эмоционального участия, которое может в самом деле

оживить самые редкие приключения! Когда люди действительно активно вовлечены в вымышленное повествование, преданные своему персонажу и миру ролевых игр, это может создать неожиданные события большой важности для каждого участника.

Никогда раньше так много людей из стольких стран не собирались под одним знаменем, чтобы создать ролевую игру такого размаха. Отложив в сторону различия в языках и культуре, мы претворяем в жизнь новые методы создания персонажей, техники погружения и дизайн игры. Наша цель- объединить всех участников под эгидой единого видения, преданности и стремления развивать эту форму выражения. И конечно же, чтобы каждой этап работы стал увлекательным приключением!

Организаторы проекта Дрэгонбэйн



## Революция 1917 г.: ход конем ролевая игра "Великая смута" на конной базе "Аванпост"

### 1. По обмену опытом

В то время, когда все прогрессивные ролевики собрались в Казани на Зилантконе-2005, под Можайском медленно, но верно, вершилась революция. "Белые" и "красные" не за жизнь, но за призовые очки вели затяжные конные бои в осенних лесах и полях. А неподалеку в неприметном загородном пансионате плелись заговоры, свирепствовала тайная полиция, политические лидеры боролись за власть, а власть вмешивалась в политику, буржуи ели рябчиков, а крестьяне теряли свои оковы, и до гражданской войны оставался всего один шаг, который все-таки нужно было сделать.

Программа с элементами ролевой игры по мотивам революции 1917 г., "Великая смута", традиционно проводится в ноябрьские праздники на конной базе "Аванпост". "Аванпост" - не совсем обычная конная база. Директор Евгений Матузов (Женя) и его команда всегда относились к своей работе творчески, быть может, потому, что для многих из них это скорее призвание, чем профессия. Помимо конных маршрутов, походов, и других обычных конных мероприятий, в "Аванпосте" устраиваются костюмированные охоты и балы, ковбойские состязания и "вестерны", игры на выживание "Последний пират", гулянья цыганского табора, и многое другое.

Изначально суть "Великой смуты" заключалась только в разделении участников конных состязаний на "белогвардейцев" и "красноармейцев", поскольку программа проводилась в дни годовщины Октябрьской революции. Соответствующие эпохе костюмы, в том числе и подлинные

(заслуга одного из старожилов "Аванпоста" Артура Гудвина), да ленточки двух цветов, белые и красные - такой была "Революция" года три назад. Пока в процессе подготовки к "Великой смуте-2004" Сергей Владыкин (Грязный Гарри), не наткнулся в Интернете на сайт к РИ "Империя под ударом" (мастера: Ёвин, Василиск, Мири, Винтра, Астэ и Тошка, место проведения - Москва, год - 2004, <http://revolution.manor.ru/>).

Так в "Аванпосте" узнали о существовании ролевых игр, хотя, по сути, давно уже ими занимались. На "Империю под ударом" с разведывательными целями направилась неофициальная делегация в лице Гарри и Артура Гудвина. Встреча ролевиков и конников прошла в теплой, дружеской атмосфере - стороны пришли друг другу по душе. Эксперименту было решено дать ход, и "Великая смута" обрела новое лицо.

С тех пор в программу была включена ролевая игра. Участники не просто облачались в костюмы, но и придумывали себе характерные роли жителей провинциального городка Бомжайска: поручик Сивуха-Ржевский, Сонька - Золотая ручка, Злой Черкес, и др. Общий сюжет не предполагался: участники ставили отдельные сценки, не забывая при этом импровизировать. Кроме того, в программе по-прежнему оставались конные состязания, а также конкурсы, вечерние дискотеки и самодельные музыкальные и сценические постановки, ибо "Аванпост" на творческих и активных людей нескучен.

Оценив такое сходство с ролевыми играми, и в то же время немалое различие, ваша покорная слуга решила напроситься

на "Великую смуту-2005". Так сказать, в рамках обмена опытом и ответного визита вежливости.

## 2. Бомжайск перед бурей

За отыгрываемый период на "Великой смуте-2005" было взято время между февральской и октябрьской революциями. Таким образом, открытое противостояние "белые-красные" предполагалось осуществлять только во время конных этапов, а в остальное время наслаждаться вольницей двоевластия и многопартийности, воцарившейся в Бомжайске. В процессе доигровой подготовки и на форуме выявились основные игровые точки и команды: генерал-губернатор и его присные, военный гарнизон и офицерское собрание Бомжайска, мануфактура г-на Гудвина, жандармерия, рабочая школа Коллонтай, большевики во главе с заезжим гастролером Троцким, "малина", беспризорники, контрразведывательное управление, а также крестьяне, эсеры, матросы, сестры милосердия, богема, провинциальная интеллигенция и прочая живность.

В четверг, третьего ноября, к приезду большей части участников стены пансионата "Радуга" уже пестрели рекламными плакатами и большевистскими лозунгами - все честь по чести, с дореволюционной орфографией и дагерротипами. В основной программе вечера значились благотворительный вечер у губернатора и выборы в Советы бомжайских депутатов - рабочих, солдатских, крестьянских... всяких. В толпе тем временем уже шныряли беспризорники - у них были свои планы. Вышел первый выпуск "Бомжайских ведомостей" со статьями местных акул пера Лели Проньковой (Старла) и Аси Стервятниковой (Катерина) и программами кандидатов в депутаты. В ресторане гуляла "малина", справляя день рождения Ленки Пантелеева (Дмитрий Булгаков). И по-

ра было подумать о расстановке основных сил на игре и собственной роли.

На игру я приехала Ирочкой Менчинской, секретаршей контрразведывательного отделения г. Бомжайска и лично поручика Сивухи-Ржевского (Гарри). Собственно, официальный штат контрразведки нами и ограничился. Негласным агентом поручика была, как ни странно, Александра Коллонтай (Джекки) от большевистской партии. Однако в связи с тем, что не смог приехать Троцкий (Илья Лившиц, Всадник без головы), Джекки по сути пришлось взвалить на свои хрупкие плечи все дело революции. Комизм ситуации заключался в том, что как товарищ Коллонтай была ставленницей поручика Ржевского, так и панна Менчинская была эмиссаром Троцкого. По итогам произошел обмен фигур на доске: Александра Коллонтай презрела серебряники поручика и всей душой служила революции, а Ирочка взвесила слово и дело большевиков, повращалась в офицерском собрании - и вернулась в лоно родной контрразведки. В результате Шурочку расстреляли, а Ирочку, к сожалению, не успели (кадры в фотоаппарате кончились ;). Но не будем забегать вперед.

Благотворительный вечер прошел на высоком уровне: офицеры проникновенно исполняли романсы, сестры милосердия собирали пожертвования для Красного креста, "малина" грабила г-на Гудвина, крестьянка Настасья Микулишна (Настя) искала свою корову, а дворянка г-жа Аргонелли (Аргона) - дочку. К сожалению, выборы пришлось отложить на завтра - не рассчитали со временем. Зато офицерское собрание так разошлось в плане попеть, что продолжило банкет в гарнизоне: не раз и не два звучала "Белая гвардия" и "Кавалергарды", заезжий оперный певец сеньор Кальсоне (Дмитрий Шерстенников) пытался одновременно исполнять "O sole mio" и "Боже, царя храни" (за что был

подвергнут допросу с пристрастием поручиком Ржевским), матрос Деревенько (Кирилл) вербально, в лицах и жестах повествовал о трудной судьбе команды "Варяга"... Разошлись далеко за полночь.

## 3. Хуан Перон Бомжайского уезда

С пятницы начались конные этапы, по два в день: в 11 и в 16 часов. Желавшие поучаствовать в конных баталиях выезжали из пансионата в "Аванпост", распределяли лошадей и отправлялись в можайские дали - завоевывать славу и трофеи. В чем-то это создавало препятствия для ролевой игры - часть игроков таким образом из сюжета выпадала. Но тем интенсивнее происходили события в оставшееся время. Да и те, кто оставался в пансионате по тем или иным причинам - не умел или не хотел ездить верхом - не скучали.

Активно обостряла криминальную обстановку "малина" - аж у секретаря контрразведки увели сумочку! (госпожа Аргонелли, ваш сын - это что-то особенное! А вы совершенно уверены, что это не пропавшая дочь?) Товарищ Коллонтай вела прицельную борьбу за электорат в преддверии выборов и полностью подмяла под себя независимую прессу. Купец первой гильдии Китлантй Пузырев (Кит на коне, Никита) устраивал народу сладкую жизнь с чаем, сахарином и баранками. Офицерское собрание составляло и на ходу перекраивало план военного парада, который становился все торжественнее с каждой рюмкой старого бургундского. Ober-полицмейстер Зловеселов (Злой и Веселый, Виктор) со своей верной помощницей Аракчеевой (Аракчеева Катя) проводил допросы и обыски. Крестьянка Настасья Микулишна искала свою корову, а г-жа Аргонелли - дочку.

Ирочка Менчинская металась из стороны в сторону. С выходом из строя город-

ской типографии (скончался ноутбук) единственным печатным органом Бомжайска стала ее пишущая машинка ("Мерседес" 1934 года выпуска, спонсоры - Дмитрий Веряскин, Ратимир (машинка), Виталий Кольцов (печатающая лента). Так была выпущена парочка провокационных текстов, то ли ратующих за большевиков, то ли их дискредитирующих - было решено, что народ сам разберется, благо между строк люди обычно такое вычитывают, что автору и в голову не пришло бы написать. Полет фантазии серьезно тормозил господина поручика, взявший за обыкновение вваливаться в комнату через неравномерные промежутки времени с сакраментальным вопросом "А что это вы тут делаете?" Попутно г-н Сивуха-Ржевский провел среди Ирочки разъяснительную беседу о целях и задачах контрразведки, чем вызвал ее искреннее восхищение. Ей очень хотелось изложить на бумаге основные тезисы, небезынтересные широкой общественности, но поручик бдил, и Ирочка была снова ввергнута в офицерское собрание.

На сей раз офицеры собрались не просто так, а по поводу. Накануне выборов в Советы, назначенных-таки на вечер, произошло скандальное событие. "Малина" под предводительством Соньки - Золотой Ручки (Татьяна Булгакова) устроила гоп-стоп в ресторане. Полиция подоспела вовремя, но словить-то словила, а удержать - не смогла. Чувствительно ранив обер-полицмейстера Зловеселова в рабочий орган (голову), "малина" воровку отбила. К тому времени уже явно обозначились две противодействующие стороны: гарнизон вкупе с контрразведкой против полиции, спевшейся с товарищем Коллонтай. Промашку г-на Зловеселова упустить было нельзя.

В гарнизоне Бомжайска с незапамятных времен числились двое артиллеристов и пушка, так что военная хунта во главе с ротмистром Побегайцевым (Зайцев Андрей) сколотилась в мгновение ока. Раз по-

лиция не в силах обеспечить порядок, за дело возьмется армия. Попутно взяв власть в свои руки - ну, просто чтобы потом два раза не ходить. Военный переворот было решено провести после выборов, чтобы не разрушать глобальные планы многих игроков.

Некоторая проблема легитимности выборов заключалась в том, что на три места в Совете претендовали четыре кандидата. Поскольку один из них - эсерка Дарья Белевская (Хетти) - собственноручно сняла свою кандидатуру, попытавшись застрелить генерал-губернатора, голосовать пришлось просто заради процесса. Но это не уменьшило удовольствия от предвыборных речей и дебатов кандидатов. Офицерство, правда, слегка вздрогнуло, когда кандидат от гарнизона, штабс-капитан Овсов-Кобылин (Будулай, Дмитрий Любомудров), начал популярно излагать программу невмешательства армии во внутренние дела города. Посвятить его в подробности скорого переворота как-то забылось за недосугом...

Также сюрпризом стало появление царской семьи, проездом в товарном вагоне оказавшейся в Бомжайске не без протекции оперного певца Кальсоне. К сожалению, ни в чьи планы царь-батюшка не вписывался, поэтому общественность немусыкально наказала Богу царя хранить, да и отправила его по этапу дальше в Екатеринбург. И только генерал-губернатор, охочий до слабого пола, горестно вздыхал вслед - уж больно великие княжны были хороши...

А при выходе из зала заседания народ уже ждал сюрприз: стоящая на центральной площади пушка была нацелена прямо на парадное крыльцо. Любопытные граждане тут же столпились вокруг, алчно блестя глазами и переговариваясь в общем смысле "скажите, а она действительно может выстрелить? Ах, ах! Высокий класс!". Напрасно Ирочка бегала вокруг

и верещала про оцепление - каждому хотелось посмотреть, как "она джикнет". Ну, и джикнула - мало не показалось. Чуть крышу не подпалили. Особенно запомнилось присутствующим, когда матрос Деревенько - ну, вы его знаете - догадался засунуть револьвер в жерло пушки и "дунуть первым" - ротмистру чуть самое важное не разнесло. Так состоялся военный переворот в городе Бомжайске.

После чего все участники, довольные, но не усталые, отправились на дискотеку. Пятничные танцы были обозначены как "Дискотека в сельпо" и были выдержаны в духе деревенских танцулек. Развеселые девки и рубахи-парни в ярких костюмах в упоении отплясывали кадрили, но не забывали отдать дань и более современным пляскам. В результате богатый бар не нанес непоправимого урона - все поглощенное тут же вытанцовывалось. Одно но - утром многим нужно было подниматься ни свет, ни заря на выезд.

#### 4. И только с лошадями летают вдохновенно

Как выяснилось, вставать спозаранку пришлось мне. Если в пятницу Ирочка будила начальство прочувственным "Вставайте, граф, вас ждут великие дела", на следующий день сам поручик поставил свою подчиненную на ноги предложением поехать на выезд в первую смену. Мы рассчитывали, что вечер трудного дня многих вышибет из седла, но недооценили силы участников - свободных лошадей не оказалось. Но зато нас взял к себе в машину Брат Болгарин (Саша), отправившийся вслед за конниками с миссией фотографирования и видеосъемки. Конный этап назывался "Прорыв" - одна команда становилась оцеплением вдоль кромки леса, их задачей было не выпустить игроков другой команды на поле. Для этого "заграждению" были выданы водяные писто-

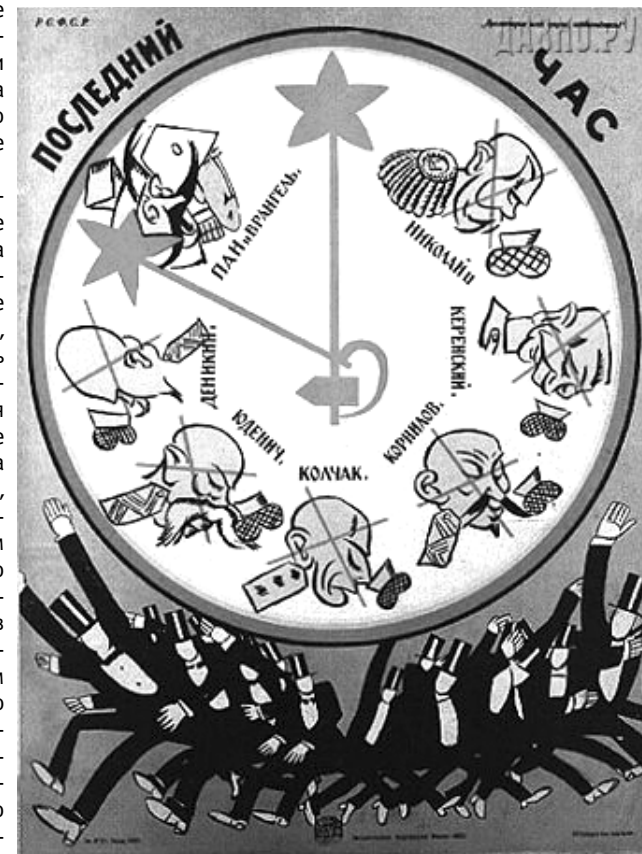
леты, попадание из которых означало "смерть" для пытающихся прорваться - они выбывали из игры. В утреннюю смену оборону держали "красные", а "белые" шли на прорыв, в вечернюю - наоборот.

Жалеть, что мы были не участниками, а зрителями, не пришлось - это было великолепно! Когда скачешь сам, не можешь оценить всю красоту такого поединка - бескрайнее поле, томительное ожидание, и вот - бешеный полет всадников вдоль кромки леса. Маленькие точки, на глазах превращающиеся в кентавров. Зеленые шинели Белой гвардии и алые звездочки буденовок. И трава под ногами - нежного цвета меда. И теплое осеннее солнце.

Чуть позже мне довелось испытать все вышеописанное и на своей шкуре. Увы - успехами в ратном деле похвалиться не могу, большевистская кровь не обогрела мои ладони. Довольно с меня было и того, что я не вылетела из седла на галопе. Например, когда моя лошадь, увлеченная энтузиазмом поручика, подобно смерти косившего ряды идущих на прорыв красноармейцев, понеслась за ним следом в густую высокую рожь. Мечта детства - мчаться вдвоем по полю с конем - претворилась в жизнь резко и неумолимо. И довольно жестко...

#### 5. Пока суд, да дело...

Едва мы вернулись с выезда, в контрразведывательное управление ввалились обер-полицейстер Зловеселов, а также какая-то большевистская активистка (Симона) и хозяйка французского салона... красоты, не подумайте дурного! (Рита). С предложением на миллион. Была задумана сценка - появление на ужине трех арестанток в наручниках, под конвоем и вы-



крикующих лозунги. Третья арестантка никак не находилась, поэтому с благословения поручика секретарша контрразведки на время переквалифицировалась в политзаключенные. Какой же ролевик не любит случайного отыгрыша?

Представление прошло на ура. Как оказалось, из нескольких полосатых тряпок можно соорудить вполне эротичную арестантскую робу, так что кандалы звенели, арестантки голосили, Зловеселов и Аракчеева - свирепствовали, а общественность покатывалась со смеху. В таком виде мы после ужина отправились на суд над Промокашкой по факту хищения ключей от машины.

Суд был запланирован заранее - в игре было несколько фиксированных точек, выражаясь ролевым сленгом - "театралок". Однако выяснилось, что импровизация может быть гораздо ярче заранее предусмотренного сюжета. Совершенно случайно в ходе процесса вылезло дело о похищенной корове... и немного - о дочке г-жи Аргонелли. Все это оказалось полной неожиданностью для участников суда, но зато очень разнообразило судебное разбирательство. Речи сторон, монологи судьи я описать бесильна - это шедевры!

В результате виноватым оказался генерал-губернатор (Алекс), на которого повесили всех собак, включая корову и дочку г-жи Аргонелли. И не миновать бы ему заслуженной кары, если бы в зале суда не появился Троцкий с красным флагом революции!

## 6. "Они снова убили Кенни!"

Как оказалось, господин Лившиц так изыскал возможность приехать в предпоследний день игры. Вдвоем с Коллонтай они заявили о том, что в Петрограде восстание, и предложили всем признать сей факт и сдать власть большевикам. Но тут,

к сожалению, сработали рефлексy. Обер-полицмейстер Зловеселов скрутил двоих заговорщиков - они даже мякнуть не успели. Тем более что к властям придерживавшим моментально присоединились офицеры и контрразведка.

И настал черед еще для одного обязательного и всеми любимого элемента программы - расстрела Троцкого. В принципе, Лившиц ничего не имел против того, чтобы поддержать традицию, и картинно умер у стены сарая под залпом из офицерских револьверов, выкрикнув пару подходящих лозунгов. Но зачем было расстреливать и Коллонтай, приблизившуюся к телу духовного лидера, дабы возложить на него красное знамя? Никто и опомниться не успел, как раздался голос ротмистра Побегайцева: "Па-а-а Коллонтай... пли!" И валькирии революции не стало. С другой стороны - на ее месте могла быть я, ибо изначально с флагом собиралась тащиться Ирочка Менчинская. Как говорится, пронесло. Ну да зато и в историю не попала.

И все, живые и мертвые, отправились на субботнюю дискотеку - "Фрик-пати". Чего только там не было! И дефиле в невообразимых костюмах из целлофана, консервных банок, плюшевых игрушек и разноцветных носков. И разнообразные постановки, подготовленные инструкторами и завсегдатаями "Аванпоста", в том числе показ великолепного эротического немого фильма (его невозможно называть любительским), музыкальные и танцевальные номера...

Танцевали, конечно, опять до упаду. Понравилось даже мне, хотя я не слишком люблю электронную музыку. Побочным эффектом стало сближение аппарата контрразведки с жандармерией, криминалитетом и вооруженными силами на почве совместного дрыгоножества и рукомашества. Совместный труд - для моей пользы - он объединяет!

## 7. "Но от тайги до Британских морей Красная армия, к сожалению, на этот раз почему-то всех сильнее!"

В воскресенье ролевой игры уже как таковой не было, да вроде бы и все уже сыграли. Поэтому осталось только рассказать о последнем конном этапе, который поставил окончательную точку в деле революции. Третий этап заключался в том, что каждый "белый" и "красный" прикреплял к налбному ремню уздечку ленту соответствующего цвета. Нужно было сорвать ленту противника и уберечь собственную. Понятно дело, что осуществлялась эта операция в бешеной скачке.

Вообще все конные этапы на "Великой смуте" проходили под лозунгом: "Нас будет трое, из которых один раненый, и в придачу юноша, почти ребенок, а скажут, что нас было четверо". Дело в том, что на конных маршрутах в "Аванпосте", например, все участники делятся на три группы в соответствии с их навыками верховой езды: те, кто научился скакать галопом; те, кто научился трястись на рыси; те, кто научился не бояться лошади. На этапах же всех валили в одну кучу: и опытных всадников класса Гарри, Симоны, Стрекозы, не говоря уже об инструкторах; и "новичков", вроде меня, либо севших на лошадь во второй раз, либо так давно не сидевших на лошади, что уже забыли, с какой стороны она не кусается.

Так и вышло, что численный перевес Белую Гвардию не спас: ленточки с нас, новичков, снимали, как с куста, сводя на нет все усилия корифеев верховой езды. Я даже от безысходности один раз придержала ленточку рукой - машинально, но все равно стыдно. Прощения просим, Кирилл Батькович, но при виде Вас, ей-же-ей, в зобу дыханье сперло!

Зато, умерев в первые секунды боя, можно было спокойно наслаждаться зрелищем богов. Например, как Гарри виртуозно уворачивается от зажимающих его в клещи противников, вовремя дав задний ход или наоборот переходя на сверхзвуковую без разгона. Я вовсе не хочу умалить чьи-либо заслуги, и среди врагов наших, и в стане союзников были и еще отличные наездники. Но позволю себе воспользоваться правом корпоративной солидарности и снова поаплодировать стоя :) Кто теперь посмеет сказать, что контрразведка только бумажки перебирать горазда?

Но приходится признать - революция все-таки свершилась: по итогам всех трех этапов красные победили с весомым численным перевесом. Говорят, впервые за многие годы - ну что ж, тем более им сладка победа. Поздравления и аплодисменты - в студию! В конце концов, достойный враг - большая удача.

И потом, всего лишь через год может быть реванш!

P.S. А все-таки в ролевой игре выиграли белые! ;)

## Выводы

Существует множество форм ролевых игр. В "Аванпосте" этот вид - хм! - человеческой деятельности интересно сочетается с другими развлечениями: верховой ездой, театром, танцами, музыкой, литературой... да много еще чем! Самое главное, все делается легко, непринужденно, с самоиронией и на огромном энтузиазме. "Аванпост" заряжает своей энергией.

Но, наверное, лучше посмотреть своими глазами: <http://www.bezpovoda.ru/>

Гриз,  
Москва

## Москва за нами!

военно-исторический фестиваль

«Москва за нами!» «1941 - 2005 г.» под Москвой

Здорово, братва! Опять госпиталь.. покурить дайте. Дай, морпех, папиросочку, у тебя тельник в полосочку. Ну и что, какой доктор сказал что мне нельзя? Можно, как бойцу славной РККА, победившего фашистского зверя! Как на фронте то дела? ... ну ниче. Мы еще им покажем, не раз показывали. Кто такой, как попал? Да секрет тут нет.

Зовут меня Александром, по службе - старший сержант пехоты РККА Егоров. Из кадровых, служил в пехоте, уволен в запас сержантом. Работал на Сурской МТС, потом на заводе в Ульяновске. Женат, пацан растет. Ну вот, в июне 1941 по первой очереди и призвали в действующую армию. Думал, по специальности - снайпером, я до войны срочную им служил, да так охотник. Но сказали - мало толковых младших командиров, дали третий кубик и попал под Ленинград командиром отделения пулеметчиков, на Максимы. В конце июля попал на Лужский рубеж, всего один бой - и с тяжелым в госпиталь. Заклинил Максим от осколка, немцы все ближе. Я из карабина по ним, три выстрела успел сделать. Автоматчик срезал с бруствера, как траву. Но выжил, может, и повезло, сам знаешь, что там сейчас.

После госпиталя получил назначение на Западный фронт, 5-я армия, 32 Краснознаменная стрелковая дивизия, которая на Хасане гремела. В Москву прибыли эшелонами, я отпросился на час - сестру в Щелково проводить. Все равно, отправлять вечером собирались. Сам знаешь, авиация у немцев не дремлет. Сестру проведаль, прибыл на вокзал - а эшелон ушел. Но сам добрался. Прибыл под Можайск, там до Бородино - ну тут уж подсказали, куда наши направлялись. Идти было всего ничего, пара километров. Пошел между полями, по дороге - и тут такое явление.

Из кустов три немца...один автомат правил. Говорит - "Рус?" - а то не видит, кто я.. со страху и не вспомню, что у других было. Вижу только этот автомат да нагады на его кителе. Оружия после госпиталя не дают, но у меня свой Наган. Хороший. 1929 года выпуска. С ним попал, его и отдали. В Москве всякое ворье случается. Я его за пазуху сунул, а кобура пустая. Ну, думаю, сразу не кончат. Начнут куражиться, я одного двух успею. Только выхватить его успеть. А с ними в нашей шинели проводник, в очках. Винтовка наша - а рожка контра контрой. Слышал я, что из предателей вспомогательные подразделения формируют. Видел в газете врагов народа, а этот натуральный.

Немцы чего-то поговорили, а это и предложил :

- Не желаете с нами красных бить?

- Давно пора, - говорю - но друзья. Присяга..

- Второго предложения не будет.

И тут строй наших на дороге показался. Ну немцы враз в сторону, а я стою, как дурак. Строй прошел, а я все торчу. Плюнул, да пошел в лагерь. Может, это мне привиделось, думаю?

Пришел к месту. Там пионерлагерь был раньше, на входе наряд, старший - капитан НКВД. Доложилась я ему, отдал документы, а сам дрожу. Он как с плаката, выправка, хоть и в телогрейке, а враз видать - власть. Кажется мне, он и про немцев знает. И что отстал от поезда, меня не красит..

- Все - говорит, - уже в подразделения зачислены. И славная 32-я дивизия без такого разгильдяя обойдется. Но ладно, выход есть. Формируется сводная бригада под командованием полковника Вальковича, в нее и направят. Расстегнул мне ворот, - чего без подворотничка? А я под-

шится не успел. Стыдно так...- Ступайте в казарму.

Казарма была в бывшей столовой, без света, но пол целый, окна. Попал я сначала в противотанковую артбатарей, во взвод лейтенанта Баринаова. Подшил, шинель почистил. Вечером готовили есть, я в наряд убыл. А не получил паек, документы у капитана. Тут к костру сам Валькович и подошел. Спросил о проблемах. Я доложил. Ну он сразу велел на склад. Получил паек, то-се. Капитан мне документы выдал, но смотрел на меня не очень. Хотя разобраться - я сам виноват.

Вечером поужинали. Даже тяпнули немного, но по норме, не больше. На ночь меня в караул к казарме поставили. Отстоял постовую смену, сел с солдатом поговорить. А тут сам Валькович посты проверял, чего распорядок нарушаете? Я спать скорее, шутка ли - в один день два залета..

Утром раненько зашел в казарму нашу капитан НКВД, фамилия его кажись. Рязанцев. Подъем, завтрак, да оружие получать. После завтрака подошел к лейтенанту Барининову. А он мне говорит, что из артбатареи перехожу во вновь сформированную 2-ю пехотную роту. Жаль, ребята там, в батарее нормальные - я лопатку саперную потерял, которой дрова колот, потом нашли. И стаканчик трофейный. От фляги немецкой, уж простился с ним. Но отдали, не заныкали. Командир нашего взвода - политрук, фамилию забыл. Григорием звали. Сам он с Белоруссии. До армии в университете преподавал. Спокойный, рассудительный. Перешел на ту же должность, командиром отделения пулеметчиков, только у нас Дегтяри. ДП-27. Получил ППШ, построили нас и приказ объявляют. Выступить на позиции, пришел и наш черед. Полковник Валькович правильно сказал - не посрамим героев Бородин, минута молчания. и пошли. Идем строем, люди на нас смотрят, хоть и в бой, а как-то радостно. На миру и смерть красна, правду говорят. Рота наша тоже сборная, кого только нет. Даже

один блатной был. Но здоровый парень, веселый. Все в основном с Белоруссии, да с Горького. В роте - и пограничники, и пехота. Впереди морпехи. Еще первая рота мне понравилась - ребята из-под Ленинграда. Кадровая часть, шинели английского сукна, ранцы, все снаряжение по штатной норме. Вообще одеты-обуты были все хорошо, глянешь - глаз радуется. Прямо старая Красная армия. 40-х годов.

Сами знаете, 4-я танковая группа вермахта на нас шла. Мотопехота, десантники с ними. Даже французы с ними были. Но у нас узел обороны тоже не лыком шит - батарея противотанковых, минометы - ротные, батальонные, Максимумы да Дегтяри. В лесу танки стояли, Т-26 да новые Т-40, неплавающие, но с автоматической пушкой. Какая-никакая а броня, все уверенней с ней себя ощущаешь.

Нам объявляют приказ - мы резерв, вступаем в бой по команде. Сами понимаете, что это такое. Братьев твоих убивают. А ты жди. Сам знаю, что надо иногда так. Но вот сидеть и смотреть...Лучше бой быстрее. Там думать некогда. Окопы наши неполного профиля, для стрельбы с колена, но пригнулись, сидим. Курим... боимся, а как иначе? Кто говорит, что на войне



не страшно, тот либо врет либо там не был, что одно и то же. Али дурак на всю голову.

В два часа дня ушла разведка в поле, из казаков. В сторону предполагаемого столкновения с противником, как и при Наполеоне с Кутузовым. Вот ведь тоже гадые какие - и всем наша земля нужна. Ну да ладно. Ее у нас на всех хватит, схороним, и лес на гробы тож пока не перевелся. Тут немец прилетел. "Рама". Мы по нему огонь открыли. Как заколдованный, нечисть фашистская, трижды заходил. Стреляли - без толку. Впереди зенитка стояла. Но и она погоды не исправила. Тут передают - в поле разведгруппа немецкая, в составе роты с нашими казаками столкнулась, они на мотоциклах да кавалерия тоже. Сам не видел, мы за леском были. А казаки отстреливались. Отступили. Сами знаете, у них на мотоциклах МГ стоит. Много не навоюешь. Четверо парней всего осталось. Тут по нам ихняя артиллерия врезала. Сперва гаубицы, все по первой линии обороны. Она за рекой Колоча была, что от парней с зенитки осталось... одного без башки взрывом прямо во вторую линию траншей бросило, взрывы, пламя до небес, тут и немцы пошли. Танки, броневики, мотоциклы. Пулеметов у них полно. Наши стали с первой линии отходить, не многие добежали, мост один, простреливается. Ну и наши артиллеристы дали шороху, но немцы уже рядом, и дали отбой стрельбе. Немцы на мост. Взорвать его не успели, на лодках еще резиновых плывут. Во второй линии рукопашная началась, зацепились немцы за берег и пошли на артбатарею. Но артиллеристы не дрогнули, до конца по танкам садили. В один танк аж три снаряда попало, горел - мама не горюй. "Максими" их приостановили, минометчики тоже старались, а мы лежим в окопах - приказ огня не открывать, мы резерв. Ну и вот как только немцы к артбатареи подтянулись, дали команду и нам. А наши там уже гранатами отбиваются.

Вначале залпом - огонь, враз их проредили. Стреляя с ППШ, тут у наших ДП диски кончились. Я набивать, а немцы-пуле-

метчики пристрелялись. Вжик по брустверу очередь, одному парню глина в глаза. Я сменил, пока он не проморгался, одного фрица точно выцелил. А тут приказ - рота в атаку! Я ракету вверх, и вперед. Только последний диск в ППШ, некогда перезарядить было. Одна очередь, вторая - я и пустой. Ну я его за спину, Наган из кобуры. Гранату с сапога достал - у меня немецкая толкушка была. Отходят немцы, но огнем огрызаются. Три раза падали наши цепи, но пошли. Гоним немцев, тут танки наши включились. Чуть легче стало. Но передо мной уже живых нет, два немца с пулеметом отходят. И раз за укрытие, я в них гранату, точно за спины. Тут рядом другой фюрер затвор карабина дергает - я ему в грудь три раза с револьвера и все. Как грохнет рядом взрыв. Меня на землю взрывной волной, думал, убит.

Очнулся - трава вокруг горит, парень из дзота выбежал, меня тащит. Ползти сможешь, говорит. Я в дзот заполз, там капитан морпех и комиссар сидят. С ППШ стреляют, рядом парень, курсант-артиллерист, немца пленного стережет. Тут наш взводный приполз. Тоже раненый, диски с ППШ пустые. Рядом гляжу - "Дегтярь". Набил диск, патроны в подсумках у мертвых немцев были. Немцы десантники, а вооружены нашей винтовкой Мосина. У них, видно по штату автомат положен. Но в поле лучше винта ничего нет, они тоже вояки с понятием, соображают. Из дзота обзор плохой, горит все, частично амбразуры в земле от разрывов. Вышел и рядом с дзотом по немцам стрелять начал. Немцев уже погнали за бугор, от реки метров за стопятьдесят, тут патроны кончились, уйти не успел. Как под грудь даст - смотрю, а там немец с бугра, с колена из снайперки прямо по мне... Вот, в санчасти теперь. Точно одно знаю - выйду. И опять туда, как пехота РККА без меня обойдется.

Александр Егоров (Варг),  
Г. Ульяновск

## Коммуникативная атака

Этот материал посвящён коммуникативным воздействиям и их приложению в ролевых играх. Необходимость написания продиктована достаточно низким уровнем подготовки многих игроков в данных вопросах. Опыт приходит со временем, и этот опыт зачастую оказывается в подсознании, т.е. человек делает что-то, а как он это делает - объяснить не может. Я собрал здесь основы умения достигать своих целей, используя только коммуникативные методы. Мне не очень верится, что сразу после прочтения реально применять всё описанное, но если научиться использовать хотя бы часть, а затем анализировать своё и чужое поведение, подмечать в реальной жизни эти приёмы и их использование, то рано или поздно будет снята масса проблем - от знакомств с противоположным полом до получения информации из особо строптивых.

Кстати, людям, охающим и брезгливо морщащимся от слова "манипуляция", рекомендую вообще не читать. Иначе будете охать и морщиться на протяжении всей статьи. Обращаю внимание, что в любом общении всегда масса неосознанных манипуляций. Мы же сейчас займемся осознанными.

Любую коммуникативную деятельность разделим для удобства на взаимодействие и противодействие. В первом случае не нужно наносить урон собеседнику, во втором - необходимо. Если материалов по первой части предостаточно, то по второй - практически нет. Несколько раз у меня спрашивали подобные тексты, и я не находил ничего подходящего, пока не решил написать этот.

Ну, и разумеется, мы будем на "ты" дальше по тексту.

**Первая цель:** быть готовым к победе самому, делать всё для этого, отбросить

всё лишнее и выложиться до предела.

**Вторая цель:** ограничить поведение противника до тех пределов, где оно становится выгодным для тебя - или нейтральным, т.е. навязать ему ситуацию, в которой он не может действовать никак иначе, кроме одного варианта, который ты уже предусмотрел. Он может думать, что действует самостоятельно, что действует против тебя, но ты всё организуешь таким образом, чтобы любое его решение шло на пользу или не мешало.

**Часть первая, в которой я вкратце пишу о том, без чего не стоит даже начинать.**

**Обеспечить свою неуязвимость и ждать момента атаки.**

Фактически, никогда не сдаваться. Прогрывают неудачники - это не для тебя. Единственное, что может тебя остановить - физическое уничтожение. Во всех остальных случаях ВСЕГДА есть возможность выиграть. Нужно просто не прекращать попыток. Звучит довольно просто, но приходит только с опытом. Приведу пример: *попробуй отжаться максимальное для число раз. Это предел? А если нужно ещё 10, и от этого зависела бы твоя жизнь? Жизнь близких? Ещё 20? Поверь, ты будешь сильно удивлен разницей между тем, сколько ты реально можешь и тем, что считал максимумом.* Задача - перешагнуть то, что считалось потолком в условиях игры, в тот момент, когда ты просто не в состоянии думать трезво. Для этого в любой момент помни, что сложить лапки и сдаться - НЕДОПУСТИМО!

На играх часто хочется остановиться в весьма усталом состоянии, характеризующем следующими признаками: "всё против меня", "больше не могу", "у меня это никогда не получится", "нет вариантов",

"невозможно". Каждое из этих слов - сигнал к тому, что ты находишься в угнетённом состоянии. Прояви свою волю и продолжай попытки. Это крайне трудно, часто необходимо переступить через психическую усталость. Просто введи для себя правило: в любой ситуации бороться. И вперёд!

*На тренировках бойцов иногда нарабатывается устойчивость к боли, выносливость. Твоя задача - выработать такую же психологическую выносливость.*

#### Работать в образе.

99% информации о тебе передаётся на бессознательном уровне. Микровыражения лица, едва заметные жесты, темп дыхания, обертоны речи, движения глаз, используемый синтаксис... всё это несёт огромное количество данных о характере, личности. Сознательно ты ничего не заметишь, если нет специальных навыков. Зато на бессознательном уровне у тебя складывается картина реакций на данную личность. Обрати внимание, что твои сигналы точно так же передают информацию, доступную всем другим. Вывод: если хочешь, чтобы тебя, к примеру, боялись, продумай и прими тот внутренний образ, которого должны бояться. Если вы хочешь, чтобы доверчиво относились, прими другой соответствующий образ. Хочешь быть победителем - вспомни, как ты побеждал, и удерживай чувство.

Рекомендую заранее подготовить боевой образ: что-то очень опасное, что-то, что сделает тебя выше, больше и сильнее. *Самые частые примеры: боевой робот, столб пламени, ангел с мечом и т.п.* Приняв этот образ, ты сможешь запугать даже людей, существенно превосходящих тебя физически. Важно, чтобы ты мог быстро войти в нужное состояние: кроме непосредственно задач давления на противника он послужит великолепной психологической защитой.

#### Установить обратную связь и проявлять гибкость. Помнить об эффективности.

Самый важный ресурс после внутреннего состояния - информация о действительности твоей стратегии и тактики. Задача - постоянно получать и проверять эту информацию. Используй первый принцип стратегии: создание максимальной концентрации сил в месте уязвимости обороны противника. Твоя задача изучить себя и противника, чтобы знать, что действительно против него и что действительно против тебя. Приняв меры по своей защите, собрать силы и ударить в его слабое место, нанося максимальный урон.

Для этого требуется постоянно менять шаблоны, а точнее, отказаться от них. Забудь о любимых уловках, забудь обо всём, что не показывает своей эффективности.

Представь горный ручей: он течет, огибая крупные камни и снося мелкие. Иногда, чтобы течь дальше, он делает петлю, но всегда продолжает движение. Поток воды подчиняется одному закону: гравитации. Также и ты должен двигаться к своим целям, но не напролом, а уподобляясь ручью. Мелкие препятствия - сноси, крупные - обходи. Если невозможно обойти, копи силы и прорывайся.

Придумал - проверил - принял или отказался.

Нужно постоянно помнить о том, что нужнее - борьба или победа. Борьба может быть весьма интересной, приятной, развлекающей... но если она не является целью, то нет смысла останавливаться на ней. Помни, что если ты заинтересован в борьбе, то заинтересован и в сохранности своего противника. Часто проявить гибкость означает отказаться от борьбы на одном участке и просто шагнуть к победе.

Победить и победить красиво - как правило, разные по сложности вещи.

Многие проигрывают перед самым финалом потому, что любят тешить своё самолюбие.

Пример: "поиграть" с, казалось бы, поверженным соперником.

*В фильмах главные злыдни любят рассказывать о своих планах перед якобы беспомощными героями. Все мы знаем, чем это для них кончается. В этом плане интересна реакция одного персонажа: "Расскажи, за что ты собираешься меня застрелить!". Персонаж ответил: "Не скажу". Показательно, что произнёс это непосредственно после выстрела, а не до.*

#### Экологическая проверка

*Фраза, ставшая классическим примером: "бить лежащее тело нечестно, зато ЭФФЕКТИВНО и БЕЗОПАСНО".*

У тебя есть следующие ограничения: 1) пожизненные принципы; 2) мир и правила игры; 3) конкретный образ персонажа. Если предполагаемое действие не соответствует одному из этих ограничений, значит его нельзя использовать. Прочитай тестовую фразу ещё раз и подумай, как разные персонажи к ней отнесутся и в каких ситуациях. Ролевые игры - это не жесткое следование целям, а проработка образа персонажа. Как бы тебе не хотелось использовать эффективную методику, может оказаться, что она неприемлема для твоего героя.

Почему пожизненные принципы на первом месте? Если ты уверен, что не сойдёшься с персонажем после игры, что ты и персонаж - абсолютно разные личности, пожалуйста, пропусти. Но учти, что именно на этом этапе происходит перепрограммирование и переобучение. Другое дело, что игра может вскрыть некоторые твои неправильные стратегии и шаблоны. Вот тогда самое время их менять.

Твой собеседник также проводит свою проверку. Когда он получает информацию, то оценивает её по следующим критериям: логический (отбрасывается всё, что противоречит логике этого человека), интуитивный (информация должна вызывать внутренне доверие) и этический

(отбрасывается то, что не подходит по моральным соображениям). Имеет смысл подавать информацию в такой форме, чтобы она прошла через все фильтры.

#### Двойные петли.

*Ты видишь две кнопки: красную и зелёную. Тикает таймер. Нажатие одной из кнопок приводит к взрыву, нажатие другой - останавливает таймер. Обычно зелёная - остановка... но что если твой враг знает это и специально меняет кнопки местами? Или делает ещё шаг, и оставляет всё как есть, решив, что ты подумаешь, что он поменял их... и ещё шаг?*

Не переусердствуй в маскировке своих мотивов. По отсутствию чего-то в твоём образе можно догадаться о том, что ты это прячешь. По яростному отрицанию - также.

Если тебе нужно понять чужую логику, пользуйся своей, предполагай самое простое и тупое решение. Оно окажется верным. Правда, противник будет придумывать для себя массу высокоморальных оправданий (см. "сохранить лицо").

Если исходить из самых низких мотивов, тяжело ошибиться в целях.

#### Часть вторая. Конкретные приёмы.

Рассмотрим материал, необходимый для следующих видов воздействия: убеждение, подкуп, угрозы.

**Важно не что, а как.** Несколько советов по форме подачи информации:

- Ты должен произнести речь - отработай перед зеркалом сопровождающие жесты.

- Ты ставишь на свои коммуникативные качества - поставь голос. Возьми микрофон, запиши ту или иную сцену, стараясь точнее передавать эмоции. Прослушай. Повторяй до тех пор, пока тебе не понравится абсолютно всё. Возможно, в определенных ситуациях, будет иметь смысл понижать тембр голоса.

- Учти, что если ты продемонстрируешь положительное качество, то все твои неизвестные собеседникам черты будут восприниматься более благожелательно. *Классический пример - урод-пианист, окруженный красивыми женщинами, влюблёнными в его музыку - и как следствие - в него.*

- Постарайся поработать над внешней привлекательностью, но так, чтобы не выбиться из привычных образов целевой группы. Чем приятнее впечатление, тем легче работать дальше. В первую очередь в глаза бросается изъёмы в обуви и головных уборах.

- Парню: твой статус может реально поднять красивая девушка, с которой ты появишься.

- Начиная разговор, улыбнись. Честный прямой (не давящий) взгляд в глаза и крепкое рукопожатие нравятся почти всем. Следи, чтобы при рукопожатии твои руки не были влажными.

- Во время разговора, если тебе нужно показать заинтересованность, чуть наклонись вперёд.

- Старайся работать в открытой позе: не сгибая спины и шеи, не перекрещивая конечностей. Представляй себе своё личное пространство и старайся его увеличить. Учитывай, что закрытые позы, как правило, означают защиту и отрицание. Если твой собеседник принял закрытую фразу, "открой" его - дай ему что-то в руки и т.п.

- Чем лучше себя чувствует собеседник в данный момент - тем лучше он к тебе будет относиться.

- Входя в контакт, не извиняйся, не проявляй неуверенность, не дави, не вздумай проявлять неуважение (даже намёки на него) к собеседнику. Всегда помни его имя. И не переходи сразу к делу, сделай хотя бы небольшое вступление

- Если нужно создать благоприятное впечатление - говори о интересующих собеседника темах, дай ему показать своё превосходство в какой-то области.

- Хороший вариант в некоторых ситуациях - вести себя по шаблону "общение с давним знакомым".

- Если ты чувствуешь, что установилась полная идиллия, то, возможно, что-то не так: либо собеседник играет с тобой в ту же игру, либо он притворяется, что всё понимает.

- Убеждая в чём-то, не забудь, что людям свойственно усиливать значимость фактов, лежащих в их картине мира и принимать значимость противоречащих.

- Во время общения постарайся отсеять все внешние раздражители: случайно подошедший человек, звонок сотового и т.д. - всё это выбивает из ритма и настроения.

- Представь себе линию, исходящую из груди человека. При общении группы эти линии встречаются в одном центре. Таким образом можно быстро вычислить тех, кто в данный момент выпадает из темы (от них немного отворачиваются, словно загромождавая разговор). Соответственно, входя в группу, "встраивайся" в структуру. Если сможешь определить лидера, начни разговор именно с ним.

- Так же следи за взглядами. Кстати, не заблуждайся: если человек не смотрит в глаза собеседнику, это ещё ничего не значит, он может просто прислушиваться к своим внешним ощущениям. Некоторые люди просто не любят смотреть в глаза.

- Особенности строения мозга таковы, что то, что справа, воспринимается чувствами, а то, что слева - логикой. Соответственно, по повороту головы собеседника (каким глазом он на тебя смотрит) можно установить, как он к тебе относится. *Пример: лучше идти справа от девушки, которой хочешь понравиться.*

#### Наблюдай и получай информацию

Слушай, смотри и анализируй. Человек общается с теми, кто ему важен. Ты узнаёшь его контакты, привычки, образ мышления - и можешь предсказывать действия в той или иной ситуации.

- Если есть время на обдумывание, всегда им пользуйся. Многие гениальные мысли приходят после необратимых поступков.

- Учитывай, что то, о чём громко говорят, и то, что хотят - как правило, разные вещи. - Человек, кажущийся суперменом, может оказаться хлюпиком в критической ситуации. - Говоря о разных предметах, мы накладываем личный отпечаток - по простым описаниям фактов или явлений можно многое узнать о собеседнике. Больше всего информации ты получишь не задавая вопрос, а провоцируя реакцию собеседника на своё утверждение (*"Все эльфы - уроды!" После этой фразы ты получишь подробный доклад о эльфах*). Ещё один хороший способ - дать ему высказать своё мнение и сказать "не может быть!". Он начнёт доказывать его, и может выдать много ценной информации (наибольшую отдачу даёт атака на стереотип: это вызывает самую яростную реакцию).

- Много информации о характере даёт чувство юмора.

- Если у вас завязался отвлечённый диалог, можно понять мировоззрение человека по его отношению к историческим личностям (героям мира, игрокам), общеизвестным фактам и т.п.

- Характер человека наиболее точно проявляется в привычных условиях, с другой стороны, о каком-то качестве можно судить по его проявлению и степени трудности для его вызывания в конкретный момент (*если человек не паникует сидя дома на диване, это ничего не значит, но если он не паникует и в чрезвычайной ситуации, можно говорить о его уравновешенности*)

- Быстрый тест характера можно провести, если резко поставить человека перед трудностями. Те ситуации, где он будет терять самоконтроль, наиболее важны для него.

- Черты, которые человек проявляет в условиях полной безопасности, когда он мо-

жет "играть" ситуацией - это тот шаблон поведения, который занимает важное место. Часто, если он достаточно неприятен, его пытаются скрыть. *Если человек знает, что останется полностью безнаказанным и "кидает", значит можно ждать этого ещё и ещё в других ситуациях.*

- Не забывай, что в коллективе человек меняется, т.к. он заинтересован в создании впечатления на окружающих. Хочешь получить полное впечатление - пообщайся с ним наедине.

#### "Задавить" или "режим мгновенного натиска"

Почувствовав слабость в противнике - немедленно ударить. Дави до тех пор, пока не достигнешь своих целей. *Если враг побежал - логично догнать и добить, а не ждать, когда он перегруппируется.*

В коммуникативных атаках применяется при "наездах". Задача метода: запугать противника, заставив его бороться за свои приоритетные ценности, угрожая этим ценностям. Не давай время на размышления, постоянно подгонять и торопить, не давай выйти из состояния обороны.

Старайся занять доминирующее положение: стоя за сидящим противником, находясь выше него, поставь его спиной к двери и т.п.

Эффективно действует вторжение в личное пространство (толчки, руки на плечи, различные захваты и т.д.)

Рекомендуем добавить басов в голос и сделать его максимально чётким.

Разумеется, нужно работать в боевом образе.

Если нет веских аргументов, можно использовать повышение голоса, резкие интонации, мат.

С тобой когда-нибудь работали гопники? Учись у них этому методу.

**Противодействие:** атакуют - не оправдывайся. Оправдываются слабые. Или пропусти удар мимо себя, показав противнику абсолютное безразличие - любое

проявление эмоций тут же даст ему обратную связь, он обрадуется, что нанёс вред и продолжит атаку (*примером может служить классический флейм-конфликт на форуме. Если отвечать на оскорбления, разразится война, ветка вырастет, много людей увидят это. В данном случае противника убивают молчанием*), либо нанеси мощный контрудар, полностью пренебрегая своей защитой. Не теряя самообладания, этим ты делаешь себя куда слабее. Часто эта атака используется именно для выведения противника из равновесия перед другим приёмом.

Вообще, существует три способа защиты. Первый - ударить в ответ. Здесь можно победить только в случае, если атака в несколько раз сильнее защиты противника. Это самый лёгкий и быстрый приём, но он, как правило, неконструктивен в словесных стычках. Второй способ - полное безразличие, никакой лишней мимики и никаких данных противнику о том, что ты его услышал или понял. Третий способ - дать ударить в пустоту и помочь противнику упасть. Чем больше ты сам себя критикуешь, тем меньше остаётся доводов соперникам.

*Рассмотрим пример: к девушке подходит нагловатый парень и начинает распускать комплименты. Его цель - "снять" её. Девушка отвечает: "Спасибо, что признал мои достоинства... знаешь, ты замечательный человек, что вот так подошел и просто так сказал мне это. Спасибо! Остальным, ну, быдлу вокруг, обычно думается, что если они скажут что-нибудь в этом роде, то смогут переспать со мной..."*

*Ещё случай: один парень обзывает другого "голубым". Тот (будучи стандартной ориентации) подходит и целует его в губы. Больше никто никогда не пытался его так называть :)*

Ещё один аспект: в споре противник начал горячиться/старается "проскочить" довод/смутился - значит, здесь слабое ме-

сто. Такой пункт разрабатывается до предела, чтобы подчеркнуть его несостоятельность и слабость.

Противодействие: быстро признать слабость и отказаться от утверждения.

### Захват лидерства

Стоит тебе в чём-то проявить себя лидером, как ты задашь шаблон для всех. Именно поэтому выигрышны первые минуты игр (первые минуты общего загруза), когда можно быстро выстроить необходимое мнение.

Если тебе нужно лидерство, первое качество образа - уверенность. Ораторы рекомендуют работать в образе отношений "мужчина-женщина", где мужчина - лидер, а женщина - аудитория.

### Контратака сбиванием фокуса

В споре внимание фокусируется на одной конкретной ситуации. Есть отличный жесткий приём - непосредственно сразу после атаки на тебя начать свой удар по абсолютно другому направлению.

*Классический пример, муж жене:*

*- Почему ты взяла мои деньги и купила на них это пальто?!*

*- Импотент!!*

*Всё, он убит.*

**Противодействие:** сбить фокус обратно - "Ты так и не ответила на мой вопрос".

Здесь же **"зажимание рта"**: противника ставят перед противоречием между его позицией и реальным положением дел.

*Пример:*

*- Убийство - это грех!*

*- Да ты на себя посмотри, сам человека убил!*

Можно также строить неверные доводы, пренебрегая временными и логическими связями. Часто обращают внимание не на связь, а возможные результаты.

*Пример такого приёма - любое суеверие.*

Одно из оригинальных применений "сбивания фокуса": если в результате внезапной вспышки гнева на тебя "наезжает" человек, то эффективнее всего его нейтрализовать с помощью остроты: в таком состоянии человека рассмешить легче.

### Накинуть репутацию

Приём, на который ловятся почти все. Тебе нужно что-то от противника? Возьми его на "слабо". Сообщи ему, что он трус и болван, если не может этого сделать. Он не захочет получить описанную репутацию и начнёт действовать.

Разумеется, выполнять нужно много тоньше...

*Пример: "Ну, вы же как интеллигентный человек должны знать, что наука давно доказала... "здесь следует ложная информация"*

Первая пришедшая информация обычно воспринимается как более достоверная. Если ты успел сказать что-то негативное о противнике, то он в любом случае теряет репутацию. Другое дело, что твоя репутация также страдает.

*К примеру, обвинить человека в том, что он нечестен, не держит своего слова - это заставить его оправдываться, и, даже если он кристально честен, всё будет выглядеть наоборот.*

### Мнимый выбор.

Ты приходишь в столовую. Продавщица спрашивает: "Что будешь: чай или кофе?" Ты отвечаешь.

Спорим, ты не выбрал сок?

Но она его не предлагала, скажешь ты. Да, не предлагала. А кто сказал, что его там нет? В данном случае ты просто не успел спросить, не задумался об этом - и сделал выбор.

Собственно, приём состоит в искусственном ограничении выбора.

Когда ты нападёшь на орка, будешь бить его дубиной по башке или в пах?

Обрати внимание, ты уже представил ситуацию нападения на орка - и теперь выбираешь способ его поражения. А кто сказал, что ты будешь на него нападать вообще?

Используя аксиоматические конструкции и предоставляя выбор, от результата которого ничего не зависит, ты получаешь власть над противником, о которой он зачастую даже не подозревает.

Люди любят показывать свою свободу. Люди любят выбирать. Люди выбирают лучшее. Лучшее из предложенного.

**Противодействие:** отслеживание подобных конструкций и анализ выбора.

### Заставить беспокоиться

Отличный способ сбить всё трезвое мышление - просто поставить оппонента в ситуацию паники. Повысить голос, приставить меч к горлу...

Самый эффективный вариант - ограничить время на решение, "поставить на таймер". Здесь действует стереотип, что нужно что-то сделать ДО истечения времени. Вкупе с предоставленным мнимым выбором связка просто убойная.

**Противодействие:** анализ ситуации и снятие ограничения.

*Я видел, как человек с мечом у горла делал шаг за шагом вперёд, заставляя противника пятиться (отлично проработанный "натиск").*

*А вот отработка таймера:*

*- Так. Явился. У тебя десять секунд чтобы придумать оправдание, а потом я тебя пристрелю, - картинный взгляд на часы и снятие ствола с предохранителя.*

*- Я думаю, что тебе всё же будет интересно узнать, где я был и что слышал, - совершенно спокойно, в открытой позе, - пристрелив меня, ты ничего не получишь. А выслушав - многое узнаешь. Я думаю, тебе стоит дать мне рассказать всё подробно, а уже потом решать, стрелять или нет. Ну вот, десять секунд прошло.*

### Узнавать образ мышления по вопросам

Каждый оценивает ситуацию со своей точки зрения. Выводы, сделанные человеком на основе информации, отражают то, как он бы поступил, или то, о чём он часто думает. Пользуйся этим.

Фактически, любой из нас накладывает свои мотивы на ту или иную анализируемую ситуацию.

Если человек говорит, что он честный, значит, он задумывался о том, честен он или нет. А значит, была причина сомневаться.

*Пример: персонажа обвиняют в предательстве и расписывают его мотивы. Он внимательно выслушивает и сообщает, что ему такие мысли в голову никогда не приходили, но вот раз обвинитель всё так тщательно продумал... наверное, он близко знаком с предметом...*

Учитывая все оговорки, они о многом говорят. Отслеживая ассоциации, они ведут в сферу интересов, анализируя предпочтительные темы разговоров. Приоритеты можно определить по усилиям, затрачиваемым на преодоление препятствий.

### Болтун - находка для шпиона

Самый хороший способ сбора информации - дать человеку высказать что-то, что поднимает его в твоих глазах, показать его значимость. Таким образом выбалтываются даже самые секретные вещи. Но не требуй информации, а прояви лёгкий недоверчивый интерес... так, между прочим. Чтобы доказать свой ранг, человек начнёт болтать, выдавая всё более и более интересные подробности. Ни в коем случае не показывай, что тебе интересна информация, а не человек.

Увы, этот метод требует создания ощущения безопасности, а потому почти не применим на коротких играх: они идут в состоянии повышенного внимания к попыткам вытащить информацию. На практике применяются для игры длиннее 6-ти

часов, когда плотность игровых действий позволяет завести беседу ни о чём. Вы можете сыграть в карты, вместе поесть, прогуляться до соседнего лагеря и т.п.

*Классический пример - обращение к специалисту с позиции новичка.*

### Комфортный диалог

Для поддержания беседы так, чтобы собеседник получал удовольствие, применяется приём "Зеркало". Суть приёма в смысловом повторении и шаге вперёд. Основной момент: ты не должен показывать свою скуку или отвлечённость и не должен изображать попугая, дословно повторяя слова собеседника.

*Пример:*

- Вася, я выиграл турнир! (перевод: я крутой, мне хорошо)

- Круто! Рассказывай! (вербализация перевода, шаг вперёд)

- В общем, выходи такой шкаф на меня, ну я делаю обманное движение, как будто сверху бью, а потом раз - по бедру! (перевод: я лучше соперника)

- Ты победил потому, что был быстрее? (вербализация перевода, конкретизация)

- Ага!

- А если бы он на тебя пошёл и ударил бы со все дури? (ты уже знаешь, что он победил. Значит, любое предположение, каким бы страшным оно не было, будет в плюс собеседнику: ведь чем сильнее противник, тем слаще победа)

- Ага, он пробовал! Но он тормоз, и по мне не попадал (собеседник получает снова и снова возможность говорить о своей крутости).

*И т.д.*

В процессе общения (когда понимание установлено) состояния передаются. Не буду углубляться в дебри психологии, просто отмечу: как ты относишься к человеку, так он относится и к тебе. Состояние проектируется.

*Пример: хочешь, чтобы тебя любили - люби сам. Кажется, ещё Овидий писал.*

### Убеждение

Доказать можно всё, что угодно.

*Что 2+2=11 (здесь взята троичная система счисления), что сахар кислый (а может, он действительно кислый? Ведь ты знаешь только слово и вкус, которому научили тебя в детстве), что летая на самолёте ты не путешествуешь (докажи, что тебе там не показывают облака в окошках, трясёт самолёт на взлётной полосе), в конце концов, даже то, что ложки нет.*

По сравнению с этими утверждениями любая проблема, возникающая на играх, куда проще.

Логику доказательства возьми на себя. Я дам несколько советов по форме:

- Принцип "конвейера": каждый ответ должен приближать к цели. Классическое использование - "сократовский диалог", когда собеседнику вначале задаются вопросы, на которые он должен отвечать

только "да", а затем ставится ключевой выбор: ответить "нет" довольно тяжело (а с другой стороны, учти, что ответить "да" после всего пары "нет" ещё сложнее).

- Если нужно дать ложную информацию, то лучше подмешать её к большому количеству истинной, например выложить пять заведомо верных доводов и один сомнительный: так вероятность раскрытия обмана заметно уменьшается.

- Если нужно наладить комфортное общение с человеком, садись так, чтобы между вами не было препятствий. Неразумно говорить через стол, а если приходится, то, по крайней мере, можно отодвинуть все предметы в сторону.

- Если нужно вложить человеку информацию, она упоминается первой. Если же нужно вложить мотивацию на конкретное действие, то, собственно, сама команда (или просьба) делается в конце разговора.

При больших объёмах вкладываемой информации лучше делить её на части, делать между частями паузы и закреплять материал. Можно повторить кусок несколько раз в



разной форме. Кстати, ораторы, которым нужно "толкнуть" длинную речь, могут увеличить число своих доводов, повторяя один и тот же в разных формах.

- Чем более человек расслаблен, тем безопаснее он себя чувствует и тем откровеннее говорит. А значит, устанавливая контакт "снизу" или на равных, лучше разговаривать с сидящим. С другой стороны, если тебе нужно что-то требующее быстроты и решительности, говори с человеком стоя.

- Закрытые вопросы (да/нет) сбивают с мысли и ограничивают. Если цель общения - взаимодействие, то избегай их. Если противодействие - используй. С другой стороны, открытые вопросы дают массу дополнительных сведений (см. раздел "наблюдай и получай информацию"), но собеседник может перехватить лидерство и направить разговор в другое русло.

- Чтобы новые мысли казались лучше, стоит выстроить цепочку из идей, каждая из которых будет связана с предыдущей, таким образом можно постепенно изменить отношение человека к какому-либо предмету.

- При подаче мыслей нужно стараться раскрывать их смысл с позиции собеседника: эмоциональной и логической, переходить на конкретные примеры.

- Каждый последующий аргумент должен быть весомее, чем предыдущий;

Когда собеседник начнёт колебаться в выборе, выложи аргумент, который ты запас заранее на этот случай и ещё не использовал.

- Часто на собеседника действует именно количество аргументов.

- К абсолютно любому случаю можно подобрать достаточно авторитетную цитату.

Во время доказательства чего-то часто возникают возражения. Если ты начнёшь опровергать их, то добьёшься только уничтожения собеседника в глазах наблюдателей. Но если тебе нужно убедить его, то принимай все его слова и соглашайся, а потом переходи к своим доводам.

Если нарисовать собеседнику картину того, что он получит в будущем, заставить его почувствовать себя там, а потом вернуть в реальный мир и тут же предложить средство достижения рая, он, скорее всего, согласится.

*Примерно так строится большая часть рекламы: сначала долго пугают, например, жутким кариесом, рассказывают и показывают как это ужасно, а потом раз - и предлагают решение.*

Один из отличных приёмов противодействия - повторение одно и того же довода. Каждый довод противника опровергается одной и той же причиной, и так до конца.

- Фазр, пойдём атаковать эльфов! (предложение)

- Нет, я не могу, у нас договор о мире. (контрдовод)

- Фазр, мы атакуем их сейчас - и получим всё! Пойдём! (описание выгоды)

- Нет, я же говорю, у нас договор. (повторение)

- Фазр, они не ждут нападения! Ты только представь, сколько богатств ты получишь! (попытка дать представить светлое будущее)

- Ты не понимаешь: у нас договор, я не собираюсь его нарушать. (повторение)

- Но, чёрт подери, ведь они могут напасть, когда мы беззащитны! Нам нужно убить их сейчас, пока они слабы! (попытка сыграть на недоверии)

- У нас договор. Нет. (повторение)

- Чёрт, так я и знал, ты слишком труслив. (накидывание репутации)

- Может быть. Я не собираюсь нарушать договор. Прощай. ("мягкий" блок, повторение, прерывание контакта)

### Порвать шаблон

Разрыв шаблона используется для введения собеседника в замешательство и проведение внушения или атаки. Фактически, получается полутрансовое состояние.

Под шаблоном понимается любое привычное действие, стереотип. Изменение этого действия даёт потрясающие эффекты.

*Примеры:*

- В кабинет начальника заглядывает человек и просит разрешения войти. Босс говорит "Входите, входите", а сам делает жест "убирайся вон!". План действий сотрудника рушится из-за того, что он ошарашен, босс полностью контролирует ситуацию.

- Бывает, человек постоянно тянется к лицу (очки, нос), либо, если курит, стряхивает пепел, когда не уверен. Если в один из таких моментов не дать ему сделать привычное движение, например, отодвинуть пепельницу, он просто застынет в нерешительности (трансе) и будет втыкать. В этот момент можно проводить любое внушение (А вот как конкретно это сделать, читай в книгах по НЛП)

- Специально против гопников. На просьбу закурить представься и протяни руку. Если её на автопилоте пожмут, то шанс стычки заметно уменьшается. (но на первых порах лучше держать в другой руке отвёртку).

- Специально для гопников. Если при мужском рукопожатии вдруг дернуть за руку и дать левой в морду, то это станет большим сюрпризом для противника на улице.

Если неожиданно кинуть в человека мелкий предмет с криком "Лови", то он будет ловить (срабатывает шаблон), хорошо открываясь для удара.

### Лоббировать

Часто бывает удобнее не убедить или запугать, а подкупить. В этом случае нужно показать следующие вещи:

1. Реальную ценность игровых денег. Так как экономика РИ часто грешит никому не нужными фантиками, сначала нужно представить, что эти деньги означают для цели.

2. Выбрать нужную сумму: слишком большая может отпугнуть, слишком маленькая будет встречена смехом.

3. Дать мотив, а деньги использовать в качестве маленькой гири на весах.

Здесь важное лирическое отступление: каждый человек стремится **сохранить своё лицо**.

Обычно для любого поступка бывает два мотива: истинный и тот, которым оправдываются. Истинный, кстати, может вообще не осознаваться. *Истинный мотив депутата перед выборами - власть и деньги. "Внешний" - забота о народе.*

Это означает, что каковы бы ни были его поступки человека, он всегда внутренне оправдывается. Что бы он не делал, его дело правое, и он себя в этом убедит. ВСЕГДА. Проводили эксперимент: было сделано гипнотическое внушение, заставившее цель вести себя абсурдно. Цель "на лету" строила логичные объяснения своего поведения.

Принцип "сохранения лица" относится ко всем проводимым приёмам, кроме особо агрессивных.

Крайне важно дать человеку оправдание, а деньги - уже довеском. Разумеется, можно на это не заморачиваться в отношении тех, у кого приоритетная ценность - именно деньги. Но на играх это редкость (если нет такой чёткой цели).

После удачного выполнения задания премировать, это оставит о тебе хорошее впечатление.

Если наёмный работник ошибается, нельзя уменьшать стоимость его услуг. Лучше сразу сделать её низкой, но указать премии за удачный проход каждого пункта.

### Слухи

Слухи крайне недостоверны, живут долго, но они - очень ценный источник, очерчивающий границы дальнейших исследований.

Чем ценнее информация, тем охотнее ей делятся, тем устойчивее и распростра-

неннее слух. Логично использовать слухи для распространения информации (да хоть рекламы), создания мнения о событии или человеке (чёрный PR), подготовке к какому-то важному событию (после слуха реакция притупится), обходу официальных запретов, проведения исследования мнения людей о распространяемой информации, дезинформации, создании неразберихи и нагнетанию страха.

*Известен исторический случай, когда в провинцию должен был приехать император. Придворные пустили очень чёткий слух о том, что тот едет казнить наместника. Он запаниковал и сбежал, хотя причин не было. Сбежав, он фактически признал себя виновным в том, чего не совершал.*

### Манипуляция на эротике

Внимание! Здесь будь осторожен, на играх в данном случае очень тяжело разграничить "по жизни" и "по игре". Тем не менее, легкий флирт очень даже способствует взаимопониманию. Думаю, дальше объяснять не надо :)

Рассмотрим лучше примеры манипуляций:

- Глубокое декольте и вдох позволяют сбить парня-собеседника с мысли и провести какой-либо приём.

- Получать информацию и заставлять что-то делать гораздо легче с людьми, которые рассматривают тебя как будущего партнёра. Это флирт или элементарная подстава или "динамо".

- Игра на внешности:

- Подвезешь до города?

- Конечно, красавица!

- И моего парня тоже...

- Человека, попавшего под действие гормонов, гораздо легче замотивировать на что-то или сыграть на его самолюбии, хотя бы набросив репутацию.

### Куча советов

- Нужно найти человека? Часто проще сделать так, чтобы он сам тебя искал. Например, показав всем, что у тебя есть для него что-то важное.

- Фильтруй факты. Благоприятные для тебя приводи и повторяй как можно громче, неблагоприятные - старайся отбросить. При пожаре было спасено 12 человек! (Вопрос: а сколько их там всего было?)

- Иногда имеет смысл напрямую меняться информацией - но каждый будет стараться отдать меньше, а взять больше. Здесь важно выдать важную вам информацию за несущественную.

- Можно создавать противнику помехи, чтобы затем "спасти" его. К примеру, организовать нападение на цель, а потом героически вытащить.

- Враг моего врага - мой друг. Соответственно, друг моего друга - тоже друг. Действует до дележа добычи.

- Чем больше влияния, тем меньше деловых контактов. Как правило, на первый контакт в незнакомой крупной группе выходит либо лидер, либо аутсайдер (по причине крайней необходимости иметь друга). Лидера отличить легко.

- Люди ценятся всеми в той степени, в которой они могут принести пользу (тут нужно учитывать и неявную психологическую пользу).

- Лучше всего маскирует намерение любое другое сильное - или кажущееся важным.

- Человек теряет часть информации, когда переводит свои мысли в слова. Ещё часть остаётся неуслышанной, часть - непонятой, и только 10-20% информации запоминается. Если повезёт.

- Информация запоминается тремя способами: частым повторением, глубоким пониманием сути или в результате эмоционального пика (спорим, ты не забудешь свою первую игру?)

- Девушки часто воспринимают мелкие

события так же, как крупные (А значит, нужно немного по-другому выстраивать цепочку доводов, оценивать сиюминутные мотивы и т.п.)

- Если есть время изучить ритм дыхания собеседника, подстрой свою речь под него.

- Вот те вещи, которые создают самые сильные мотивы: влюблённость (страсть), любовь к близким, страх и тщеславие. Изучи каждую из них, чтобы эффективно предсказывать ситуацию и влиять на неё.

### Немного о метаязыке

Информация о метаязыке высказываний явно выходит за пределы статьи. Приведу пару примеров, чтобы объяснить, что это такое и стимулировать дальнейшие поиски:

Фразы типа "действительно", "честно говоря", "поверьте мне", "согласитесь, что...", "а вообще" и т.п. должны насторожить (смотри пункт "Узнавать образ мышления по вопросам")

Неудачники часто говорят "мы" вместо "я" и "попытаюсь" вместо "сделаю".

"оставим этот разговор" = я потерял контроль.

"я не хочу показаться <прилагательное>" = ко мне применимо <прилагательное>

"я не слишком далеко зашел?" - да, я зашелся, но меня это не волнует.

"надеюсь вы любите <существительное>" - потому что это вас и ждёт!

"да, но..." - всё что было до "но" можно отбрасывать, (т.е. дословный перевод - "нет и...")

Ещё совет: очисти свою речь от слов-паразитов и лишних звуков типа "эээ...". Хороший способ - это пытаться изображать речь другого человека так, чтобы тебе не узнали по синтаксису, например в чате.

### Рефрейминг

Рефрейминг - это техника, позволяющая взглянуть на ситуацию по-другому, служащая для создания той или иной оценки.

К ней часто прибегают торговцы:

Уютный дом на природе = маленькая лачуга хрен знает где;

Яркие, сочные цвета = кислотная гамма;

Милая, ласковая овчарка = трусливая до жути;

Неоднократные публикации = 2 раза;

Очень питательный и полезный продукт = гадость ещё та;

Итак, это поиск нужных сторон и представление их в благоприятной форме. Соответственно, можно использовать и в обратную сторону. Техника отлично работает для убеждения, фактически, служа честным методом просеивания фактов.

Есть такой анекдот: парень зовёт девушку к себе домой покормить рыбок. После того, как красавица покрошит хлеб в банку с килькой, возможно, она догадается, зачем парень её действительно позвал...

### Примеры воздействий

#### Убеждение

Посмотри "Телемагазин", послушай, как на радио рекламируют медицинские препараты. Последнее - высший пилотаж, попытайся вычислить использованные методики. Возможно, придётся пройти по одному и тому же сюжету несколько раз, чтобы понять, ЧТО именно делается и КАК.

#### Наезд, вывод из равновесия

Ты общался с милицией или другими госслужбами? Налоговой на проверке? Замёрзшим работником ГИБДД? С боссом, страдающим изжогой? Пообщайся. Подходит любой человек, способный нанести тебе крупный вред. Если не удастся это, могу предложить слабую замену тренировки - общение с гопниками. В

любом случае, ты окажешься в весьма интересном состоянии, когда будешь просто "плыть", а ситуацию будет контролировать противоположная сторона. Ты теряешь голову - и теряешь ещё много чего. Твоя задача - перехватить инициативу и взять ситуацию под свой контроль. *К примеру, я несколько раз разрешал ситуацию, когда меня тормозили несколько человек и просили отдать сотовый и деньги. Здесь можно "простелиться" и сыграть на жалость (сам не пробовал, но один знакомый пару раз так спаслся), а можно принять боевой образ, раскинуть пальцы и работать с позиции "сверху". Первый раз я был просто ошеломлён результатом.*

#### Подготовка к переговорам.

Принимающая сторона заинтересована в принятии некоторого предложения и не-принятии другого. Соответственно, противники заинтересованы в обратном.

Итак, хозяева готовят место. Они ставят овальный стол, их лидер сядет во главе стола на высокое кресло. Гости рассядутся так, чтобы их лидер оказался аккурат спиной к двери. Кресла с вертикальными спинками, чтобы нельзя было откинуться.

Лидер хозяев чувствует себя как дома, он может свободно расхаживать по помещению, чтобы избавиться от барьера стола. Гости вряд ли себе такое позволяют.

Стол очищается от лишних предметов, из которых можно построить барьеры.

Сотовые телефоны отключаются, у дверей ставится охрана, не пускающая после начала больше никого.

Лидер хозяев несколько дней репетировал свою речь и жесты, он работает в образе крайне уверенного доброго человека, но способного нанести сильный удар в крайнем случае (*"стальной кулак в мягкой перчатке"*). Его люди будут поддерживать его (короля играет свита). Известно, что гостей трое, а значит, хозяев будет пятеро для создания численного преимущества.

Готовится масса информации для отвлечения внимания от основной темы, представления её несущественной, эта же лавина сведений может использоваться для выигрыша времени в сложных ситуациях.

Переговоры несколько раз репетируются, для изображения гостей приглашается команда психологов. Таким образом хозяева готовятся к утилизации любых неожиданных ситуаций.

#### Клиент пытается "кинуть"

Эта ситуация произошла со мной на днях в одной фирме, для которой я выполнил заказ.

Прихожу в офис, чтобы забрать деньги. У них уже лежит тираж, вёрсткой которого я занимался. Девушка-сотрудница, работавшая со мной на проекте (она уже не раз попадала "под раздачу"), предупреждает о возможных проблемах: начальница крайне не в духе.

Начальница представляет собой женщину лет 50, бывшую активистку компартии, тип - авторитарный лидер, опирающийся на контроль зарплаты. На момент моего появления её нет в офисе.

...Она входит в кабинет. Я сижу напротив выхода, развалившись в кресле, вытянув ноги - чищу ноготь. Момент: стулья до этого я сконфигурировал таким образом, чтобы ей было некуда сразу сесть. Она теряется. Выжидая несколько секунд, здороваюсь. Она достаёт экземпляр продукции, начинает тыкать пальцем в него и возмущаться. Много слов, много экспрессии. Она рассчитывает на скандал, готова "задавить". Начинаю говорить нарочито медленно, спокойно, но холодно. Встаю с кресла, подхожу ближе (стою на расстоянии локтя), выясняю суть претензий. Как я и думал, проблема на её стороне, но она получает возможность не заплатить, если я этого не докажу. А документальных свидетельств нет. Она повышает голос на меня. Я чуть занижаю свой голос, говорю чётче, но не громко. В тот же момент "на-

кидываю" боевой образ. Она делает шаг назад (подействовало) и замолкает. Сообщаю, что не буду продолжать диалог, если она ещё раз позволит себе повысить голос. Теряется. Затем повторно повышает голос. Собираюсь, направляюсь к выходу.

Она кричит вслед, что не заплатит. Поворачиваюсь, выкладываю свой довод, сулящий фирме проблемы, продолжаю движение к выходу. Теперь просит меня остановиться и догоняет. Собственно, контроль захвачен и доказан. Дальше - вопрос техники.

Если бы мы начали спорить по поводу того, что виновата она, то ни к чему хорошему для меня это не привело бы. В этом случае был сделан шаг в сторону и поднят вопрос "заплатит или нет". Борьба была не нужна.

Кстати, позже она убедила себя, что виноват кто-то из сотрудников и таким образом сохранила лицо.

#### Как проверить, чему ты научился?

Всегда возникает дилемма: "Это произошло благодаря моей подготовке или случилось бы в любом случае?". Не пытайся решать такие ситуации. О своей подготовке ты узнаешь по возникновению новых ситуаций, таких, о которых ты раньше даже не задумывался.

#### Немного о том, что делать, если хочешь добиться большего.

- Избавляйся от страха общения, от стеснительности! Можешь начать хотя бы с того, что будешь здороваться с каждым встречным.

- Для начала поиграй в покер или павильонки для того, чтобы научиться контролировать свои чувства или хотя бы мимику. Покер на деньги быстро избавляет от лишних шаблонов, кроме того, потом ты сможешь осознанно обманывать детектор лжи.

- Найди литературу по хакингу (благо в сети её много), раздел "Социнжиниринг и обратный социнжиниринг" - это та самая

база, с которой можно смело идти на коммуникативную игру.

-Поищи материалы о разведке, точнее о способах сбора информации и её анализа.

-Прочитай фантастический роман О.С. Карда "Игра Эндера".

-Рекомендую найти любую литературу по ораторскому искусству (тебя будет интересовать работа с толпой, постановка жестов и голоса), прочитать знаменитого Дейла Карнеги, Медисона "Как заставить в постель женщину своей мечты", Алана Пиза "Язык тела", литературу по НЛП - нейролингвистическому программированию (рекомендую Гриндера, Бендлера), про эриксоновский гипноз (в очень многом он пересекается с НЛП, хорошая книга есть у Горина), пару книг о власти и лидерстве (кое-что хорошее было у Козлова, "Книга для героев" Тарасова, "Искусство доминировать" Шлахтера), найти информацию по мета-языку (это к лингвистам и психолингвистам, информация кусками есть в сети), просмотреть Эрика Берна "Games people play" ("Игры, в которые играют люди", но были и другие варианты перевода), "Психологическое айкидо" Литвака. Эта литература в совокупности покажет, как можно реально решать почти любые проблемы.

Научившись применять знания на практике, ты получишь возможность больше никогда не задумываться о "согласится - не согласится", а делать так, чтобы ПРИ ЛЮБЫХ начальных установках добиваться своего. И, разумеется, не только в играх.

P.S. И напоследок. Не забывай, что одна из лучших коммуникативных атак - это заговорить зубы и ка-а-ак врезать!

Серёга Абдульманов (Milfgard),  
г. Астрахань

a-serge@rambler.ru  
www.p-rpg.h10.ru

## Черновики судьбы

*От меня не воняет неудачами, потому что я учусь на своих ошибках.*

Грегори Мэдисон

Добро пожаловать в учебный центр жизни. Сейчас мы проведём небольшой экзамен, проверим, как вы живёте, что умеете. Готовы? Отлично. Вспомните все ваши роли - от первой до последней. Особое внимание уделите тем из них, которые предполагали некоторую свободу в противовес театральности. Вспомните, как вы играли, кого, какие решения принимали, когда и почему проигрывали, когда и почему выигрывали...

А теперь приостановитесь. Не читайте пока дальше, подумайте, вспомните...

Каждая новая роль - это кусочек, дополняющий мозаику личности. Возможно, без некоторых из них, вы бы даже не догадывались о своих тех или иных качествах.

У вас всегда получалось отыгрываться? Не находите сходства между ролями? Были случаи, когда ваша игра вас полностью не устраивала?

Поздравляю, вы только что просмотрели черновики своей судьбы. Вам всё нравится? Все роли были идеальными?

Игры дарят нам великолепную возможность взглянуть со стороны на свою жизнь. Приведу небольшой пример: представьте, что некий боец вынужден сражаться всё время. У него есть стиль, техника, тактика и стратегия. Каждый бой он применяет то, что у него получается лучше всего - если он хочет жить, разумеется. Ведь стоит ему начать экспериментировать, как противник, не долго думая, покончит с ним. С другой стороны, тренировки позволили бы ему оттачивать мастерство, пробовать новые приёмы, проверять, доводить их до совершенства... Без тренировок он обречён умереть при встрече с первым же чуть более сильным.

Ролевые игры - отличная возможность потренироваться перед дальнейшей жизнью (разумеется, здесь я исхожу из допущения, что жизнь для вас важнее игр). Строя образ персонажа, вы просто не можете не отыгрывать себя: ведь все ваши знания берутся - откуда? - из вас же. Но вы можете изменяться. Например, коммуникативные игры великолепно лечат стеснительность, нерешительность и неумение что-то объяснять, учат убеждать, чувствовать других людей, разбираться в их мотивах, отделять факты от мнений и т.д. Они убирают неудачные стратегии и привносят более успешные - или же игрок обречён на неудачи и проигрыши.

А теперь ещё раз "перелистайте" в уме свои роли и подумайте, что вам не нравится. Вспомните моменты, где вы могли бы поступить по-другому - и всё бы закончилось совсем не так. Знакомьтесь: это ваши грабли. Умные люди на грабли больше одного раза не наступают. Спорим, у вас есть ещё пара подобных случаев - не в играх, так в жизни? Не повод ли это задуматься о том, что вы что-то не так делаете?

Вместо того, чтобы плакать от неудачи, примите её как подарок: вы живы и узнали свою ошибку, чтобы больше никогда её не повторить.

Попробуйте сыграть полного неудачника, противоположность своей любимой роли. Вы увидите изнутри много своих недостатков, если сможете построить образ противоположность тому, как бы действовали по своему стандарту.

Вы свободны экспериментировать в рамках роли. Каждый раз старайтесь брать разные роли - и вместо придумывания оправданий того или иного поведения персонажа постарайтесь понять, как бы ОН поступил в той или иной ситуации ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТО НЕЭФФЕКТИВНО. Приведу пример: как вы знакомитесь с девушками? Познакомились, ска-

зали много-много слов, подружили, признались в любви, начали встречаться... Это стандартная схема. Есть и другая, о которой редко кто задумывается. Отбросив все свои стереотипы можно действовать от противоположного: проявить активность, граничащую с агрессией... порядок будет такой: переспали, познакомились, начали встречаться, признались в любви, подружили, сказали много-много слов... Разумеется, в конкретных ситуациях каждый метод имеет свою область применения. Так, если вы собираетесь встречаться с девушкой пару лет, то нет смысла тащить её в постель на первом свидании... Это пример разных подходов. Стандартный закомплексованный человек крайне редко задумывается о второй возможности.

Но от столь интересной темы снова вернёмся к играм. Есть масса стереотипных убеждений, которые могут мешать.

Кто вам сказал, что уговаривать - лучший способ что-то получить? Уговаривать - это насиловать. Лучше сделайте так, чтобы вам предложили это что-то.

Кто сказал, что лучший способ говорить на толпу - это повышать голос? Начните говорить полупрошепотом, и все заткнутся, чтобы услышать вас.

И так в каждой ситуации: ищите шаблон своих действий, пытайтесь его поломать, перевернуть - и пробуйте. Разумеется, сначала будет сложно. Предлагаю следующую схему: если вы активно воздействуете на игру, попробуйте помолчать и посидеть в уголке, просто слушая (ощущения забываемые!). Если часто колеблетесь - постарайтесь действовать не думая. Привыкли делать что-то одним способом, который у вас лучше всего получается? К чёрту его!

Если ваш Мастер даёт описание характера персонажа, постарайтесь детально ему следовать, не привнося ничего от себя. Почувствуете, что в какой-то момент переходите к одной из своих старых ролей - запомните и обдумайте, какой шаблон включился и что можно изменить.

Ещё один хороший признак шаблона - слово "невозможно". Нет ничего невозможного, есть то, что вы таковым считаете. Как только вы говорите себе это слово, остановитесь и подумайте. Способ есть. Просто вы его не видите и отрезаете себе великолепную возможность. Пробуйте.

Чётко определите свою цель и действуйте. Многие срываются на мыслях типа "а если я сделаю это, то случится то, а потом...". Это называется мозговой онанизм. Вы никогда не узнаете, к чему приведёт ваше действие, пока не сделаете его. Перестаньте вести внутренний диалог и начинайте действовать!

Изменяться больно. Любое новшество будет вызывать отторжение. Научитесь перешагивать через это, и вы почувствуете себя победителем.

Есть простой признак: если роль вам сначала не нравилась, а после игры (возможно, через пару часов) у вас великолепное настроение (чувство облегчения), значит всё правильно.

Пока вы играете, вы пишете черновик своей же судьбы. Отслеживая свои поступки и стратегии на играх, вы можете изменить их и перенести в жизнь удачные моменты (хотя бы действуя в реале в понравившемся образе). Соответственно, точно так же можно сказать, как будет вести себя в реале другой игрок, наблюдая за его стилем (но учтите, что это не относится к игрокам-эстетам, вживающимся в образ).

Как сказал наш штатный психолог, люди делятся на две категории: те которые наступают на грабли и понимают, что больше так не надо, и те, которые наступают на грабли, трут шишку на лбу, сокрушаются и идут к следующим таким же. Куда вас записать?

После следующей игры подумайте, что, как и почему вы делали, ок?

Серёга Абдульманов (Milfgard),  
г. Астрахань

a-serge@rambler.ru  
www.p-rpg.h10.ru

## Обзор ролевой и толкинистской прессы

Подборка информации о журналах и газетах, посвященных тематике ролевых игр и толкинистике, а также новости о выходе свежих номеров этих изданий. Если вы издаете сами, либо вам известны ролевые издания, пожалуйста, пишите Несси [nessy\\_moek@mtu-net.ru](mailto:nessy_moek@mtu-net.ru). Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь [www.rpg.ru](http://www.rpg.ru)

**Вечерний  
ролевик**  
г. Красноярск

литературное и псевдолитературное  
описание ролевой жизни города  
и не только

Координаты для связи:  
<http://vechrol.kender.ru/>



Газета о ролевых играх  
на Камчатке.  
г. Петропавловск-Камчатский

Координаты для связи:  
Alex Alone  
[alice\\_tal@inbox.ru](mailto:alice_tal@inbox.ru)



**Конец Эпохи**  
г. Москва  
литературный альманах

Координаты для связи:  
Phon: (095)349-96-72, Лин  
Post: 109341 М., Верхние поля,  
6-182 [journal-olga@yandex.ru](mailto:journal-olga@yandex.ru)  
<http://lin.rinet.ru>



**Крылатый вестник**  
г. Минск  
Регулярное издание  
Молодежного движения «Хранители»

Координаты для связи:  
[kvestnik@narod.ru](mailto:kvestnik@narod.ru)  
[kvestnik@tyt.by](mailto:kvestnik@tyt.by)

**Legion**  
Журнал для  
интересующихся людей

журнал о любых  
проявлениях ролевого  
движения

Координаты для связи:  
<http://jurnal.fantasyland.info/>

**MAGISTER  
LUDI**

игротехнический альманах

журнал для тех,  
кто играет всерьез

Координаты для связи:  
[www.magister.konvent.ru](http://www.magister.konvent.ru)  
заказ номеров  
[journal-olga@yandex.ru](mailto:journal-olga@yandex.ru)



**Меллон**  
Украина,  
г. Киев

Самовыражение, внутренний рост,  
развитие, сотрудничество и  
вдохновение и информация  
для читателей

Координаты для связи:  
[Mellon@ukr.net](mailto:Mellon@ukr.net)



г. Москва

Журнал, посвященный  
Ролевым Играм

Координаты для связи:  
123154 Москва, ул. Тухачевского, д. 32,  
корп. 2, кв. 267 Дмитриева Л. А.  
[nessy\\_moek@mtu-net.ru](mailto:nessy_moek@mtu-net.ru)  
[www.mykingdom.ru](http://www.mykingdom.ru)



Вольнопериодическое издание  
«Ork-club journal»  
г. Уфа, Кемерово

Координаты для связи:  
[beregy@ufanet.ru](mailto:beregy@ufanet.ru)  
[www.orkclub.ru/prpg\\_ocj.shtml](http://www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml)



**Палантир**

Журнал  
Толкиновского общества  
Санкт-Петербурга

Координаты для связи:  
почтовый адрес: 191186 СПб  
Миллионная 15-13  
[zoltan@tolkien.ru](mailto:zoltan@tolkien.ru)

**ПОЛИГОН**

Газета для тех, кто  
играет в серьезные  
ролевые игры  
г. Тула

Координаты для связи:  
[Ufthang \[Ufthang@rambler.ru\]](mailto:Ufthang [Ufthang@rambler.ru])  
<http://mttula.narod.ru/Creation/poligon.html>

**Хронограф  
Хоббитона**

Газета Средиземья  
о мире фэнтези

Координаты для связи:  
<http://hronograf-hobb.narod.ru>



г. Санкт-Петербург

Журнал посвящен творчеству

Координаты для связи:  
<http://wind-rose.spb.ru>

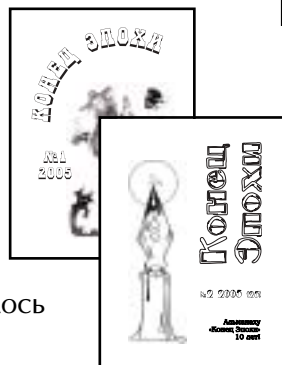


## Литературный альманах Конец Эпохи

**Мы продолжаем звучать**

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

<http://lin.rinet.ru>



Повести Натальи  
и Бориса Жуковых

## ЭКСКУРСИЯ и ЗЕЛЕНый ДРУГ

**Из аннотаций на повесть "Экскурсия":**

"Ээээ, а вы зря смотрите на это предисловие. Не трогайте аннотаций, не теряйте времени, немедленно читайте текст. Это лучшее из написанного по мотивам Толкиена... Еще пара лет, еще несколько коммерческих продолжений "Хоббита", еще три серии американского фильма - и эти шутки начнут сбываться... А еще - это очень трезвый взгляд на добро и зло. Не отвлеченные рассуждения о Тьме и Свете, о том, кто прав - Мелькор или Эру, а резкая и остроумная социальная сатира. Зло в "Экскурсии" - это не романтическая фигура в черном, а просто мелкая, занудная и страшная пошлость, которая расплодилось на развалинах Мордора, Гондора, Лоризна... А еще - это просто сказка. Сказка, не полемизирующая с Толкином, не отстаивающая свое снобское "я так вижу", а по-настоящему продолжающая традиции Профессора. И добро в ней побеждает зло, как и положено. Читайте немедленно..."

**Издана новая повесть о приключениях Рэнди и его друзей - "Зеленый друг"!**

Что делать хоббиту-садоводу, если толковых помощников не сыскать днем с огнем? Что делать королевским советникам, если Его Величество желает отправиться в отпуск? Из какой древесины были сделаны сходни на корабле Зарендила? И, наконец, как с помощью большой политики избавиться от надоевшего соседа?

Ответы на эти и другие вопросы - в повести "Зеленый друг"!

Заказы на книгу принимаются по e-mail: [journal-olga@yandex.ru](mailto:journal-olga@yandex.ru)

Оргкомитет и Попечительский совет фестиваля "Зиланткон", Казанский игротехнический семинара и автономная некоммерческая организация "Казанский игропрактический центр" представляют

# MAGISTER LUDI

проблемы и перспективы игры

## Альманах Magister Ludi: проблемы и перспективы игры

**Я слышал о вас. Вы - такой толстый журнал, да?**

Нет. Мы - альманах, а не журнал. Это означает, что мы не ориентированы на конкретную аудиторию (например, подростков, ролевиков, любителей активного досуга и т.д.), а собираем вокруг своего издания тех, кого интересует определенная проблематика.

**Я слышал об электронных выпусках Magister Ludi, потом я слышал о журнале Magister Ludi, сейчас вот альманах... Это одно и то же?**

Мы прошли долгий путь. Семь лет, три электронных выпуска, десять бумажных номеров. Новые имена и постоянные авторы, инновационные статьи и классические тексты, игра и не-игра, реальность и виртуальность - все переплавилось в тигле нашей сумасшедшей жизни. Magister Ludi развивался, менялся формат издания, состав рабочей группы, но суть издания мы, как нам кажется, сохраняем и по сей день.

**Так что же такое - альманах Magister Ludi?**

Альманах Magister Ludi - сборник нужных текстов об игре. Меньше всего того, что "положено", "принято" быть в журнале - больше пользы для читателей.

**О чем тексты?**

О том, как делается игра - вся целиком или какая-то конкретная ее часть (методические материалы и разработки). О том, что же такое игра в истории, литературе, философии (спе-

циально подобранный набор классических текстов для тех, кто занимается играми). О том, как игра применяется в различных областях деятельности (игры в образовании, бизнесе, искусстве). О том, с чем мы согласны, а против чего мы категорически возражаем и готовы аргументировано спорить. О проблемах в области игр и лавушках, подстерегающих тех, кто рискнул заниматься таким переменчивым и в чем-то опасным делом - созданием и использованием игр.

**А что дальше?**

Дальше - все самое интересное. Планируется скорое открытие нашего сайта и проект "Клуб Magister Ludi", запуск нескольких конкурсов - для авторов художественных текстов, художников, мастеров ролевой игры и даже критиков. Вас ждет еще более острое и спорное издание, снабженное механизмом обратной связи - нам важно ваше мнение, появление на страницах нашего альманаха новых лиц, и, разумеется, игра. Куда же без нее? Альманах-то игровой, а делать скучное издание о таком увлекательном предмете, как игра, по-нашему - это преступление.

**Что бы вы хотели сказать нам - самого важного?**

Читайте тексты. Делайте игры. Не останавливайтесь в развитии.

**Наш сайт  
[www.magister.konvent.ru](http://www.magister.konvent.ru)**

## Зона

Вашему вниманию предлагается сценарий павильонной игры по мотивам повести братьев Стругацких "Пикник на обочине" и фильма Андрея Тарковского "Сталкер". Игра с таким названием по этому сценарию впервые была проведена в 1999 году и проводилась не менее двух раз.

## ПРАВИЛА

"..... что это было? Метеорит, кусок кометы, инопланетный корабль? Мы так до сих пор не знаем. Но так или иначе в нашей маленькой стране образовалась чудо из чудес ЗОНА. Вначале мы не придали этому значение, но там стали пропадать люди. Мы послали войска но они не вернулись, тогда мы отгородили Зону полицейскими кордонами и никого туда не пропускаем. Правильно ли мы сделали - вероятно, хотя не знаю, не знаю..."

из выступления нобелевского лауреата  
С. Парма

".. появились люди которые стали тайком проникать в Зону и тащить оттуда всякие вещи обладающие аномальными свойствами. Таких людей прозвали сталкерами. Многие из них погибли в зоне, кто не погиб - обрёл увечья или попался полиции и теперь сидит в тюрьме. А знаете какие у сталкеров дети? Это же сущие уроды.. Куда смотрит правительство и полиция??"

Материалы из газеты  
"Бульварное время"

## Действующие лица:

**1. Сталкеры** - т.е. те люди которые, ходят в Зону, чтобы добывать там разные инопланетные штучки (они называют это - хабар), потом продают их за неплохие деньги. Ходят слухи, что сталкеры ещё хо-

дят в Зону просто чтобы ощутить её, почувствовать, что без Зоны сталкер не может, как наркоман без зелья. Хотя сталкеры бывают разные, есть что-то, что их роднит.

**2. Трактирщик и остальные перекупщики** пользуются плохим экономическим положением сталкеров и скупают хабар за бесценок. Сильно конкурируют между собой. При виде денег или запахе большого барыша теряют волю и способны на всё.

**3. "Простаки"** - люди, которые хотят попасть в Зону со своими целями, но в основном их манит легенда о том, что в Зоне есть некий шар желаний, при прикосновении к которому у человека исполняются самые заветные желания. Это совершенно разные люди.

**4. Исследователи** - пытаются научно изучать зону, тайком сотрудничают со сталкерами.

**5. Полиция** - в меру сил ловит сталкеров и перекупщиков. Достаточно продажна.

Несомненно, все роли индивидуальные, и требуют заявки и предварительного согласования с мастерами. Каждому по его роли перед игрой выдаётся специальная информация (по Зоне, по его целям, по людям и т.д.)

Экономика игры очень проста - в ходу деньги, которые каждый получает как положено, по роли их можно потратить на еду в трактире или на покупку хабара. В ходу деньги под названием фар-

тинги (купюры достоинством от 1 до 500 фартингов).

Всякий умерший или отправленный в тюрьму идет в мастерятник (кухня) и занимается хоз. деятельностью. Умереть можно в Зоне или от оружия полицейского.

В одной из комнат будет Зона со своим мастером. Вход в Зону теоретически охраняется полицейскими, поэтому проникать надо так, чтобы никого полиция не засекла. Умершим не гарантируется выход из мертвятника, особенно сталкерам - берегите свою жизнь!!!!

В другой комнате будет трактир - место поесть, обменяться новостями, нанять сталкера, сбыть хабар и т.д.

В третьей комнате будет полиция и научный институт, и каждый будет заниматься своим делом

## РОЛИ

Модель рассчитана на любое количество игроков, можно добавлять новые роли и вводить линии сюжета.

Новых игроков можно вводить в сюжет даже перед самой игрой, главное распечатать для них типовую информацию полицейского, сталкера, сталкера-новичка, простака или перекупщика.

## Роль Эли

Ты - Эли Смит, новый начальник полиции.

Ты - сторонник порядка, жестких и решительных мер. Пытаешься наладить нормальную работу полиции, бороться с взятками, безалаберностью, перекупщиками, с продажей спиртного без лицензии. Имеешь информацию о работе здесь вражеского шпиона и мечтаешь пресечь его деятельность.

## Зона, частная информация:

Полиция знает всех потенциальных сталкеров, и скупщиков но не придаёт этому

особое внимание, так как не может доказать или не хочет. Знает что в трактире торгуют спиртным без лицензии, но не прижимают, так как сами там пьют, за взятку или по невнимательности/глупости пропускают сталкеров в Зону. Для острастки могут забрать в участок, поддержать немного и выпустить (минут 10). Серьезный арест возможен, но для этого требуются веские основания. Арестованный за дело, и если при этом есть доказательства и свидетели, отправляется в тюрьму (мертвятник). Старый начальник был уволен за разврат и злоупотребление служебным положением, и тут назначили нового...

Не любишь этих заумных ученых и, хотя должен пропускать их в Зону для исследований, как можешь ставишь палки в колеса.

## Полиция, частная информация:

| звание    | имя         | игрок |
|-----------|-------------|-------|
| капитан   | Эли Смит    |       |
| лейтенант | Сэм Вивов   |       |
| капрал    | Макс Сидофф |       |

## Роль Макса

Ты - Макс Сидофф, капрал.

Ты в достаточной мере пофигист и лентяй, хотя, если очень приспичит, можешь проявлять завидную активность. Активно берешь взятки (обычно 10 фартингов за пропуск в Зону). Любишь спиртное (покупается в трактире из-под полы). Оружие не любишь, предпочитаешь кулаки. Очень боишься увольнения со службы. Напрямую подчиняешься лейтенанту и поэтому при случае все спихиваешь на него.

## Зона, частная информация:

Полиция знает всех потенциальных сталкеров, и скупщиков но не придаёт этому особое внимание, так как не может доказать или не хочет. Знает что в трактире торгуют спиртным без лицензии, но не прижимают, так как сами там пьют, за

взятку или по невнимательности/глупости пропускают сталкеров в Зону. Для острстки могут забрать в участок, подержать немного и выпустить (минут 10). Серьезный арест возможен, но для этого требуются веские основания. Арестованный за дело, и если при этом есть доказательства и свидетели, отправляется в тюрьму (мертвятник). Старый начальник был уволен за разврат и злоупотребление служебным положением, и тут назначили нового...

Не любишь этих заумных ученых и, хотя должен пропускать их в Зону для исследований, как можешь ставишь палки в колеса.

*Известны следующие наиболее активные сталкеры:*

| кличка                              | имя         | игрок |
|-------------------------------------|-------------|-------|
| Белый                               | Алекс       |       |
| Белл                                | Джи         |       |
| Джейн                               | Парм        |       |
| Длинный                             | Ант Босх    |       |
| <i>Полиция, частная информация:</i> |             |       |
| звание                              | имя         | игрок |
| капитан                             | Эли Смит    |       |
| лейтенант                           | Сэм Вивов   |       |
| капрал                              | Макс Сидофф |       |

#### Роль Сэма

Ты - Сэм Вивов, лейтенант.

Ты не очень умный и далекий человек. Тебя легко обмануть, чем и пользуются сталкеры для проникновения в Зону. Добр. Взятки берешь с неохотой, редко, и при этом очень злишься. Любишь пропустить стаканчик-другой в трактире. Начальства боишься. Мечтаешь прославиться и стать начальником полиции. Пишешь протоколы по задержанным.

*Зона, частная информация:*

Полиция знает всех потенциальных сталкеров, и скупщиков но не придаёт этому особое внимание, так как не может доказать или не хочет. Знает что в трактире торгуют спирт-

ным без лицензии, но не прижимают, так как сами там пьют, за взятку или по невнимательности/глупости пропускают сталкеров в Зону. Для острстки могут забрать в участок, подержать немного и выпустить (минут 10). Серьезный арест возможен, но для этого требуются веские основания. Арестованный за дело, и если при этом есть доказательства и свидетели, отправляется в тюрьму (мертвятник). Старый начальник был уволен за разврат и злоупотребление служебным положением, и тут назначили нового...

Не любишь этих заумных ученых и, хотя должен пропускать их в Зону для исследований, как можешь ставишь палки в колеса.

*Известны следующие наиболее активные сталкеры:*

| кличка                              | имя         | игрок |
|-------------------------------------|-------------|-------|
| Белый                               | Алекс       |       |
| Белл                                | Джи         |       |
| Джейн                               | Парм        |       |
| Длинный                             | Ант Босх    |       |
| <i>Полиция, частная информация:</i> |             |       |
| звание                              | имя         | игрок |
| капитан                             | Эли Смит    |       |
| лейтенант                           | Сэм Вивов   |       |
| капрал                              | Макс Сидофф |       |

#### Роль Алекса

Ты - Алекс Белл (кличка Белый).

Ты сталкер первой генерации. Один из немногих, оставшийся в живых из этого поколения сталкеров. Знаешь о Зоне очень много (но не все). Тебя ловила полиция и ты уже сидел (3 года), но, несмотря на это, к полиции относишься более-менее лояльно. Работаешь не только за деньги, но и за идею. Пытаешься создать "школу сталкеров". Знаешь дорогу к шару счастья, но прикасаться к нему пока не хочешь. Любишь выпить в трактире. Свой хабар сдаешь только трактирщику, так как только ему веришь.

*Зона, частная информация:*

Сталкеры. Люди бедные и готовы на многое ради денег. Но при этом они одержимы Зоной и не могут нормально жить без ощущения Зоны (как наркоманы). В Зону их постоянно тянет. К Зоне относятся как к божеству. Из Зоны носят привычный хабар и продают перекупщикам за бесценно. Иногда находят нечто необычное, и тогда продают это ученым. Зовут друг друга только по кличкам.

Знают частичную географию Зоны, а также расположения некоторых ловушек и принципы их функционирования. Полицию не любят, но знают что капрала Макса можно легко подкупить (около 10 фартингов), а лейтенанта Сэма легко обмануть. Этих полицейских еще можно спойть. Сталкеры не любят перекупщиков (но терпят).

*Известны следующие наиболее активные сталкеры:*

| кличка     | имя               | игрок |
|------------|-------------------|-------|
| Белый      | Алекс             |       |
| Белл       | Джи               |       |
| Джейн      | Парм              |       |
| Длинный    | Ант Босх          |       |
| Перекупщик | Анджей Стованский |       |

#### Роль Джейн

Ты - Джейн Парм (кличка Джи).

Ты достаточно опытный сталкер второго поколения (оно сейчас в основном сидит по тюрьмам, кто не погиб). Любишь водить людей в Зону, за что не забываешь брать деньги. В Зону иногда ходишь для личного удовлетворения (за идею) Мечтаешь найти путь до золотого шара. Хабар продаешь тому, кто больше заплатит. Полицию терпеть не можешь. Любишь вспоминать бывших сталкеров и прошлое время. Достаточно независима.

*Зона, частная информация:*

Сталкеры. Люди бедные и готовы на

многое ради денег. Но при этом они одержимы Зоной и не могут нормально жить без ощущения Зоны (как наркоманы). В Зону их постоянно тянет. К Зоне относятся как к божеству. Из Зоны носят привычный хабар и продают перекупщикам за бесценно. Иногда находят нечто необычное, и тогда продают это ученым. Зовут друг друга только по кличкам.

Знают частичную географию Зоны, а также расположения некоторых ловушек и принципы их функционирования. Полицию не любят, но знают что капрала Макса можно легко подкупить (около 10 фартингов), а лейтенанта Сэма легко обмануть. Этих полицейских еще можно спойть. Сталкеры не любят перекупщиков (но терпят).



Известны следующие наиболее активные сталкеры:

| кличка     | имя               | игрок |
|------------|-------------------|-------|
| Белый      | Алекс             |       |
| Белл       | Джи               |       |
| Джейн      | Парм              |       |
| Длинный    | Ант Босх          |       |
| Перекупщик | Анджей Стованский |       |

#### Роль Анта

Ты - Ант Босх (кличка Длинный).

Ты - сталкер новой генерации. Учился у Джи. Теперь ходишь сам. Очень амбициозен. Заносчив. Считаешь себя лучше и умнее других. Мечтаешь разбогатеть. Продаешь хабар кому попало. Не гнушаешься любой работы, лишь бы денег платили. Ради своих целей готов жертвовать людьми. Старых слюнявых, относящихся к Зоне как к святыне, сталкеров презирает. Набирает себе учеников. Полицию презирает.

#### Зона, частная информация:

Сталкеры. Люди бедные и готовы на многое ради денег. Но при этом они одержимы Зоной и не могут нормально жить без ощущения Зоны (как наркоманы). В Зону их постоянно тянет. К Зоне относятся как к божеству. Из Зоны носят привычный хабар и продают перекупщикам за бесценно. Иногда находят нечто необычное, и тогда продают это ученым. Зовут друг друга только по кличкам.

Знают частичную географию Зоны, а также расположения некоторых ловушек и принципы их функционирования. Полицию не любят, но знают что капрала Макса можно легко подкупить (около 10 фартигов), а лейтенанта Сэма легко обмануть. Этих полицейских еще можно споты. Сталкеры не любят перекупщиков (но терпят).

Известны следующие наиболее активные сталкеры:

| кличка     | имя               | игрок |
|------------|-------------------|-------|
| Белый      | Алекс             |       |
| Белл       | Джи               |       |
| Джейн      | Парм              |       |
| Длинный    | Ант Босх          |       |
| Перекупщик | Анджей Стованский |       |

#### Роль Мэла

Ты - Мэл Гибсон.

Ты - "сумасшедший" научный сотрудник, сбежал из родного американского института так как считаешь, что физику Зоны можно изучать только изнутри. Ищешь учителя. Терпеть не можешь местных ученых и часто вступаешь с ними в споры. Имеешь компактную ядерную бомбу и можешь в состоянии аффекта взорвать Зону (таймер 30 мин).

#### Зона, частная информация:

Сталкеры. Люди бедные и готовы на многое ради денег. В Зону их постоянно тянет интерес и запах приключения и денег. К Зоне относятся как к божеству. Из Зоны носят привычный хабар и продают перекупщикам за бесценно. Иногда находят нечто необычное, и тогда продают это ученым. Зовут друг друга только по кличкам (у молодых сталкеров кличек еще нет, клички обычно дают старые сталкеры младшим). Знают частичную географию Зоны, а также расположения некоторых ловушек и принципы их функционирования. Молодые сталкеры все имеют опыт самостоятельного и ОЧЕНЬ неудачного похода в Зону. Все ищут учителей. О Зоне знают очень мало. Мечтают о шаре счастья.

#### Роль Доны

Ты - Дона Натал

Ты - путешествующая хиппи. Идешь в зону в качестве "социального" протеста. Деньгам особого внимания не придаешь,

ругаешь всех за правильный "циvilный", "несвободный" образ жизни. К Зоне относишься как к божеству. Ищешь учителя. Полицию презираешь.

#### Зона, частная информация:

Сталкеры. Люди бедные и готовы на многое ради денег. В Зону их постоянно тянет интерес и запах приключения и денег. К Зоне относятся как к божеству. Из Зоны носят привычный хабар и продают перекупщикам за бесценно. Иногда находят нечто необычное, и тогда продают это ученым. Зовут друг друга только по кличкам (у молодых сталкеров кличек еще нет, клички обычно дают старые сталкеры младшим). Знают частичную географию Зоны, а также расположения некоторых ловушек и принципы их функционирования. Молодые сталкеры все имеют опыт самостоятельного и ОЧЕНЬ неудачного похода в Зону. Все ищут учителей. О Зоне знают очень мало. Мечтают о шаре счастья.

#### Роль Лиз

Ты - Лиз Мелк

Ты хитрая, умная и жестокая. Работаешь на одного человека (Майер-ДМ). Стремись как можно глубже проникнуть в Зону с целью сбора информации, образцов и т.д. Готова обмануть всех, в том числе и человека, на которого работаешь. Мечтаешь пробраться к шару счастья. Перед полицией заигрываешь.

#### Зона, частная информация:

Сталкеры. Люди бедные и готовы на многое ради денег. В Зону их постоянно тянет интерес и запах приключения и денег. К Зоне относятся как к божеству. Из Зоны носят привычный хабар и продают перекупщикам за бесценно. Иногда находят нечто необычное, и тогда продают это ученым. Зовут друг друга только по

кличкам (у молодых сталкеров кличек еще нет, клички обычно дают старые сталкеры младшим). Знают частичную географию Зоны, а также расположения некоторых ловушек и принципы их функционирования. Молодые сталкеры все имеют опыт самостоятельного и ОЧЕНЬ неудачного похода в Зону. Все ищут учителей. О Зоне знают очень мало. Мечтают о шаре счастья.

#### Роль Дали

Ты - Дали Пинтал

Ты начальник отдела геозон Института. Интересуешься новыми явлениями в Зоне. Собираешь описание действий ловушек и т.д. Пытаешься описывать закономерности функционирования и появления.

В зону ходить боишься. Терпеть не можешь полицию, сталкеров.

#### Зона, частная информация:

Ученые пытаются оправдать существование Института, в деятельности которого уже все давно разочаровались. Ищут и исследуют новые предметы из Зоны, пытаются установить основные принципы функционирования некоторых ловушек и т. д. Протаскивают в Зону приборы. Пытаются остановить разграбление Зоны сталкерами. Нанимают сталкеров для редких выходов в Зону. Часто конфликтуют с полицией. Пишут научные работы. Проводят активные научные споры по сущности Зоны и по конкретике. Ненавидят перекупщиков.

#### Роль Фолка

Ты - Фолк Шин

Ты - начальник отдела артефактов Института. Очень любишь новые образцы из Зоны. Распоряжаешься бюджетом института. Нанимаешь сталкеров и ходишь с ними в Зону. Можешь выписывать пропуск в Зону, но он должен быть подписан началь-

ником полиции. Имеет свои хитрые теории о Зоне и пришельцах и отстаивает их с пеной у рта.

*Зона, частная информация:*

Ученые пытаются оправдать существование Института, в деятельности которого уже все давно разочаровались. Ищут и исследуют новые предметы из Зоны, пытаются установить основные принципы функционирования некоторых ловушек и т. д. Протаскивают в Зону приборы. Пытаются остановить разграбление Зоны сталкерами. Нанимают сталкеров для редких выходов в Зону. Часто конфликтуют с полицией. Пишут научные работы. Проводят активные научные споры по сущности Зоны и по конкретике. Ненавидят перекупщиков.

*Известны следующие наиболее активные сталкеры:*

| клика      | имя              | игрок |
|------------|------------------|-------|
| Белый      | Алекс            |       |
| Белл       | Джи              |       |
| Джейн      | Парм             |       |
| Длинный    | Ант Босх         |       |
| Перекупщик | Анджей Стवानский |       |

#### Роль Анджея

Ты - Анжей Стवानский

Ты - стандартный перекупщик, известный всем. Уважаешь сталкеров, хотя их совсем не понимаешь.

Тебе не понятно, как это можно "лазить в такую страсть, рискуя сломать себе последнюю шею". Сталкерам часто помогаешь, торгуешь спиртным из-под полы (без лицензии). Со всеми стараешься поддерживать хорошие отношения.

*Зона, частная информация:*

Перекупщики - хитрые и по своему умные люди. Ради денег готовы на многое. Покупают хабар у сталкеров и сдают мастерам. Сами в Зону никогда не ходят. С по-

лицей заигрывают.

#### Роль Майера

Ты - Майер Джим

Ты - резидент вражеской разведки. Стараешься заполучить максимум информации по Зоне, максимум образцов и т. д. Мечтаешь достать сам шар счастья. Пытаешься купить всю полицию. У тебя есть агент (Лиз Мелк), хочешь стать крышей для всех сталкеров и выжить всех перекупщиков. Имеешь пистолет.

*Зона, частная информация:*

Перекупщики - хитрые и по своему умные люди. Ради денег готовы на многое. Покупают хабар у сталкеров и сдают мастерам. Сами в Зону никогда не ходят. С полицией заигрывают.

#### Роль Кристины

Ты - Кристина Диксон

Ты - популярная писательница из высшего общества. Материально обеспеченная. Устала от привычной жизни. Ищешь новых впечатлений. Совсем потеряла вдохновение и хочешь найти его в Зоне (лучше у шара счастья). Цинична. Презираешь этих мелких глупых людишек. Только к ученым относишься с неким почтением.

#### РЕКОМЕНДАЦИИ МАСТЕРУ

Подготовить таблички: "полиция", "институт", "трактир".

Перед игрой показать хабар и описать его свойства. Показать цены. Отправить сталкеров в зону на тренировку.

Мерзляков Аркадий, Мозжечков Олег,  
Тула

публикацию подготовил Стёпин Илья  
информация об игре на сайте "Ролевые игры в Туле" <http://mttula.narod.ru>

## Павильонная игра глазами Логистика

Два слона, на которых базируются ролевые игры, как и любые другие мероприятия, это **ЛОГИСТИКА И СЮЖЕТ**. Даже на павильонной игре должно существовать четкое разделение обязанностей между Сюжетником и Логистиком. Главный мастер - Сюжетник, организационный мастер - Логистик. Мастер - это в первую очередь Лидер. Гарантированный рецепт проблем, ситуация при которой ни один из мастеров не обладает достаточным авторитетом у собравшихся.

Функции Логистика во время проведения павильонки сведены к минимуму он совершенно спокойно может участвовать в игре на роли **второго плана**. Основная работа Логистика до и после игры. До игры Логистик отвечает за всю организацию: орг. часть правил, бюджет, сбор взносов, закупка продуктов, заезд игроков, а самое главное он отвечает за Сюжетника. То есть, еще до того как Сюжетник добрался до полигона/павильона для него должно быть подготовлено закрытое и уединенное место, в которое не будет доступа неавторизованным игрокам, с пищей водой и прочими удобствами. Для того чтобы у Сюжетника была возможность нормально работать.

Все вопросы по орг. части Логистики нужно задавать **ДО ИГРЫ** и желательно **ЗАДОЛГО ДО ИГРЫ**. Решением **пожизненных ЧП и проблем** занимается Логистик, даже если для этого нужно выйти из роли, игры, откуда бы там не было. Ответственность Логистика после игры - уборка и отъезд игроков.

**Памятка Игроку:** В случае пожизненных ЧП, если ты не обладаешь специальными знаниями и не являешься санитаром, парамедиком, врачом, спасателем

и.т.д. Уйди и не мешай, **понадобисься - позовут**.

Основная работа Сюжетника до и во время игры. На "после игры" Сюжетнику остается, тоже, немаловажный процесс - этап подведение итогов. Сюжетник должен подготовить все материалы: квесты, артефакты, квесты, атрибуты (КАКА) **за несколько дней до игры**. По приезду и после четких указаний заранее приехавшим игрокам о создании атмосферы Сюжетник садится в уединенном месте, подготовленном для него Логистиком, и начинает разъяснительную работу с игроками по одному, в порядке живой очереди, приоритет встреч решает он сам. Желательно сделать одного из гостей секретарем, чтобы упорядочить процедуру. Функции секретаря сообщать Сюжетнику о новоприбывших, и приводить приглашенных им на



"собеседование". Цели Мастера в этом разговоре - ответить на все вопросы игрока, дать игроку дополнительную информацию по персонажу, игре, другим персонажам, убедиться в том, что его видение и видение игрока на роль и игру совпадают. Длительность подобного собеседования в среднем 5 минут, а теперь посчитайте 15\*5 итого 1 час 20 минут.

В процессе собеседований Сюжетник может несколько раз обойти полигон/павильон, чтоб посмотреть, как продвигается создание атмосферы, при этом на **никакие** вопросы игроков он не отвечает. Все пожелания игроков "срочно поговорить", "а мне чего-то не хватает" и т.д. должны передаваться через секретаря. Сюжетник **не может** играть ключевую роль, предпочтительно чтоб он играл нечто потустороннее: оракула, духа, что-то, что соответствует атмосфере игры.

Вещи само собой разумеющиеся для опытных игроков не являются таковыми для новичков. Здесь существенную роль играет не столько игровой, сколько жизненный опыт. Обязанность логистика убедиться в том, что игроки знают **КУДА** они едут (место, время суток-года, погода). Обязанность сюжетника убедиться в том, что игроки знают, **ЗАЧЕМ** они туда едут (играть, конечно).

Желательно, чтобы игрок получил свою вводную, как минимум за неделю, до игры. И тогда у него хватит времени на то чтобы ее прочитать, задать вопросы сюжетнику, скорректировав общее видение, а в идеале вжиться в роль и подготовить прикид. Вводная не посылается до получения взноса (посылается, если предельно доверяешь человеку). В принципе вводную можно выдавать и на месте. При таком раскладе не рассчитывайте, что за отведенный ему час на ознакомление, игрок запомнит все, вжиться в роль и еще успеет под нее прики-

нуться. Любая вводная это **неигровая** информация, кроме игрока ее не должен видеть никто. Можно, разделить вводную на две части: преамбулу (жизнеописание игрока) и квестовую завязку. Первая посылается игроку задолго до игры, вторая отдается непосредственно перед игрой.

Любой вводной должна предшествовать памятка игроку, в которой будут описаны мир, правила, атмосфера и самое главное **организационная часть** действия. В век электронной почты и Интернета обмен подобной информацией не составляет проблемы. Как бы хорошо не была описана дорога до места проведения мероприятия, все равно кто-нибудь заблудится. Объяснения, как добраться ни в коем случае не падают на Сюжетника, и лучше, чтоб Логистик этим тоже не занимался. С этой нелегкой задачей вполне способен справиться первый, удачно доехавший гость. Посему в момент приезда максимально ответственного гостя все мастерские пелефоны переключиваются к нему.

Время сбора стоит назначать как **минимум за полтора - два часа** до запланированного начала. Мастера приходят раньше всех и уходят позже всех. На них вся подготовка и проведение. Желательно, чтоб хотя бы часть гостей пришла вовремя. Подготовка легких закусок к павильонной игре такой же длительный процесс как подготовка к Новому Году на тоже количество человек. А еще игроки должны создать надлежащую атмосферу места проведения игры, получить вводные, переодеться и потусоваться.

**Памятка игроку:** Первое, что ты должен сделать, если твои планы насчет заезда на игру изменились это позвонить Главному Мастеру.

**Памятка Главному Мастеру:** Первое, что ты должен сделать, если твои планы насчет заезда на игру изменились это позвонить Логистике. Желательно также со-

общать ему о любых значительных изменениях в количестве и качестве людей.

Идеальное соотношение новичков и опытных игроков 1:3. Чем больше новичков, тем проблематичней держать игру в задуманных рамках, но тем интереснее игра может получиться. Все предельно зависит от Мастера и от типа игры. В играх моделирующих параллельные хоббито-эльфийские реальности желательно, чтоб опытных игроков было больше. В играх близких к нашему времени, **можно и нужно** подключать новичков.

**Внимание парадокс!** Второстепенных ролей на игре **НЕТ**, 2/3-3/4 ролей на игре должны быть второстепенными. Все ключевые роли должны быть легко заменяемыми.

Никаких "наблюдателей". Человек либо мастер, либо игрок, даже если исполняет роль второго плана. Если игрок привел с собой незапланированный балласт: подругу, тещу, бабушку сам себе злобный Буратино. Сюжетник должен проверить насколько приведенное "игровое". Если соответствует нормам мастера, получает одну из второстепенных ролей, если не соответствует, не хочет, не может - отправляется с толстой, но хорошей книгой в неигровую зону.

На второстепенные роли изначально нужно ставить **хороших и проверенных** игроков. Как минимум они украсят пустышку или, по мере надобности заменят отсутствующих "ключевых персонажей". Универсальные игроки в отличии от узкопрофильных способны сыграть любую роль, и обладают достаточным чувством ответственности, чтобы прийти на игру. Опять же, опытные игроки вполне способны "забыть" неигровую информацию из прежде прочитанной, **второстепенной** вводной.

Выпивку приносят гости (кто, что пьет тот, то и приносит), еду закупает Хозяин. Игровой взнос 30+ из них 20шкл. уходит на еду, остальное на сюжет. "Русская" ту-

совка, в отличие от израильской съест и выпьет все, что есть и еще добавки попросит. Прикиды и атрибутика, кроме квестовых тоже на игроках.

Как правило, 30% приглашенных не придут. Не обижайтесь, если узнаете об этом в последний момент, даже если это будут ваши лучшие друзья или люди гарантировавшие явку на 100%. Для тех, кто не умеет считать из 15 приглашенных придет 10, из 21 - 15! Незаменимых игроков нет, есть мастера, которые не умеют планировать, импровизировать и решать.

**Внимание!** Динамика группы до 12 человек, существенно отличается от динамики группы свыше 12 человек.

**Подведем итоги.** Для удачного проведения павильонной игры должно существовать четкое разделение полномочий и обязанностей между Мастером по Сюжету и Мастером по Логистике. Логистик отвечает за нормальное функционирование Сюжетника и организацию мероприятия. Сюжетник готовит игру. Предварительная подготовка Мастеров и ответственность игроков экономят время нервы и деньги и тем и другим. Мастера приезжают первыми и уезжают последними. Без помощи игроков мастерам игры не поднять. Игроки тоже люди они могут опоздать, не найти, не приехать, не прочитать и т.д. Большинство проблем можно решить на стадии планирования. Новички нужны и важны. Опытным игрокам-универсалам можно предложить роли второго плана. И напоследок, цитируя Русина

МАСТЕР, ЗАПОМНИ: ЕСЛИ ТЫ НЕ ПОЛУЧАЕШЬ УДОВОЛЬСТВИЯ, ТО ИГРОКАМ БУДЕТ ЕЩЕ ХУЖЕ.

МиШУТка,  
Израиль

Материал взят с сайта "Три Галки" - архив ролевых игр в Израиле <http://3galki.com>

## Техногенщики не братья

Несмотря на огромное сходство, многие техногенщики не находят ничего общего друг с другом. Почему? Человек в камуфляже и человек в камуфляже - друг. Но это так кажется лишь человеку со стороны. Потому что на самом деле они разные. И дело не в расцветке камуфляжа и не в длине ствола. А в мировоззрении и цели. А вот цели у техногенщиков действительно слегка непохожие, также как и миры, к которым они себя относят.

**Милитаристы.** Эта категория техногенщиков помешана на военщине и всём армейском. Их легко можно узнать по точному копированию снаряжения и вооружения солдата, начиная со второй половины XX века. (Помешаны на войне. Сумасшедшие. Любят стрелять и убивать.)

**Имперцы.** Техногенщики, обитающие в фантастических космических империях. Узнаются по помпезным мундирам ярких расцветок, погонам с аксельбантами. (Вообще сумасшедшие, неужели они серьёзно во всё это верят?)

**Апокалиптики.** Техногенщики из умирающих миров. Узнаются по обломкам печатных плат, приделанным к одежде блестящим обломкам металла (видимо, это уже пласт культурных ценностей) и кастрюле вместо шлема. (Считают, что мы все умрём, обожают возиться с тактическим оружием, при отсутствии такового крепко помнят про обрезок водопроводной трубы. Полностью больные на голову.)

**Киберпанки.** Люди из "старомодного будущего" (по выражению Брюса Стерлинга). Любят чёрный цвет, а ещё светодиоды, лазеры, галогенки и всё блестящее, ещё лучше - хромированное. Не мыслят взгляда на мир кроме как из-под чёрных, а ещё лучше - зеркальных очков. (Умственные примитивы, в лучшем случае притворяются знатоком би-

тов и байтов, в худшем - будут тупо молчать, и думать, а чего это так темно, раз солнце село. Дегранданы.)

**Городские.** Никак не выделяются из толпы. Под толпу маскируются, сволочи. Живут в мире городских техногенок по настоящему, недалёкому прошлому и будущему. (Скучные типы. Без искры фантазии.)

Так получается, что каждая из вышеуказанных категорий живёт в своём собственном мире, исходя из этого - разный выбор снаряжения и экипировки для решения типовых задач, разный выбор оружия, разный подход к самой ролевой игре; потому что мы видим здесь самые разные жанры игр. Потому что "имперские" игры зачастую не предполагают физического боевого взаимодействия (заменяя это виртуальными сражениями), в то время как для милитаристов война - самое главное, и без стрельбы и взрывов их игры немыслимы. Для киберпанков и апокалиптиков нет разницы между ножом и пистолетом, гранатомётом и симпатичной велосипедной цепью; разница лишь в блуждании по радиоактивной пустыне или виртуальной реальности.

Очень часто "милитаристы" занимаются только страйкболом или хардболом, поэтому они даже не ролевики.

Очень часто апокалиптики даже не умеют стрелять.

А на киберпанке, особенно крутым программистам, оружие вообще не нужно...

Техногенщики разные. Однако их объединяет любовь ко всему автоматическому, огнестрельному, электронному, высокочастотному, высокофазовому, смертоносно-точному. Не важно, какая ёмкость обоймы, неважно, каска или пилотка, главное - они живут в мире техники и технологии, техногенном мире. И перед ними дорога в далёкое и прекрасное для них будущее.

5 ноября 2005 г.

Илья Стёпин (Ufthang), г. Тула

## Военное дело гоблинов

Слышите чё, гоблины. Шас я вам скажу такое, чего пачти раньше и не гаварил. А эта как надо ельфов калбасить. Ну дак это вот так. Ва-первых, нада сабратца бальной бальшой пребальной талпой. То есть если идут штобы закалбасить мальчика ельфов, значит каждый гоблин должен идти, даже ежели он к примеру абажрался или вабще гоблинка. Патаму што кагда гоблинов много они сила вот. И кагда ты к примеру один идёшь и встретишь ельфа то ты можеш и убежать, ну, ты же сам это лучше меня знаеш. Хатя правильно была бы дать ему па ушам. Ну значит чего, если я к примеру сказал што шас мы идём все бить ельфов значит все должны идти, а то мы сперва пойдём бить тех кто не пошёл, а уже потом ельфов.

Ва-вторых, если все идут бить ельфов, то эта не значит што все идут кто куда хотит и могут па пути валятца на зимле или к примеру капать червяков для чобы пажрать. Эта натурально значит што все идут бальной талпой в адну сторону и орут страшные слава, штобы ельфы сразу баялись (типа "Кто на свете всех сильнее? Гоблины, панятное дело" или как-то так). А то вдруг мы все дайдём, а ельфы ещё не баятца. Прийдётца их на месте пугать, а эта, как ты панимаеш, давольно не очень просто. Или к примеру ты пайдёшь к реке, я курицц воровать а шаман вааобще в лес искать травку штобы, для примера, её съесть, или што там он с травкой ещё может сделать. Тагда палучитца што я апять как всегда один приду к крепости ельфов и эта, ну ты понял, я там всех заубиваю и съем вообще, а вам никаму не дастанетца. А это очень несправедливо.

Ещё (задалбался я считать уже) кагда все придут в место где ельфы, не надо сразу убежать. Я канешно панимаю, што это довольо страшно, кагда ельф начинает громко пративно арать и тыкать в тебя всякой неприятной штукой, инагда даже острой. Это даже инагда бывает очень страшно и бывает хочетца либа ево убить на месте штобы больше так не делал либо убежать падальше. Так вот лучше ты сразу не убегай а хатя бы мочкани какова-ни-

будь ельфа пару рас или хатя бы ево за ногу укуси. Или например пака все деруща забеги в крепость и укради чего. Ну придумай какую-нибудь гоблинскую военную хитрасть, например што ли шкурой патряси штобы ельф ат смраду задохнулся. А то будет как-то как всегда, што как чуть што все убежали, а потом снова Гришнака жрать или ещё кого.

Ещё, если ельфы наших мочат, ты не стой как гном дурацкий, и не махай свай дурацкой дубиной. Ты должен как настаящий гоблин сделать адну из двух вищей: либа адна вещь убежать, либа другая вещь замачить всех ельфов. Но я тебе скажу па секрету, што если ты чувствуеш



што ельфы уже наших мочат, то значит наши все уже щас пабегут а значит лучше ты тоже убегай патаму што один много ельфов ты вряд ли замочиш а может ани даже тебя вазьмут в плен. Правда если тебя вазьмут в плен эта тоже не всегда так уж плохо, и если ты читал закон для усех гоблинов, а ты точно читал, патаму што если не читал, я тебе щас по уху дам, дак вот там всё написано што надо делать.

Ещё щас я тебе расскажу как правильно долбасить ельфа. Эта очень просто. Ты просто напросто берёшь что-то тяжёлое и бьёшь ельфа па башке. Он от этого памрёт и будет хавка. Как бить па башке ты наверно знаеш сам или тебе показывали. Если пака не паказывали, подходи ко мне, я покажу. Токо ну ты сам знаеш что прямо по башке бить не надо, потому что Мелькор абидицца, ну прями гоблинскую смекалку, бей по пузе или там по ушам евовным. Ещё чего я хачу сказать. Вабще это канешно неприятно если ельф тебя тоже хочет убить. Но он ведь слабенький, а ты ведь наобарот сильненький. Паэтому если нас много, а нас далжно быть много если все шли бальной талпой, значит не надо стать типа за шаг от ельфов и ругать их што они чирвяки, а надо бижать к ним и бить их па ушам, патаму што пака ельф тебя успеет убить, ты его сам первый убьёшь. Ух. Ну ты понял. Во, ещё я прям чувствую, што щас меня будут спрашивать чем же можно драцца. Ну это очень просто. Ты берёшь што-нибудь тяжёлое, например дубину, каярягу, уполовник, кателок, щщит и этим всем дерёшься. Только не всем сразу, панятное дело. Эта всё ты можеш либа прямо ударять об ельфа, либа в него швырять. Только швырять лучше всё-таки камни, патаму што они больше ни для чего не нужны, а к примеру за уполовник тебе уши атарвут и будут правы. А тут вот ещё мне гаварят пра какие-то даспехи. Я ваще не знаю пра какие такие даспехи ты мне талкаеш, но если это типа как ельфы на себя кастрюльки напяливают то если ты трусливый червяк, а ты и вправду такой, то пажалуста, напяливай на себя кастрюльку. Толька я патом пасматриваю как ты будеш в этой кастрюльке сматывацца кагда за тобой пабежит бальная толпа ельфов с криками "Эге-гей, твою Гилтонмель!". Ваще знаеш зачем эта кастрюлька? Во, до меня тока што дапёрло: потому што ельф в глубине ду-

ши знает што он ХАВКА и паэтому уже адекватца как надо. Паэтому если ты будеш адекватца как хавка, то мы тебя и сажрём не долго думая быстро.

Ещё щас я тебе расскажу пра то как гоблины дерутца штобы пралезть ва вражескую крепость. Если эта такая же гоблинская крепость или к примеру своя собственная, то тут всё вааще просто - ты просто подходиш к стене и пинаеш её нагой, и тагда ана рушитца и бьёт всех кто там сталпился ззади, а ты входиш спакойно и всё што тебе надо крадёшь. А если эта строили ельфы, то они могут и крепче пастроить. Тагда бываает што если ты даже разбежишься и вдариш головой, то может быть даже стену не пробьёшь. Ну вот, тагда можно либа на стену залезть, либа разламать варота, либа закинуть кого-то туда, штобы он всех убил. Но закинуть часто не палучаетца, потому што вот например меня четыре сильных гоблина кидают только до половины стены, и я сперва больно вдаряюсь аб стену а патом больно вдаряюсь аб землю (я уже пробовал). Паэтому в таком неприятном случае ты либа залезай на стену либа спроси шамана што делать, патаму што я сам не знаю.

И ещё одна штука, што надо делать когда мы победили. Самое неправильное што надо делать - это сразу убежать с криком што мы победили. Потому што тагда тебе ничего не достанетца. Надо сделать одну из вещей: либо сожрать всё до чего дотянешся и лечь спать, либо всем падратца, либо устроить гоблинское празднество и уже там падратца и нажратца, либо позвать меня и потом сматри выше. Потому што не каждый день бываает штобы мы победили кучу ельфов.

А, и ещё чего я тебе хочу сказать. Мы гоблины ваще-то миролюбивый народ и хатим со всеми дружить. Только с такими уродами как ельфы дружить же совершенно невозможно. Паэтому ты ему лучше удружи сразу па ушам, а то будеш чирвяк балотный и ваще ельфовский хвостик.

Грызё,  
г. Ярославль  
Ородруин, 2002 год  
<http://orodruin.narod.ru>

## Родители с ребенком на полевой РИ

Можно понять опасения тех родителей, которые не хотят рисковать здоровьем ребенка в неуютном лесу. Холод, сырость, крапива и ужасные комары... Зря волнуетесь - при нормальной организации выезда, драгоценному чаду ничего не угрожает. Ну подумайте сами - где в мегаполисе вы найдете кислородные ванны, траву, по которой можно спокойно ползать, шишки-веточки-листья для всевозможных игр - и никаких строгих бабушек над душой. И самое главное для ребенка - новые впечатления, новый, яркий жизненный опыт.

**С какого возраста малыша можно вывозить в лес?** Теплым сухим летом выезд с парой ночевков не повредит даже здоровому грудничку. Слинг или кенгуру, памперсы-салфетки, бесперебойный источник здоровой и теплой пищи - и младенец останется счастлив. Достаточно сложно в лесу с малышом уже умеющим быстро передвигаться, но плохо говорящим и не воспринимающим запреты - в возрасте где-то от года до двух с половиной даже самый спокойный ребенок должен находиться под круглосуточным неусыпным наблюдением взрослого. Если такой возможности нет - лучше не рисковать. Дальше - проще. После пяти-шести лет чадо можно вывозить "в роли" - домашней зверушкой, сказочным существом, ребенком и т.д. После двенадцати - он становится полноценным членом команды. На играх группы "Трилистник" без скидок на возраст прекрасно играли тринадцатилетние подростки.

**Стоит повременить с поездкой** пару недель после прививки или болезни, не меньше месяца - после больницы, операции или серьезного стресса, лучше не везти в лес младенцев, когда у них тяжело режутся зубы. Если ребенок быстро устает, впечатлителен, недоверчив к чужим людям, склонен к простудам и кишечным расстройствам - лучше сперва провести пару пробных выездов без ночевки. Если

ребенок страдает хроническим заболеванием - это не повод отказывать ему в удовольствии пожить в лесу, но следует взять с собой все лекарства на случай обострения и быть готовыми к экстренной эвакуации. Детям с энурезом помогут памперсы на ночь (только не афишируйте). Если ребенок - аллергик, в большинстве случаев достаточно следить за диетой и запастись антигистаминами. Исключения - дети-астматики с аллергией на пыльцу и цветы и дети с сильной реакцией на укусы насекомых - их, ИМХО, до подросткового возраста лучше не вывозить на природу. Ребенка с возможными приступами (эпилепсии, астмы и т.д.) нельзя оставлять без присмотра родителей даже ночью. Если у ребенка психологические проблемы (боится темноты, чужих рук, громких звуков и т.д.) - продумайте заранее, как вы будете с этим справляться в условиях полигона. Абсолютными противопоказаниями к поездке являются: хронические заболевания в стадии обострения или декомпенсации; гнойные и воспалительные процессы в организме; температура 37 и выше; контакты по заразным болезням; обширные свежие ссадины или раны на открытых частях тела; кашель, насморк, понос и прочие проявления нездоровья. Если вы сами страдаете заболеванием с возможными приступами, судорогами, обмороками и т.д. - лучше не ехать в лес вдвоем с ребенком, возьмите кого-то еще с собой.

**Сезон и погоду** обязательно следует принимать в расчет. Идеальное время для первого выезда ребенка - теплые майские выходные. В лесу практически нет ядовитых грибов и ягод (вероятность найти сморчок мала и для опытного грибника), еще мало комаров, нет клещей, да и сама атмосфера светлого весеннего леса после долгой зимы располагает к приятному времяпрепровождению. Также удачна середина августа - комаров уже нет, лес полон полезных и вкус-

ных ягод (что может быть лучше для здорового малыша, чем черника или малина с куста), еще не холодно, но уже не жарко. Холодная, дождливая и сырая погода - повод остаться дома, лучше не рисковать. Заморозки на почве способны надолго испортить здоровье и взрослому человеку. Жара чуть менее опасна, но за ребенком надо будет пристально следить, в идеале самые жаркие дневные часы проводить с ним в тени. Зимние игры без ночевки в теплом доме вряд ли подойдут даже для самых закаленных детишек. Все остальное - по желанию родителей.

Чтобы ребенок нормально воспринял новую обстановку, заранее обсудите с ним все детали и подробности будущего путешествия. Малышам расскажите, как сказку - мол поедem в лес, собирать цветы, играть с другими детишками, смотреть на красивых людей в красивых костюмах, спать в палатке и готовить еду на костре... С более старшими можно обсудить мир игры, почитать книгу или посмотреть фильм, попробовать объяснить, что "все мы будем понарошкой - и хоббиты и орки и Гэндальф". До впечатлительного, пугливого ребенка обязательно донести, что сражения, смерти, колдовство и т.д. на игре - ненастоящие, бояться их нечего. Если ребенок хочет, можно придумать ему роль, сшить костюм, сделать макет оружия - детям это нравится. Удобно объединяться в группы из нескольких семей с детьми - и для подготовки и для совместного проживания и присмотра за детским садом. Лет с трех ребенку в дорогу можно давать рюкзачок с какими-то легкими вещами, лет с пяти - позволить помогать собирать вещи и вести быт в лагере. С четырех-пяти же пора учить ребенка туристическим навыкам. До этого можно развлекать малышей практическими занятиями на природе: вот лист земляники, а вот растет береза, а вот вода течет, а потом испаряется и из нее получаются облака и т.д.

**Что понадобится для нормального обустройства быта?** В идеале - заброска на машине (в случае дурной погоды это еще и убежище), но и под рюкзаками можно вы-

ехать без проблем. Если ребенок младше трех лет, а дорога сколь-нибудь проходима, имеет смысл брать коляску - это удобно, ребенку будет где отдохнуть, а вам не понадобится таскать увесистое чадо на руках по полигону и уходить спать вместе с ним. Нужна палатка - непромокаемая, просторная и достаточно теплая. Естественно пеньки-спальники на всю площадь. Для ребенка лет до семи - дополнительное одеяло натуральной шерсти или большая шкура на случай заморозков. Как варианты - пуховой или синтепоновый детский спальник, малышам - зимний комбинезон на меху или синтепоне. Фонарь или безопасная лампа в палатку. Хотя бы один большой котел или ведро - на кипятить воды в случае необходимости. Газовая горелка, если вы умеете ей пользоваться - это избавит вас от необходимости разводить костер всякий раз, как понадобится разогреть ребенку кашу. Запас питьевой воды (3-5 литров). Средства гигиены - мыло, влажные салфетки, бумажные носовые платки, для малышей - памперсы (5-6 на день), одноразовые пеленки, крем под подгузник. Пара обычных пеленок или тонких полотенец. Детское средство от комаров и клещей.

**Одежда для ребенка до 7-8 лет:** по смене на каждый день леса, плюс одну запасную; по две пары носок/колготок на день; по две пары трусов на день, если ребенок неуверенно пользуется горшком; обязательно головные уборы - легкий и теплый; по две пары теплых свитеров и штанов; легкую рубашку или футболку на случай жары; куртку с капюшоном; одну пару сменной обуви если погода хорошая, две - если обещают дожди. Одежду и обувь лучше подбирать разношерстную, удобную, немаркую, из натуральных материалов. В сезон клещей важно, чтобы шея, руки, ноги и волосы у ребенка были прикрыты. Для более взрослых детей одежду берете, как на себя, плюс одну запасную. Обязательно придумайте, куда прикрепить непромокаемый/несмываемый бэйджик с указанием имени ребенка, ФИО и координат

нат родителей, группы крови, по необходимости - болезней и аллергий.

**Малышам до четырех лет** стоит взять фрукты, печенье, детское питание (баночное и каши), детское молоко и детские соки в маленьких упаковках - это сэкономит вам силы и даст относительную гарантию от кишечных инфекций. Если есть возможность, возьмите сумку-холодильник для детского питания. Захватите мешки для мусора. Игрушки лучше брать безопасные, прочные, простые и недорогие - мячики, машинки, любимую куклу, малышам - погремушки. Не помешают воздушные шарики, мелкие или другой небольшой, но приятный сюрприз для малыша. На случай дурной погоды - пару книжек, альбом, более старшим - походные шахматы, шашки или настольную игру. Посуда нужна небьющаяся и легко моющаяся, вместо "Фэйри" в лесу лучше пользоваться содой. Не забудьте горшок - есть вероятность, что 2-4 летка упрется и откажется ходить в кусты. Аптечку следует составлять с учетом ваших медицинских знаний. Обязательно перекись, йодинол или йодный карандаш, средства от ожогов, от поноса, от температуры, регидрон на случай рвоты или обезвоживания, пластыри, бинты, стерильный перевязочный пакет, жгут, антигистамин, альбуцид, клизмочку. Берите с собой только те лекарства, которыми умеете пользоваться. И обязательно держите при себе паспорт, свидетельство о рождении и страховую полис ребенка.

**Дорогу до полигона** лучше узнать заранее. Выезжайте с таким расчетом, чтобы оказаться на месте задолго до темноты. Лучше не забрасываться вдвоем с ребенком, особенно, если у вас проблемы с ориентированием - присоединитесь к какой-нибудь группе или попросите помощи у мастеров. В любом случае захватите с собой карту. Подумайте, стоит ли предпринимать путешествие, если стоит сильная жара, или погода безнадежно дождлива. Проверьте свое снаряжение - стертая нога или лопнувший ремень рюкзака могут

попортить вам много крови. Если ребенок идет своим ходом - примеряйтесь к его шагам, делайте привалы, стоит деточке чуть устать. Придя на место, осмотрите стоянку на предмет ядовитых растений, опасных мест и т.д. Если стоянка только ваша, а ребенок относительно мал - имеет смысл ее огородить. Если стоянка большая, выберите место потише и подальше от ворот и штурмовых коридоров. Постарайтесь как можно быстрее распаковать, разложить вещи и организовать "бытовой конвейер" - очень нервирует, когда негде прокипятить бутылочку, переодеть ребенка или оставить его на пять минут поиграть. Чем продуманней и проще организован ваш лагерь, тем больше удовольствия доставит вам эта эскапада.

Имейте в виду, что **с малышом до трех лет** на руках достаточно тяжело заниматься жизнеобеспечением (таскать воду и дрова, готовить на костре и т.д.). Постарайтесь или заехать парой (один смотрит за ребенком, второй занят лагерем) или заранее договориться с командой, что вы будете кормиться у них. Старайтесь не менять режим сна и еды. Не удивляйтесь, ес-



ли ребенок вдруг решит поспать днем, ляжет позже обычного, на время потеряет аппетит или, наоборот, станет есть за троих кашу из общей миски. Может быть малыш будет возбужден и необычно весел, может начнет дичиться и виснуть на маме, может - раскапризничается и уснет в слезах. Это - нормальная реакция на стресс, через день-полтора ребенок будет свободно бегать по лагерю, сидеть у всех на коленях, болтать и общаться. Если же состояние ребенка за эти дни ухудшится, он беспокоен, несчастен, плаксив и испуган - возможно, имеет смысл вернуться в город.

**Самый важный вопрос для детей в лесу - безопасность.** До тех пор, пока ребенок не понимает запретов и не умеет им следовать, он должен находиться под постоянным присмотром взрослого. Впрочем, более старших детей тоже лучше не выпускать за пределы видимости. Запретите ребенку подходить близко к костру, особенно во время приготовления пищи. Не разрешайте приближаться к глубокой воде (годовашка способен и в ведре утонуть). Объясните, что в лесу нельзя брать в рот листья, ягоды и грибы, тыкать палками в муравейники, трогать и обижать насекомых, зверей и птиц. Не оставляйте малыша надолго одного в палатке - он может испугаться или вылезти погулять. Не позволяйте ему уходить с малознакомыми людьми - они за ваше дитя не отвечают. Будьте внимательны при переправах через ручьи и реки, в болотистых и обрывистых местах, на незнакомых тропах, не удаляйтесь с ребенком от лагеря в темноте. Если планируется штурм, большая боевка или другое впечатляющее действо, советуем увести ребенка из лагеря заблаговременно. Учтите, что ваши соседи по лагерю не виноваты, что вы приехали на игру с ребенком и обеспечение спокойного сна и свободного передвижения деточки в лагере - это ваша проблема. Во избежание конфликтов, обговорите с членами команды, что можно и что нельзя делать с вашим ребенком - угощать, наказывать, брать с

собой на прогулку и т.д. Лучше не оставлять малыша с малознакомыми людьми - они за дитя не отвечают. Не стесняйтесь говорить окружающим вас игрокам какие-то очевидные для вас вещи касательно взаимодействия с вашим чадом.

Поите ребенка и мойте его посуду только кипяченой или бутилированной водой (исключение можно сделать для родников в чистых регионах). Если он ест из общего котла - давайте только свежеприготовленную пищу. Имейте в виду, что сутки в прохладном лесу или час на жаре - смерть для мясных и молочных не консервированных продуктов. Каждое утро и каждый вечер внимательно осматривайте ребенка на предмет травм, клещей, заноз и т.д. и обрабатывайте средством от насекомых. Все царапины, ссадины, укусы и порезы накладывайте промывать перекисью и (по мере необходимости) смазывать йодом. В полевых условиях дети, особенно памперсные, часто страдают опрелостями - чаще меняйте подгузники или белье, проводите гигиенические процедуры при каждой смене белья или подгузника. В идеале (если погода теплая) подмывать ребенка каждый вечер.

Если ребенок вял, капризен, плачет, отказывается от еды - убедитесь, что он не болен. Если от дыма начался конъюнктивит - закапайте в глаза альбуцид. Если ребенок съел подозрительную ягоду\гриб\цветок - немедленно промойте ему желудок светло-розовым раствором марганцовки (поить насильно и вызывать рвоту) и, прихватив с собой образец съеденного, отправляйтесь в больницу. Если ребенок получил сильный ожог - обработайте поверхность ожоговым спреем (никаких народных средств!), закройте стерильной повязкой - и в больницу. Если ребенка укусила пчела или оса, пошла реакция на крапиву, борщевик и т.д. - обязательно дайте антигистамин, если становится хуже - в больницу. Если ребенок явно нездоров (жар, рвота, понос, сыпь и т.д.) - в город за консультацией

врача. В крайнем случае к полигонному медику. Если стало известно, что по полигону гуляет эпидемия (отравлений, гриппа и т.д.), советуем или уехать или застечь на карантин в лагере и перейти на консервированную пищу и покупную воду. Вообще рекомендуется ознакомиться с приемами и способами оказания первой помощи в лесу - я не врач-педиатр и не готова объяснять, как следует лечить чужого младенца. Если вы тоже этого не знаете - лучше не ставьте эксперименты в полевых условиях.

С ребенком старше трех лет обговорите все возможные стрессовые ситуации и ЧП. Он должен знать, что из лагеря нельзя уходить без мамы, а если заблудился или потерялся, - нужно сидеть на месте и звать на помощь. Дайте ему свисток, нашейный\налобный фонарик, как только поймет, как пользоваться - и мобильник. Если ребенок уходит с кем-то из взрослых игроков, обязательно договоритесь, чтобы этот же человек довел назад на стоянку маленького путешественника. Если ребенок пропал из лагеря - тут же начинайте прочесывать местность. Если ребенок влетел в ЧП (провалился в яму, застрял и т.д.) - после ликвидации угрозы для жизни успокойте его и успокойтесь сами. Вообще советуем быть с детьми ласковой и терпимей - лес и игра для них серьезный стресс. И не стесняйтесь в случае необходимости просить помощи у окружающих - жизнь ребенка важнее.

**Возможность побегать в нарядном костюме,** с игрушечным мечом, рядом с "дядей королем" или "тетей волшебницей" зачастую привлекает детей и радует. Умилительно наблюдать, как кудрявая малышка в белом чепчике важно заявляет "я - хоббит". Доставьте детям эту радость, придумайте наряды и имена, более старшим - и роли. Второстепенные, незначительные, лучше требующие послушания и привязки к месту - вам же будет проще. С вероятностью и другие игроки будут рады лисятам, хоббитам и домовым. Но учти-

те, отнюдь не все любят детей и, скажем, на королевском совете или в центре драмы мистерии, невинное любопытство деточки может быть не вполне уместно. Удерживайте малышей, убеждайте более старших - пусть они причиняют минимум неудобств людям. И все будут рады вам и вашим очаровательным чадам.

Для выездов с детьми лучше всего подходят небольшие, мирные игры опытных мастерских команд, например Александра 6. Не советуем выезжать с детьми на игру без полигонных медиков и службы безопасности, четкой организации (обычно это заметно еще по правилам), на игру агрессивную, с большой жесткой боевкой, на проект к новичкам или, если известно, что игру хотят сорвать со скандалом. Постарайтесь разузнать по возможности больше об игре и о полигоне, раздобудьте координаты ближайшей детской больницы и травмпункта. Имейте в виду - на территории России ребенку обязаны оказать помощь вне зависимости от гражданства, прописки и наличия полиса. Если вдруг врачи начинают упираться - требуйте письменный отказ за их подписью - хорошо помогает. Но надеюсь, это вам не понадобится.

#### Организация и обеспечение лагеря для малышей на РИ

Ролевое сообщество стремительно взрослеет. "Все заводят котов и детей" (с) Скади. И никого уже не удивляет, что люди приезжают на игру с малышами. Это может умилять или раздражать, но такова жизнь - молодые родители тоже хотят играть. С одной стороны милые девочки в антуражных костюмах и карапузы с деревянными ножками создают антураж, украшая игровую реальность. С другой - игроки с маленькими детьми не мобильны, значительную часть времени вынуждены уделять быту (кормить\переодевать\укладывать спать и т.д.), а в поселении становится сложно проводить активные игровые моменты (штурмы, жесткую и ночную боевку, тяже-

лые мистические ритуалы, шумные вечерние празднества и песнопения). Для решения этой проблемы предлагаю организовать на полигоне "детский сад" - лагерь для малышей 1-5 лет, по схеме, описанной на игре "Старый тракт".

Для реализации проекта необходимы: мастер, ответственный за детский сад; огороженная территория около мастерского лагеря; тент, палатки, игрушки и прочее снаряжение; наемный персонал из расчета: 1 няня на 5-7 детей. Все расходы, кроме элементарных (транспорт, тент, палатка, врач и т.д.) ложатся на плечи родителей, желающих пользоваться услугами сада. Лучше всего заранее подсчитать необходимую сумму и объявить "мамский взнос", как оплату за дополнительную услугу.

В обязанности мастера входит: подбор и доставка на полигон персонала, сбор и распределение денег и снаряжения; организация заброски снаряжения, обустройства лагеря, питания детей и персонала; сбор информации о детях; разрешение возможных конфликтов. Хорошо, если у мастера есть родительский опыт.

Для детского лагеря лучше выбрать достаточно просторную, ровную поляну, без обрывов, склонов, водоемов и болотистых участков в прямой видимости. Следует проверить, чтобы поблизости не оказалось муравейника, осинового гнезда, комариной лужи, ядовитых растений, вытоптать заросли крапивы - малыши обязательно туда сунутся. В сезон клещей хорошо, чтобы над открытой частью территории не было нависающих деревьев. Лагерь обносится по периметру стеной из ткани или полиэтилена, чтобы деточки не расползлись по лесу. Часть лагеря обязательно закрывается тентом на случай дождя. Ставится палатка для бытовых нужд, дневного сна малышей, укрытия от плохой погоды и (в случае необходимости) ночевки нянечек. Хорошо бы участок земли под тентом выстелить пенками\одеялами\спальниками и положить пару сидельных бревен, чтобы малыши могли поси-

деть\поползть в свое удовольствие. За пределами лагеря нужно вырыть мусорную яму для отходов (их будет много). Не следует разводить огонь на территории лагеря. Понадобятся игрушки (не менее 2-3 на каждого малыша) - ведерки-совочки, мячи, колясочки, машинки, конструктор с крупными деталями, если получится - 1-2 велосипеда или детских машины, не помешают воздушные шарики и всевозможные надувные игрушки. На случай плохой погоды можно запасти несколько книжек и альбомов с карандашами. Следует подумать о хранении аптечки, влажных салфеток и прочих средств гигиены в месте, недоступном для детей, но удобном для няни. Пригодятся 1-2 ночных горшка (дети в 2-3 года могут отказаться писать в кустики). Игрушки, горшки и прочие мелочи лучше собрать с родителей.

Нянечек лучше подбирать опытных, неприхотливых, физически крепких, с туристическим стажем (чтобы не побоялись ехать в лес, спать в палатке и т.д.). Неплохо, если это будут свои же ролевики, но не обязательно. Крайне не советую брать нянь "за отработку" или "по доброй воле". Работа тяжелая и серьезная. Люди могут помогать по своему желанию и это будет полезно и хорошо, но отвечать за детей должны профессионалы, которым за это платят - во избежание претензий, обид и ссор. Лучше искать человека среди знакомых или по "мамским" форумам, услуги агентства дороги и вряд ли целесообразны. С оплатой скупиться не стоит, дабы не подхватить заваливающий товар и не остаться в последний момент без людей. Узнайте среднюю стоимость рабочего дня няни по региону, умножьте сумму на полтора, потом на количество дней - и предлагайте смело. Если желающих не находится - умножьте на два. Помимо зарплаты, няне понадобится питание (вряд ли у нее будет возможность готовить), оплата мобильника для экстренной связи с родителями и мастерами, спальное место, возможно - оплата проезда. При обсуждении работы

обязательно обговорите с кандидаткой все условия (время и место работы, распорядок дня, быт, возможные сложности). Поинтересуйтесь, сможет ли она справиться с непредвиденными ситуациями (травма, болезнь, конфликт между детьми). Узнайте, нет ли у нее особых требований к рабочему месту и снаряжению (м.б. у нее есть идеи, как лучше организовать площадку, отдых и прочая). Сколь-нибудь грамотная няня обязательно поинтересуется детьми - их возрастом, здоровьем, характером и привычками. Если кандидатка капризна, нервозна, амбициозна, интересуется только оплатой - она не подойдет.

Удобно, чтобы лагерь начал свою работу в первый же день игры. Время работы - где-то с десяти утра до восьми-девяти вечера - чтобы детей приводили уже выспавшимися и сытыми, а забирали как раз на ночной сон. Обязательно, чтобы на каждом ребенке был бэйджик с указанием имени ребенка, имени, фамилии и мобильного телефона родителей, хронических болезней, аллергий и противопоказаний. Можно заранее распечатать файл с указанием пищевых пристрастий, аллергий, болезней и особенностей каждого малыша (спит ли днем, нужно ли высаживать на горшок и т.д.) - чтобы няне было удобней работать. Посоветуйте мамам заранее обсудить с детьми будущее событие (вот, ты поедешь в детский садик, будешь там играть с хорошей тетей и веселыми детишками, а вокруг будет волшебная страна такая и тебя тоже возьмут посмотреть). Обговорите проблемы ОБЖ на полигоне, рекомендую предупредить, что за пределами лагеря мастера за ребенка не отвечают. Попросите родителей, чтобы у малышей были следующие вещи (из расчета на день пребывания):

1. Одеяло или спальник и пенка.
2. 2 смены одежды.

3. Пара сменной обуви.
  4. Теплый свитер.
  5. Куртка или ветровка.
  6. Легкая футболка на случай жары.
  7. Головной убор.
  8. 3 пары трусиков или памперсов.
  9. Влажные салфетки.
  10. Средство от комаров.
  11. Посуда (бутылочки, поильники, миска, ложка и т.д.).
  12. Свои питье и еда (детей с 3 лет кормят из общего котла, младшим нужно детское питание - во избежание кишечных инфекций и расстройства желудка от новой пищи и воды).
  13. Яблоки, несладкое печенье или другое неаллергенное лакомство в общее пользование.
- Вещи ребенка следует подписать или хотя бы сложить в подписанный пакет.



Организацию питания, режима дня и развлечений предоставьте няням - им видней, как лучше ладить с детьми. Если няня "продвинутая", можно попросить ее обсудить с детьми тему игры, почитать стихи или книжку по теме, поиграть в "хоббитов" или "викингов". Раз в три-четыре дня мастеру по садику стоит заглядывать в лагерь, дабы убедиться что все в порядке и проверить, не нужно ли чего детям или няне. Для самой няни и старших детей вполне хватит чая, горячих обедов и ужинов из общего котла. Важно, чтобы еда была свежей, не острой, не пересоленной, не чересчур жирной. Питьевую воду (лучше покупную) следует обеспечить из расчета 5-6 литров в нежаркий день, 10 - в жаркий.

Если няня с детьми одна без помощников, поговорите с мамами, чтобы они по очереди подходили помочь - дать спокойно поесть или, пардон, сходить в туалет. Попросите мам не приводить детей раньше оговоренного срока и не забирать позже - няня тоже человек. Обсудите сразу, кто из детей будет в лагере полный день и на полном попечении няни, а кого будут приводить на несколько часов. Если ребенок младше трех лет и до этого не оставался надолго с бабушками и нянями, могут возникнуть проблемы - слезы, истерика. Если ребенок крупный, сильный и агрессивный, есть шанс, что он не поладит с остальными детьми. И лучше не оставлять надолго малыша впечатлительного, склонного к судорогам или страдающего серьезным хроническим заболеванием. Попросите мам учесть эти моменты и быть готовыми к форс-мажорам.

Для обеспечения безопасности в первую очередь убедитесь, что в лагере нет травмоопасных предметов и мест. Заровняйте ямы, срубите или прикопайте "спытывающие" корни, затупите или срубите заостренные сучья на высоте до метра, проверьте, нет ли на земле стекол или пивных крышек, а среди растительности - колючек, ядовитых грибов или ягод. Убеди-

тесь, что сидельные бревна достаточно тяжелы, чтобы дети не могли их двигать. Осмотрите игрушки - нет ли ухвастистых и тяжелых, с острыми гранями - деточки любят лупить друг друга по головам. Чтобы малыши не простудились, лучше не подмывать их холодной водой, а оттирать влажными салфетками на одноразовой пеленке в палатке. Попросите няню следить, чтобы дети ничего с земли не ели, не собирали ягоды и грибы, не брали в рот цветы и листья. В сезон детей хотя бы раз в день следует осматривать на предмет клещей. Царапины, потертости, порезы следует тут же обрабатывать перекисью или зеленкой. Опрелости - очищать и смазывать защитным кремом (советую "Флорену" или "Джонсон" или спрей "Бепантен"), более серьезные - присыпать на два-три часа порошком стрептоцида. Если ребенка укусила пчела или оса, нужно дать ему антигистамин в возрастной дозе. Если ребенок простужен - вызвать родителей. Более серьезные травмы и болезни следует срочно перенаправлять к ближайшему врачу, если у няни вдруг нет высшего медицинского образования. Вообще не рекомендуется ставить детский лагерь на игре, где нет врача и/или транспортного средства и возможности быстрой вывозки в ближайший город.

Из особенностей детской медицины следует учесть:

1. Поносы и рвоту - у маленького ребенка они достаточно быстро приводят к серьезному обезвоживанию.

2. Инородные тела - дети часто давятся, глотают или запикивают в носы, уши и т.д. всякую дрянь. Плюс в лесу в нос или ухо может заползти насекомое. Няня должна представлять, что делать, если ребенок подавился.

3. Аллергические реакции на пыльцу/ягоды/пчел/муравьев и т.д. Из опасного чреваты астматическим приступом и отеком Квинке (гортани и легких). Если ребенок начинает отекает (лицо, шея)

и/или задыхаться - антигистамины и срочно в город.

4. Травмы. В условиях грамотной оборудованного детского лагеря риск получить сколь-нибудь серьезную травму стремится к нулю. Тем не менее, следует держать в аптечке перевязочные пакеты, перекись, бинты и жгут.

5. Отравления. У детей они протекают особенно тяжело, поэтому в третий раз прошу - тщательно осмотрите территорию лагеря. Если няня успела заметить, что именно ребенок съел, обязательно сообщите врачам, по возможности возьмите с собой растение или гриб.

Способы оказания первой помощи и состав аптечки я описала в другой статье ([www.nikab.narod.ru/yrg/fh/index.html](http://www.nikab.narod.ru/yrg/fh/index.html)) - стоит взять распечатку на полигон. Обязательно следует узнать координаты ближайшей детской больницы и травмопункта.

В конфликтной ситуации мастер по детскому саду должен в первую очередь руководствоваться договоренностями. Если мама не указала, что деточке нельзя бананы, няня не виновата, что ребенка обсыпало. Если няня не предупредила, что по идейным соображениям не надевает на мальчиков памперсы - ее проблема. Во избежание конфликтов и лишних про-

блем, надлежит четко оговорить с каждой мамой, в каких ситуациях лагерь отвечает за ее детей, а какие ей следует разрешать самой. Следует озаботиться возможной подменой няне в случае ЧП (боюсь, что мастер по детскому саду должен быть готов в случае необходимости нахлобучить на себя эту ношу). Хорошо, если у мастеров будет план организованной эвакуации детского лагеря в случае глобального ЧП (лесной пожар, штормовое предупреждение и т.д.). При организации заброски и выброски попросите родителей заезжать/выезжать группой - чтобы никто не потерялся и не влетел в ЧП в одиночку.

Детский лагерь такого типа идеален на не слишком большой неагрессивной игре. Игры численностью более 300 человек, скорее всего, потребуют усложнения схемы (несколько нянь и несколько лагерей - по месту расположения или по возрастам). Я бы не рекомендовала ставить такие детские садики на агрессивных боевых играх и на полигонах с затрудненной заброской. Все остальные варианты более-менее можно рассматривать.

Ника Батхен (Батхан В.В.),  
г. Москва

e-mail для связи: [nikab@mirakl.net](mailto:nikab@mirakl.net)

## Дети на играх

### О садики на игре

Прочитала весь текст Ники, и долго не могла понять, что во всем это не так... Наконец, сформулировалось.

Дорогие мамы! Ответьте, пожалуйста, на вопрос: зачем вы везете ребенка с собой на игру?

Не с кем оставить? Покормить комаров свежей дитятинкой? Хочется повыпендриваться? А может быть, для того, чтоб заново познакомиться?

Не секрет, что в "нормальной жизни" мы часто бываем слишком невнимательны к своим детям - неважно, малыши это

или подростки. Вернее, так: внимательны, но не к тому, что кажется главным ребенку. Уроки, занятия, кружки, драки, внешний вид, аппетит и т.д. - то есть то, на что обращает самое пристальное внимание социум, что отслеживается в любом коллективе, и что служит "показателем заботы о ребенке". За кадром порой остаётся значительная часть внутренней жизни маленького человека, которую в "цивильной" жизни не всегда и обнаружишь. Ну правда, не будешь же вести разговоры "за жизнь", когда столько дел не сделано!..

А если так, то давайте попробуем посмотреть на игру с другой точки зрения: не как на повод отдохнуть, оторваться от собственного ребёнка, а как на возможность вместе заняться одним и тем же делом.

Если что-то не нравится в ваших отношениях, попробуйте отрешиться от обычных проблем и начать готовиться к игре вместе, но без обычных эмоций. Попробуйте обращаться с ребенком, как с равным себе, коллегой, который не вошел в курс дела, но изо всех сил хочет вам помочь. Тут самое время для спокойного разговора, который может быть интересен вам обоим (двоим, троим - нужное подставьте). Рассказать о мире, о традициях, занятиях людей, персонажах, выбрать роли для себя, выяснить, чем придуманные персонажи отличаются от вас реальных...

А еще, если подумать чуть заранее, можно заранее заложить в роль те проблемы, которые вы хотели бы решить-проговорить-отработать в своей жизни, но не получается. Или договориться с кем-нибудь из знакомых заранее, чтобы на игре пройти через конфликт, который мучает, и при этом услышать те слова, которые почему-либо не получается сказать ребенку.



В таком случае почему же мы закладываемся изначально на детский садик как учреждение, которое даёт родителям свободу "от"? Может, стоит думать над свободой "вместе" и свободой "для"?

В этом году я видела замечательный "Робин-лэнд", который делали на Никодимнике Ольга и Бася. Чем он хорош, и чем отличается от детского сада? Он был задуман не как место, где будут дети изолированы от мамаш, а просто как бесильня, детский парк, в котором дети смогут найти себе дело в течение 2-3 часов. Это примерно то время, которое детей можно выдерживать вполне нормально даже не очень подготовленному человеку. (То есть читай: ролевику без высшего педагогического.)

Кроме того, дети не успели пресытиться, но и успели наиграться. Следовательно, пришло время сменить занятие. Снова пошли по своим делам, то есть отправились играть с мамами в общую игру.

Получилось на мой взгляд здорово и не требовало сверхусилий. Если я не права, пусть меня поправят героические защит(ой!) - зачинщики "Робин-лэнда".

И ещё: где дети могут увидеть азартно играющую в мяч маму, или папу, лихо вызывающего на дуэль противника? Тахтапочки-телевизор - все это, возможно, будет. Но не в лесу. А там, кроме комаров, крапивы и прочих неприятностей (от которых даже самые маленькие, кстати, довольно быстро учатся защищаться) есть волчий аппетит, азарт, песни у костра, а самое главное - есть странные взрослые, которые как будто не перестали быть детьми, готовые поддержать любой детский разговор, вступить в игру, помочь справиться с неприятностями и вместе посмеяться над ними.

Так может это и есть настоящая жизнь?

Людмила Звозкова,  
мастер, игрок, мама троих детишек  
г. Москва

## Удачная детская роль

Ох, как мутно оставлять детей на попечение! Как не хочется расставаться с ними! Как прикольно было бы брать их с собой - дабы и поиграть, и порадоваться жизни - и не напрягаться пристраиванием чада в городе.

Бедные мы родители, бедные!

Но я, как родитель продвинутой и матёрый, сразу скажу: не только чужие дети растут быстро! Не парьтесь - ваши чада тоже вырастут. Вымахают ого-го! Дорастут до возраста, в котором их уже вполне можно вывозить на игры и даже - о счастье! - играть при этом самому!

Оказалось по здравом размышлении, что за восемь лет присутствия моих детей на играх накопилось у меня немало опыта по детским ролям. Расскажу как водится по порядку.

Только это для мам, которые уже поняли, что почасовое кормление и сидение на привязи детям нужны не очень. Потому что на играх питание нерегулярное, сон тоже. А опасностей - ну как везде в лесу. То есть не очень много. На дорогах больше.

Итак, вы выросли лет до шести. (Что, еще не выросли? Отложите этот журнал года на три - он вам еще пригодится).

### Роль одиночная

Тяжело, конечно. Но возможно. Лучше всего, если вы на игре, куда собираетесь отправить ребенка не иначе как мастер. Или в хороших отношениях с мастерами. Тогда фантазия начинает работать.

#### "Маленький мамонт"

Илюшка был шести с половиной лет от роду, когда мы с мужем вместе отправились на игру. Игры были незатейливыми, с сертификатами и "честными словами". Добрый мастер выдал Илье бумажку о том, что он - с виду маленький мамонт. С хоботом и шерсткой. Илья был счастлив, ускакал куда-то на

весь день и шлялся по лагерям, поедая "хоботом" еду и разрешая гладить себя по "шерстке". Поскольку его в основном знали (а кто не знал - просто на умилении), то его кормили-поили и не обижали.

Лишь однажды он попал в племя, которое решило, что маленький мамонт лучше чем ничего. И мягко (!) забило его дубиной. Тут огретый пенками Илья достал из кармашка бумагу о том, что "Пришел Большой Мамонт и растоптал обидчиков". Мастер-на-команде отправил троих "убойцев" вместе с Ильей в мертвятник, где они честно отсидели три часа. После чего его уже больше никто не обижал.

**Мораль:** оставьте ребенка чувствовать себя свободным, но озаботьтесь его охраной в игровом плане. И едой (я перед игрой обошла все лагеря, раздала три кило печенья с просьбой кормить Илью, ежели он забредет)

#### "Пятидесятипроцентный мальчик"

Игра "Альфа" строилась на магии. Магия - на бонусах. Бонусы - на обрядах. Представьте, КАК относились команды к Илюшке, который - благодаря добрым мастерам - давал 50% к каждому проведенному в его присутствии обряду! Да на руках носили и оберегали. И сдавали напрокат другим командам.

**Мораль:** сделайте ребенка нужным полигону и он ощутит свою важность. О еде - та же история.

#### "Подкидыш"

Вероника приехала будучи семилеткой на "Земноморье" - собственно, сюжет ее роли заключался в том, приемная дочка правительницы острова Гонт. Но на руке у нее была "татуировка". В процессе игры я не поленилась отправить к ней девушку, которая рассказала ей о том, что есть еще люди с подобными татуировками... Ника ухлопала всю игру на розыски своих братев-близнецов, а потом выяснила, что их род-

ным отцом является Император Атуана, приверженец Ближнецовой религии. К счастью Макс любезно согласился немного подыграть ребятишкам и они были при делах - служили переносчиками информации.

**Мораль:** устройте замуту на подольше и воспользуйтесь дружескими связями - они помогут вашим ребятишкам поиграть всласть.

### "Травница"

Вероника - ученица ведьмы. Никто так кропотливо, как моя девочка не собирал травы, не клеивал их в книжечку, не искал определенное растение. Конечно, занятие нудное, но травница из нее получилась. Ведьма была довольна тем, что ей не понадобилось самой разыскивать эти чертовы травинки и в благодарность таскала Веронику на слеты нечистой силы и даже к концу игры смастерила ей метлу - так что



мое дитя кружило потом где-то "надомной" - счастливое и довольное.

**Мораль:** лучше быть нужным, чем свободным. Если ребенок чувствует свою необходимость где-то - он займется даже тем, что в реальной жизни вы бы от него не добились (например, все школьные гербарии за Веронику уныло делал папа. Или я).

### "Домовенок"

Спаси вас бог давать ребенку оружие для защиты! Какой-нибудь "всепробивающий" перочинный нож". Он же всех пережмет из одного желания повлиять на мир и неумения делать это взрослыми способами! Мальчику Саше в роли Домовенка Кузи выдали такой нож и умение прятаться "в туман". И считалочка детская приобрела на "Цветке папоротника" новое звучание:

"Вышел Кузя из "тумана"  
Вынул ножик из кармана  
Буду резать, буду бить,  
Мастера, давай следить"!

### Костюмы

Ну, это святое! У нас детской игровухи в доме чуть меньше чем взрослой! Причем для них она легко переживается из устаревших маминых\папиных вещей. Побольше яркого и веселого, просторного и немаркого - и ваше чадо вполне серьезно изображает из себя то летучую "яшприцу", то хоббитенку, то ведьмочку ("Маленькую Бабу-Ягу"). Переодевание - это волшебное преобразование. Никогда не выезжайте с ребенком на игру без костюма - даже если он не играет, он должен чувствовать себя "в стиле".

И потом - это же так здорово - одевать их в необычное!

### Командные роли

Тут легче... Или наоборот сложнее. Для команды ребятишек маленького возраста обязательно нужен человек, который бы с ними играл с удовольствием, защищал бы

их от опасностей и... постоянно бы вправлял в события...

Так случилось, что в Красноярске это была как раз я. Потому что у меня и у моей подруги были дети соответствующего возраста, которых надо было развлекать и делать полезными для игры.

Она, кстати, как раз всегда была главным мастером этих немаленьких игр. От 100 до 350 человек собирались на полигоне и среди них были наши малыши - и их приглашенные приятели-знакомые. Всего до 15 человек. 15 было один раз, и то пришлось их поделить на две команды.

### Предшественники

В 22 номере МоёКа статья Михаила Кожаринова "Лестница Странников" как раз об этом:

"ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ - знаковое слово для детей 6-9 лет.

"Мы проводили на такой возраст игру "Лесная сказка". Большинство детей не могло уловить весь ход событий и взаимовлияний одних сюжетных линий на другие. С энтузиазмом выполняли последовательность действий, которой обучали их более старшие проводники: как спрятаться от злых орков с помощью магии. Ребенок делал ручки домиком и читал "заклинание". Орки "ничего не видели". Это был хит! Сюжет пришлось сильно упрощать чтобы он ложился в рамки конечных и односложных последовательностей: засада на дракона, выпуск птиц на волю из клетки..."

Золотое наблюдение! И теория лестницы странников жизнеспособна. Отлично объясняет интересы детей.

### "Коридор"

Мы знали это на практике. И когда нашим тусовочным деткам было по 4-5-6-7 лет, мы устраивали для них "коридоры". Запутанное помещение с разными - лучше темными - комнатами - мы декорировали под Замок, Хижину, Ло-

гово Дракона, болото... И нехитрый сюжет (злой Дракон похищает добрую их проводницу, эльфийскую царевну) заставлял малышей пройти этот коридор "до победного". Главное было - чередовать страшное, смешное и красивое. Как сияли свечи и "драгоценности" дворца, какое было простенькое "болото" - просто круги бумаги, по которым надо было пропрыгать до выхода. Но до сих пор моя сестричка вспоминает тот момент, когда из кучи тряпья рядом с последней "кочкой" высунулась чья-то рука и ухватила ее за ногу! А как они ловко дрались подушками? Как кидали дротик? Как подбирали ключ к замку. То есть младшие просто действовали вместе, но старшие уже вовсю действовали. Главное было - создать последовательность действий.

### "Путешествие"

Успех "коридоров заставил нас устроить летом на местных подростковых XII "Великое хоббитское путешествие". Над сюжетом долго думать незачем - что-то они должны раздобыть, а для этого -что-то преодолеть. В нашем случае это была Кружка, в которую перековали Нарсил (строчка из популярной песни

"Где теперь тот клинок  
Когда грозный час пробил?  
Перекован в Хоббитании на ложки"



Традиционное послеобеденное затишье в командах - и хоббиты тронулись в путь. Они переходили от одного лагеря до другого, встречались с разными существами, подвергались опасностям и испытаниям. Вот они спасли Оленя - и он рассказывает им в благодарность о Волшебном заклинании, что на дереве. Они забирают заклинание и - о чудо - на них выбегает именно тот тролль, которого заком этим можно "окаменить". Вот они добывают уже кружку в обмен на сокровища тролля, но тут на них нападают злые дракониды и берут их в плен. Но из кустов вылетают отважные рохирримы и спасают их, и отводят к себе, и кормят. А потом провозжат до оврага. Но там их ждут - и вся команда в лапах орков, которые требуют только одно - Кружку! Дети отказывают. Тогда орки "убивают" на их глазах проводницу из Рохана. А потом тянут руки к проводнику. И дети отдают кружку. Но вот является Гэндальф!

...

Сюжет такого путешествия придумывать легко и вспоминать приятно. Морока только в технической части - договориться с утра с каждой командой, которая не прочь помочь. Обеспечить закл на дереве, Оленя - на дороге, драконидов - в засаде, кучу хавки - у рохирримов. И надо бежать впереди, отлеживая, все ли в порядке.

На следующий год наши ребяташки спасали потомков эльфийских владык.

Еще через год собирали Алую Книгу, раскиданную по листочкам в разных концах полигона...

А потом они выросли и стали - играть.

У нас есть лангедок, написанный для десяти старших игроков и десяти-двенадцати малышей от 6 лет. Детки играют кучей, помогают друг другу и - неизбежно выигрывают. Мы прокатывали его раз пять - когда подрастала очередная компания тусовочно-соседской малышни. Называется он "Мертвецы и призраки", подверстан под Хэллоуин, но может быть сыгран и в любое другое время.

И тогда дети уже могут выезжать в команды.

### Железные деревья

Команда ребяташек от 7 до 12 лет на полигоне может быть в тему - если ее вписать. Кожаринов: "Интересен случай разновозрастных игр. Старшие играют сюжет, младшие - фон, то есть деятельность вроде бы не зависимую от сюжетных разработок (обрабатывают поля, охотятся). Дело в том, что фон как раз предусматривает строгую последовательность действий. Например: экономика игры завязана на черчение кругов и квадратов. Старшим это скучно, они бегут от такой "работы", а младшим - в кайф! В итоге ценность младших резко возрастает, за них начинается битва среди старших. У тех команд, где младших оказывалось больше, с экономикой все было хорошо"

Это правда! В нашей хоббитской команде "поля", нарисованные на земле и засаженные веточками, росли с каждым циклом. Нашим не надоедало втыкать эти веточки и знать, что это - будущие чипы, за которыми придут из соседних команд. А деревянных коров они ласково звали "Дерёнками".

Мастер по экономике пускал слезы умиления до тех пор, пока не понял, что карточки сельскохозяйственных чипов у него закончились. С тех пор на наших полях произрастали так же и "железные" деревья. Пара выходов "в свет" - и дети уезжали с игры счастливые: они были нужны, им было интересно.

А персонала на них было немного: я сама, Алёна - да трое ребят 12-13 лет, приехавшие со своими младшими братишками.

### Маленькие Маги

Мы даже сделали одну игру специально под малышей. Игра "Земноморье" имела фишку - ВСЕ взрослые маги Земноморья куда-то ушли. Теперь в мире только Маленькие Маги.

Наши маги были всевластны. Они могли сочинить любое (!) заклинание. И если оно было произнесено на Истинной речи, оно сбывалось. Истинной Речью служил искусственный, но гибкий и богатый язык эсперанто (я и мой муж владеем им в со-

вершенстве, вот и взяли его в качестве ИР). Заклинания составлялись с помощью словарей и учебников. Но дети были малы и правильно составленных заклинаний было мало - и слава богу, а то потопили бы они все острова к чертовой матери! Из всех заклинаний дети назубок выучили одно: "Mi volas esti hejme tuj!" - "Я хочу оказаться дома немедленно!" - для спасения жизни. Оно чаще всех и звучало: на всякий случай.

Кстати: именно на "Земноморье" мы стали использовать для магов воздушные шары. Правильно написанное заклинание помещается в шарик и он надувается. Маг с шариком ходит где хочет, а при нужде лопает шар. И видно, и слышно, и ясно, что именно этот эффект случился - который в записочке написан.

### "Платные детишки - короткие штанишки!"

На той же игре другая команда была собрана по знакомым: мы предложили им за небольшую плату устроить их детям трехдневное развлечение.

Хотя малыши остались довольны, больше "платных" групп мы не набирали никогда. Не потому, что на них уходило много хлопот. А потому что мы поняли, что есть все-таки удовольствие от хорошо сделанной игры и радость своего ребенка - а есть работа за деньги. И эта работа нам не понравилась. Своей профессией каждая из нас зарабатывает больше, а ответственности меньше.

Но тем не менее - опыт устройства игр для совсем "левых" ребяташек есть и он вполне успешен. Система, впрочем, та же - а) сделать детей нужными; б) занять их последовательной деятельностью; в) устраивать "опасности" и научить спастись от них.; г) ограждать от реальных опасностей.

Интересно, что мы так много времени уделяли команде Империи (маленькому Императору и его двору), что наши собственные дети остались совсем без бытовых удобств - на их команде остались только два папы и они больше заботились о приключениях, чем о еде. Маленькие Маги быстро просекли такую несправедливость

и вскоре стали питаться в чужих командах: за заклинания.

### Послесловие

Потом мой сын подросток, прославился в Хоббитании-2000 (пожелав назгулу "Доброго здоровья", сыграл главную роль на Макарене-2002 (юный король Людовик 14), поехал по играм от Питера до Иркутска, стал Главным мастером игры "Fallout-socium" и продолжает играть.

Дочка подросла, на игры ездит редко, зато самая креативная и самая активная участница выездных школ и лагерей. Любит свои фотографии и воспоминания с игрушек, считает, что получила там немало полезного. Делает доклады и презентации на тему РИ.

То, что сейчас мои дети не тушуются ни в каких ситуациях, я считаю последствием игр. Они самостоятельны и решительны, сообразительны и не трусливы. Они уже знают, что в сложных условиях надо быстро думать и разумно действовать. Слава богу, опыт был.

Искренне желаю вашим ребяташкам получить этот опыт в игре: он более безопасен, но не менее полезен.

Всегда ваша  
Еля Карева, мама и мастер  
Красноярск  
Kareva@imperium.ru





МурКона-2005



## О МурКоне на Зиланте

МурКон.. МурКон на Зиланте. что это?

Наверное на сегодняшний момент наиболее точным его определением будет - конвент в конвенте...

Попытка очертить новый пласт в Движении, зверей на играх и в жизни...

Попытка пусть пока робкая, всего несколько семинаров, мастер-классов, да конкурс образов, обведенных цепочкой следов "в рамках Муркона" ... но кто знает что из этого получится в дальнейшем.

Как, наверное, и большинство других идей, он родился в застольных разговорах.

Март, вагон Свердловск-Самара, пряное послевкусие ВерКона на губах, мысли, обсуждения, пара дико уставших кошек, так и не распушивших на верконовском балу свои хвосты, анимешник, "просто" ролевик. мысли и чувства складываются в форму, форма обретает имя. МуррррКон. Конвент кошек (кАтенок, респект, я помню что это ты придумала).

Идея так бы и осталась идеей, очередной, забавной, оригинальной, и всего лишь...

Ведь кошки по сути своей существа независимые, и достаточно самостоятельные. Объединится чтобы сделать какое-то общее дело для них хоть и возможно, но достаточно трудно.

Но... нашлись существа, из "сочувствующих" кошкам, заразившиеся этой идеей, и по их воле, и трудами их, она обрела таки свое материальное воплощение...

А МурКон из чисто кошачьего мероприятия превратился в "звериный" фестиваль. правда определяющая тематика так и осталась кошачьей... :)

**Итак... МурКон на Зиланте.**

Кошки, мышки, птицы и волки - этот конвент для Вас.

Для уже матерых, и тех кто лишь думает о примерке мягкой шерстки, тех, для кого это образ жизни, и тех кому пока "лишь интересно".

Кошки и звери всего мира - давайте встанем и посмотрим сколько нас...

## Кошачьим взглядом, или что делают звери на игре...

Сложившаяся на данный момент моя личная ситуация, т. е. пересечение "информационных полей" мюзикла "CATS" и посещения за текущий год нескольких РИ (правда в основном в родной Пензе) привело к обдумыванию темы, с которой ни в одном из изданий посвященным РИ (электронным и печатным) не довелось встретиться. Это - отыгрыш всякого разного зверья. Поскольку мыслей народилось много - надо поделиться. Вот и делюсь.

### Кошачьим взглядом, или что делают звери на игре.

Мастер - есть мастер, а вот уж какой - тут могут быть разные мнения (и хоть бы одно положительное). Даже то немногочисленное время, что я провел в среде ролевиков, убедило, что правила действующие во всем остальном мире, относительно взаимоотношений старшие-младшие (или учитель-ученики, или прибаsenки про начальника) действительны и для мира игрового. Тема не нова и уже изрядно трепана. Главное - что каждый знает как сделать лучше, особенно если ни разу сам не был мастером.

Не буду изменять традиции и займусь тем же самым. (не скажу чтобы ахти как написано, но должно же быть хоть какое-то вступление).

В некотором роде эту статью можно определить как пособие для мастера и игрока при создании роли зверя на игре.

Еще добавлю, что несколько раз выходя на игры рысью (или просто большой кошкой) обратил внимание на то, что во-первых, дело со зверьми обстоит из рук вон плохо, а во-вторых - хорошо поставленная роль зверя (при наличии соответствующего костюма) может стать чуть ли не ключевой. Потому попробую рассмотреть роль, возможности и костюм, а также дать несколько советов "как надо, и как не надо".

### Пункт первый - как они появляются.

Обычно ситуация выглядит так: мастер, в муках творчества, или несколько мастеров с ящиком пива, пытаются прописать правила да так, чтобы и понятно все было, и интересно, и самим в этих правилах не запутаться. При том подгоняющий фактор - собственная фантазия и желание сделать "все как взаправду", а останавливающий - слишком хорошее знание тех людей которые придут играть, ну, или просто человеческой психологии. Основное же правило таково: чтобы не было скучно (или для творческо-мыслящих - действие должно быть осмысленным и приносить удовлетворение). А уж как скучно в



"мертвятнике", особенно при динамично разворачивающейся игре - не мне вам рассказывать. Потому, наверное, и появилась когда-то мысль: самых буйных выпускать на срок отсидки эдакими второстепенными персонажами, добавляющими колорит.

Правда, есть еще игры, где звери - неотъемлемый персонаж, но, как мне кажется, это, скорее, исключение из правил.

Следовательно, требований к антуражу - почти никаких: "...серый мех (где!?) и рычание" или "...Василиск отыгрывается кистенем", а целей и вовсе нет: "Сбегай - побегай, только постарайся никого не убить", ага, так вот одним рычанием и побьешь пять-семь воинов в полном доспехе.

Эрго - нетребовательное отношение к роли рождает убогий, не побоюсь этого слова, отыгрыш и прикид (те, кто свой "серый мех" шьет не меньше основного прикида и на игре в определенный момент не может вспомнить что такое "разговаривать", вместо того чтобы рычать, знайте, это не про вас, и я вами очень горжусь!).

#### Пункт второй - что ждет от зверей мастер.

А ничего особенного он, как правило, не ждет, просто прописывает в правилах, не потому, что возлагает какие-то надежды, а просто потому, что все так делают.

#### Пункт третий - что ждет "сам зверь" и что его ждет (советы начинающим).

Если вы всего лишь вышли из мертвятника чтобы просто без дела не сидеть - все дальнейшее не для вас (ну разве что кроме описания ваших реальных возможностей, да "техники безопасности"). Если же вы, идя на игру, сразу рассчитываете после собственной смерти (а еще лучше сразу на всю игру) остаться зверем - подсаживайтесь поближе.

Будем честны сами с собой - идя на игру в такой необычной роли (а необычная роль по отношению к ролевой игре это надо сказать то еще понятие) мы, прежде

всего, надеемся запомниться и выделиться. Мряу, поэтому разворачивайтесь на полную катушку. Поверьте, мимо самого самого хоббитского-хоббитского хоббита эльфы могут пройти даже не повернувшись. Но устоять перед соблазном погладить "очаровательную киску" или заполучить в провожатые "серого волчару" - такое не под силу даже самым высокомерным из эльфиек (пусть даже хоббит и зверь это одно и то же существо в миру). Однако, произвести должное впечатление с бухты-барахты не получится.

Перво-наперво - костюм. Я не шутил, когда говорил о том, что на него можно затратить столько же (а иногда и больше) труда чем на обыкновенный прикид. Ориентиры: малоизвестный (особенно по сравнению с "ИХ - суперзвезда") мюзикл "CATS", (кто не сможет достать кассету пошарьте по Инету - у них есть свой сайт с фото), отечественный фильм "волк и семеро козлят", да хоть потешные куклы из Парка Культуры и Отдыха или передача по TV "КОАП". Шкура/мех в нужных местах, когти да уши на заколках-невидимках и, конечно, обязательны маска или грим. Лучше грим. Он намного живее, да и мимику передает куда как эффектней. Правда у него есть и свои минусы: грим смазывается, его иногда не достать, а главное его надо уметь накладывать, а то придется вам объяснять каждому встречному поперечному, что вы не "восставший из Ада", а просто сусликом вышли погулять.

Во-вторых, менталитет & движения. Ну, тут самим надо разбираться, давать здесь советы дело неблагодарное. "Каждый выбирает для себя". Постарайтесь только не переиграть, а в основном наблюдайте за братьями нашими меньшими. Перетекающие кошачьи, рычковые волчьи или вальяжные драконьи иногда не менее, а часто и более, решающи, чем прикид.

В-третьих, как говорить цели и задачи. Лучше всего обговорите с мастерами. Хотя, как правило, они не знают чем вам можно заниматься, поэтому лучше приходите к ним с уже

готовыми вариантами своего поведения. (В этом отношении мне очень понравилась идея насчет роли почтового голубя - летай себе, передавая послания, а достать тебя смогут только из лука, да и кому нужна "птичка певчая".) В общем-то, если у мастера нет для тебя задания выбор небольшой - либо просто бродить, либо прибиться к какому-нибудь магу или эльфю. Тут уж тебе придется сделать выбор или сделаться "грозой полигона" и быть самим по себе, или стать чьим-либо спутником. В первом случае будь готов к тому, что в конце концов (если не будешь сидеть сложа лапы), на тебя начнется загонная охота, в которой с удовольствием примет участие полполигона. Ты можешь просто помелькать перед достаточной аудиторией, а можешь для ускорения дела напасть на парочку каких-либо беззащитных существ. Именно беззащитных!!!

Почему беззащитных? Не забывай, все твоё богатство - это два-три хита, кинжал и обаяние, поэтому, как правило, нападать на воина, мага или рыцаря - САМОУБИЙСТВО!!! Лучше рыкнуть и убежать. Кстати, отсюда вытекает еще один совет: не пожалей времени и хотя бы в азах постигни один из "мягких" стилей единоборств (айкидо, ушу, русским стилем). Они дадут необходимую "звериную" пластику, а заодно и приемы работы против вооруженного противника (конечно не в боевом-пожизненном варианте).

Во втором случае ищи тех, кто со зверьми общается и нуждается. Это, как правило, эльфы и друиды (а также маги и всякие "духи леса"). Тут взаимовыгодное сотрудничество - он (или она) получает, грубо говоря, еще одну антуражную черту, а вы - защиту, и интерес по игре поскольку без дела ваш партнер сидеть тоже не будет. Кстати можно и совместить обе линии поведения, пусть новообретенный спутник-маг отмазывает вас от отряда охотников, решивших навсегда избавить лес от кровожадного хищника.

Вот в общих чертах все, что можно посоветовать игроку.

Да, и еще. Даже если мастер при принятии заявки скажет вам что "ну нет таких существ в этом мире", все равно не полнитесь - привезите и этот костюм. Мастера всегда можно переубедить. Только переубеждать надо уже на игре, и при полном маскараде - мол "вот такая я лапочка!"

#### Пункт четвертый - "мастер, мастер, дай загруз" (советы мастеру).

Мастер, помни, любое существо на полигоне можно использовать в своих интересах, и зверей не стоит исключать из списков! Самый простой вариант - спустить каких-нибудь тварей (зверей или нежить, безразлично) на какой-нибудь город. Пусть поразвлекаются, отвлекутся от всяких там походов, и т.д. Очень неплохо действует такая мера при необходимости мобилизации (или сплочения), всяких там враждующих сторон.

Можно также назначить награду, или объявить что "некое существо" обладает ценной информацией, или "его уши вываренные в кипятке - даруют бессмертие". Не мне вас учить придумывать плюшки. Главными являются два момента:

Во-первых, на параде команд представьте всех зверей, нежить и существ, или (если они будут выходить только из мертвятника на 2 часа) показать/описать их костюмы, отличительные приметы и хитовость (как правило, для всех зверей используется хитовая система). Не допускайте, пожалуйста такого, что человека сначала убивает какая-то жагница, а только потом он узнает, что ее отличает зеленый кинжал. Выпускаете убитого воина зомби - навешайте на него лохмотьев определенного цвета, наденьте цветной хайратник, а еще лучше маску (однотипную для всех зомби). И к вам не придут рассерженные игроки, которые узнали о том, что он зомби, и его невозможно убить только после того, как попытались это сделать раз пятнадцать (что отнюдь не улучшило состояние "зомби").

Во-вторых, продумайте что ваши создания могут, а что - не могут. Если вы выпускаете свору оборотней, должную наводить ужас на округу (с двумя - тремя отрядами рыцарей в городах), и на них только два хита и кинжал на морду, то не удивляйтесь - свору вырежут мгновенно да еще добавки попросят. Накиньте им возможность мгновенного излечения (обычного для оборотней), пару-тройку хитов или неубиваемость обычным оружием (только освещенным, а единственный священник или ведьмак мало за тридевять земель, так еще и платы требуют). А то шатаются по полигону два ведьмака и оба без работы - всех гулей маги вырезали, а с остальными и обычные воины справляются. Кстати, хороший кистень или плетка зачастую более эффективна (особенно против щита) чем кинжал или копье. Да, и еще руки до локтя и ноги до колен тоже желательно из поражаемой зоны вывести, а то и удар-то принять не на что.

Вот так.

Для животных же необходимых скорее для колорита или завязки сюжета - нет такой необходимости в высокой живучести, а вот внешний вид и отыгрыш - ой как важен. Чего, например, стоит еле спасшийся от браконьеров (орков, бандитов) олененок, волчонок или рысенок, подобранный на лесной тропе друидами (или у границ Лориена эльфами).

#### Итог.

Из всего вышеизложенного:

Игроки - флаг вам в руки только помните: что лучше никак, чем как-нибудь!

Мастера - хотите разнообразия и необычности - подумайте над данной темой, только помните: не след посылать безоружных на вооруженных до зубов.

А в приложение могу привести одно нечто родившееся у меня после одной из игр.

Шелест капель по листве усилился, переходя в легкий гул. Капля, пробравшаяся по лабиринту листвы, скатилась ему на нос. Фыркнув и встряхнув кисточками на кончиках ушей, он перешел на бег. Гул слева, шум двигателей машин идущих по трассе помог ему сориентироваться.

Через несколько секунд, меж деревьев замелькали красные и белые пятна.

Бег замедлился, а затем сменился легким крадущимся шагом.

Цветные пятна превратились в отряд рыцарей суетящихся вокруг своего лагеря.

Спрятавшись за поваленным деревом, он внимательно осматривает лагерь - ждет пока кто-нибудь выйдет один за пределы лагеря на расстояние достаточное для нападения.

Медленно текут минуты. Затекают мышцы, и он передвигается на новое место.

Это ошибка. Дозорный замечает движение, и немедленно из лагеря выходят трое рыцарей.

Мысль о столкновении с тремя вооруженными людьми не вызывает положительных эмоций, поэтому, рывнув с досады на приближающихся людей, он скрывается в зарослях.

Его лапы сбрасывают капли дождя с листьев травы. Где-то слева лежит утоптанная тропа, а впереди еще один лагерь.

Так всегда. Из десяти попыток нападения, удачной оказывается не больше одной.

24.05.02

Засим разрешите откланяться.  
Доброй охоты, мягкого мяса.

Дегтярев Георгий (Котенок ака Рысь),  
г. Пенза

## Формирование и воплощение художественного образа. Костюм и грим часть практического семинара в рамках МурКона

Итак, что же такое "художественный образ"?

Х. о. - содержательная форма, свойственная всем видам и жанрам художественного творчества. В искусстве человек воспринимает не только то, что непосредственно сообщается его зрению или слуху, не только само действие, но и тот предмет, что кроется за ним. Сущность того, что принято называть Х. о., в том и заключается, что он в ограниченной форме выражает безграничное, в немногом выражает многое, в отдельном - общее. (Кононенко Б.И. Большой толковый словарь по культурологии. - М.: ООО "Издательство "Вече 2000", ООО "Издательство АСТ").

Этапы формирования и воплощения художественного образа:

1. Появление идеи. Как возникает идея образа? (вдохновение может давать литературное, художественное, музыкальное произведение; образ собирается из отдельных черт различных персонажей и т.п.).

2. Сбор материала по теме (поиски дополнительной информации, всестороннее изучение предмета).

3. Анализ и сортировка отобранного материала.

4. Реализация задуманного (раскрытие внутреннего содержания):

а) Вживание в образ (начинается еще на этапе сбора материала или раньше, поскольку человека "цепляет" то, что в нем уже есть);

б) Поиск средств передачи образа (стереотип действий, пластика, речь, и др.).

в) Визуализация образа (работа над костюмом, гримом и т.п.).

Форма призвана отражать содержание. Таким образом грим и костюм нужны актеру для того, чтобы помочь передать особенности персонажа и создать целостный художественный образ. Грим дополняет костюм (в особенности если речь идет о зверином образе). Поэтому при выборе средств художественной выразительности (СХВ) грима необходимо учитывать особенности костюма. в противном случае голова будет просто "отрываться" от туловища.

Достичь гармонии в г. и к. можно при выборе цвета и других СХВ.

Средства художественной выразительности (в данном случае)-линия, пятно, тон, цвет, фактура и т. д.

Так же можно использовать симметрию и асимметрию. Стремясь передать внутреннее напряжение и противоречивость образа, лучше всего проигнорировать к асимметричному г. и к., т.к. хаотично расположенные линии и пятна вызывают ощущение перменчивости, в то время как симметричное или хорошо уравновешенное расположение элементов чаще говорит о спокойствии.

Костюм - это система определенным образом подобранных предметов одежды, обусловленная предназначением. (Мы в быту говорим о деловом костюме, свадебном, форменном, театральном, маскарадном, национальном, траурном и т. д.) Костюм даёт внешнюю характеристику человеку, определяя его пол, возраст, национальность, социальный и культурный статус, эстетический уровень, характер, а подчас и психическое состояние. Костюм

Плюшкина (бабий халат весь в заплатках) говорит о его болезненной скупости, а растерзанная рубашка и спущенные чулки принца Гамлета - о нервном расстройстве не меньше, чем слова и поступки этих знаменитых персонажей. Костюм может дополняться гримом, татуировкой, причёской, украшениями, знаками различия. Но не обязательно всем сразу. Так, парадный наряд камбоджийской принцессы предусматривает несколько килограммов драгоценностей, но исключает обувь. А у новобранцев фактически нет причёски. (Современная энциклопедия "Мода и стиль". Глав. ред. В. А. Володин. - М: Аванта+, 2002. - 480 с.; ил. 15BM 5-94623-014-X).

Очень важный момент - **функциональность костюма**. Прежде чем приступить к изготовлению костюма, нужно решить - где, в каких условиях, он будет использоваться. От этого во многом зависит выбор материалов и деталей.

#### То же и с гримом.

Грим (от фр. grime - букв. "забавный старикан") - это искусство изменять внешность при помощи специальных красок, пластических наклеек, подтяжек и постижерных изделий (парика, бороды, усов, бакенбардов, ресниц и т. п.). Грим является одним из компонентов спектакля, обложкой художественного образа.

Гримироваться нужно самостоятельно. т.к никто кроме самого артиста не знает, какие черты на данный момент лучше всего отражают его психологическое состояние.

Грим не должен быть мертвой маской, повторяющейся раз за разом. В зависимости от настроения и возможностей он меняется (сохраняя, разумеется, общий характер линий и пятен; и цветовую гамму) это позволяет образу развиваться. В след за внутренними изменениями приходят внешние-и накапливается опыт.

Работая над созданием художественного образа персонажа, актеру приходится одновременно искать внешние и внутренние средства для передачи его характерности. Если художник для воплощения идеи использует холст, кисти, краски, скульптор-мрамор, дерево, глину, То актер-себя самое. Его материалы-голос, тело, мысли, и что всего авжнее-чувства. Актер призван творить из себя самого, оставаясь при этом самим собой.

"Я в предлагаемых обстоятельствах" - формула, которую вывел К. С. Станиславский (Алексеев). Далее пояснил: "Идти к образу от себя". Но идти, а не стоять на месте. Идти "от себя", а не "к себе".

Иногда работа над внешностью персонажа позволяет актеру лучше понять его внутренний мир:

"...побочный ход к душе артиста - от внешнего к внутреннему, от тела к душе, от воплощения к переживанию, от формы к содержанию."

Например "счастливая случайность" в работе над ролью Сотанвила в "Жорже Дандене" помог Константину Сергеевичу "раскрыть" роль в себе:

"...Дело подходило уж к генеральным репетициям, а я все еще сидел между двух стульев. Но тут, на мое счастье, совершенно случайно я получил "дар от Аполлона". Одна черта в гриме, придавшая какое-то живое комическое выражение лицу, - и сразу что-то где-то во мне точно перевернулось. Что было неясно, стало ясным; что было без почвы, получило ее; чему я не верил - теперь поверил. Кто объяснит этот непонятный, чудодейственный творческий сдвиг! Что-то внутри назревало, наливалось, как в почке, наконец - созрело. Одно случайное прикосновение - и бутон прорвался, из него показались свежие молодые лепестки, которые расправлялись на ярком солнце. Так и у меня от одного случайного прикосновения растушевки с краской, от одной удачной черты в гриме

бутон точно прорвался, и роль начала раскрывать свои лепестки перед блестящим, греющим светом рамп. Это был момент великой радости, искупающий все прежние муки творчества. С чем сравнить его? С возвращением к жизни после опасной болезни или с благополучным разрешением от бремени? Как хорошо быть артистом в эти моменты и как редки эти моменты у артистов! Они навсегда остаются светлой точкой, манящей к себе, путеводной звездой в исканиях и стремлениях художника..." И это не единственный пример.

Важную роль костюмы и грим сыграли в нашумевшем мюзикле "Кошки", поставленного сэр Эндрю Ллойдом Уэббером:

"Мюзикл наделал много шума, посетившие представление не могли забыть не только музыку, но и гримы, парики, костюмы. Лица напоминали кошачьи мордочки, для этого брался светлый тональный крем или белая краска и затем подводились глаза, по форме напоминавшие кошачьи, брови, нос, рот. Рисовались тонкие усы, не было наклеек, наплек, которые утяжелили бы грим. Большую роль играли цветные парики - белый с черным, рыжий с черным, черный с синим, с серым, темно-фиолетовый, малиновый, завитые как настоящие кошачьи головки с ушками.

В гриме сохранено лицо человека, волнистые, прямые линии грима не изменяют лицо до неузнаваемости.

Грим выполнен в линейной манере, нет объема, все плоско и четко, без полутеней. На некоторых лицах рисунки нанесены асимметрично, например, на одной кошачьей мордочке на белой маске правый глаз затемнен черной краской, у другой кошки - бежевое пятно с левой стороны.

Некоторые гримы не несут сильной росписи лица, подчеркнуты только глаза и брови, у других - наоборот, выделена площадка вокруг носа, и рот, подкрашенный красной краской, находится как бы в пене.

Рисунок кошачьих полос не требует строгого повторения, может быть импровизация на тему "кошачья мордочка". Роспись лица полосами выглядит очень рельефно, эффектно.

При выполнении грима надо не копировать зверя с предельной точностью, а, подчеркнув его характерные черты, показать и лицо исполнителя. Так и в мюзикле "Кошки" должно присутствовать реальное лицо человека.

Удачным дополнением грима является костюм, который состоит из комбинезона с нашитыми нитками, имитирующими кошачью шерсть, на руках - длинные перчатки в широкую полоску, на ногах - гетры также в полоску.

Жабо, воротники, боа из синтетических ярких волокон, нитей, дополняющие костюм, делают грим участников мюзикла более оригинальным.

Грим может быть выполнен как жирными гримировальными красками, так и сухими, которые применяют при работе с макияжем. Сейчас гримеры, визажисты работают с аквагримом, который не мажется, удобен при мобильной игре актеров.

"Кошки" постоянно в движении, они танцуют, прыгают, носятся по сцене, поэтому лучше воспользоваться красками для макияжа. Перед тем как остановиться на каком-либо варианте, надо перепробовать несколько, выбрав наиболее оптимальный.

Грим в мюзикле "Кошки" удачен, он эффектно выглядит, способствует успеху постановки, поэтому так важно его выполнение на профессиональном уровне."

(Сыромятникова И. С. "Искусство грима и макияжа". М.: РИПОЛ классик, 2005.)

Замечательный грим и костюмы в отечественном детском мюзикле "Мама". Множество различных "звериных" образов, характер движений и речи, а так же орга-

низация пространства делают мюзикл целостным произведением.

В целом, что касается "звериного" грима, особенности диктует внешний вид выбранного животного.

Для кошачьих характерны четкий контур глаз с ярко выраженными черными слезниками у внутреннего края глаз, чуть приподнятые у переносицы брови, выбеленные области под глазами и над верхней губой, отрисовка носа и усов. Все остальное зависит от окраса характера выбранного животного. (рис.)

Прежде чем приступить к процессу нанесения грима, лучше всего распечатать на принтере фотографию, и потренироваться на ней обычными цветными карандашами (рис. 1). А затем - долгие часы перед зеркалом...

#### Технические приемы грима.

Существуют два основных приема работы по гриму - это живописный и скульптурно-объемный (иногда применяется смешанный).



Рис. 1

Живописный прием в гриме предусматривает использование гримировальных красок. Техника его выполнения близка к живописи, так как выразительными средствами того и другого являются цвет, линия, светотень. При помощи линий в гриме передаются контур формы, очертания деталей лица, глаз, губ, бровей, характер складок и морщин.

Линия в гриме должна быть четкой, плавной, ровной. Можно пользоваться смешанным приемом, используя краски и накладки. Линейное изображение не передает объемного ощущения, оно плоскостное. Линейный грим сохранился до настоящего времени в китайском и японском театрах, также в цирке и на эстраде. Часто линейный грим имеет условный характер.

Подготовка лица к гриму.

Все лицо покрывают слоем вазелина или крема, жира. Это делается для того, чтобы предохранить поры лица, создать скользкую эластичную поверхность. Смазывание лица происходит от центра к краям указательным пальцем легко и плавно, не натирая сильно на кожу и не втирая. Нанесенный крем (жир) необходимо промокнуть бумажной салфеткой или куском алигнина. Это не-



Рис. 3

много подсушит кожу, но влажность останется. Жировая основа дает возможность распределять гримировальные краски без труда, так как создается удобная для дальнейшей работы поверхность. Сухие гримировальные краски легче распределяются по протертому жиром лицу. Если пользоваться жирными красками, которые содержат большое количество вазелинового масла, то перед гримированием лицо можно не смазывать. Снимают грим пластмассовым ножичком или алигнином.

Гримировальные краски. Подробнее о них можно почитать в книге Сыромятниковой И. С. "Искусство грима и макияжа". (М.: РИПОЛ классик, 2005.).

#### Образ богини Баст и статуэтки Кошки Баст.

Грим и костюм для павильонной игры. Возможно - для бала. (рис. 2)



Рис. 2

Баст (Бастет)  
Функция: Богиня-кошка. Богиня солнца, радости и веселья. Олицетворяла



тепло. Считалась всевидящей и занимала место стража при боге солнца Ра. Воплощала женские и материнские качества: изящество, красоту и ласку. Была богиней плодородия, покровительницей детей, охранительницей урожая. В домах хранились ее статуэтки, отгонявшие злых духов.

Начало появления культа: вторая Династия. Поклонялись до I в. н.э. Генеалогия: дочь и жена бога солнца Яа, жена Птаха, мать Махеса и Хенсу. Иконография: Изображалась в виде женщины с головой кошки. Атрибут. Музыкальный инструмент сistr. Священное животное: кошка, отражавшая проворство и силу богини.

Центр культа. Бубастис на востоке дельты Нила. По свидетельству греческого историка Геродота в этом городе стоял самый прекрасный храм Египта. В главном святилище возвышалась огромная статуя богини. Во время ежегодных весенних празднеств статую выносили из храма и торжественно провозили на ладье вдоль берегов Нила. Кошка охранялась законом и осмелившемуся поднять на нее руку, грозила смертная казнь. После смерти кошек погребали по ритуалу, напоминающе-



Рис. 4-5-6



му погребение человека: хозяева кошки и их родня в знак траура выбривали себе брови, а тело кошки бальзамировалось. Готовую мумию зашивали в льняной саван или заключали в саркофаг и помещали в одном из бесчисленных некрополей, специально предназначенных для кошек и выстроенных вдоль берегов Нила. В конце прошлого века возле деревни Бени-Гасан в Нижнем Египте было найдено несколько десятков тысяч кошачьих мумий. Поклонение кошке в Египте было настолько велико, что в 525 г. до н.э., как гласит предание, это привело к ужасным последствиям. Персидский царь Камбиз решил захватить долину Нила. Персы не умели штурмовать укрепленные города и были вынуждены остановиться у стен города Пелусия. Камбизу пришла в голову блестящая мысль: по его приказу каждый солдат укрепил на груди живую кошку так, чтобы она хорошо была видна. Армия двинулась вперед, защищенная живыми щитами.

Египтяне побоялись ранить или убить священных животных и сдались. Камбиз завоевал Египет и основал 27-ю династию. (Бернар Брие. Дикие кошки. М.: Диалог, 1995)

Отождествление: Мут, почитавшиеся как око Ра Уто, Тефнут, Сехмет и Хатхор из-за чего приобрела функции солнечного Ока. В Древней Греции - Артемиды, Афродита.

Идея создания образа появилась в момент проведения мысленной параллели между образом домашней кошки и историей изобразительного искусства и религии.

Поскольку культ кошки берет свое начало в Египте, в работе над внешним обликом персонажа помогло изучение изобразительного искусства Древнего Египта (в основном - скульптура). (Имеется в виду ИЗО Египта в целом, а не какой-то определенный период). (рис. 3.)

На основе собранного материала выполнялись эскизы грима и костюма (рис. 4, 5, 6), закупались ткани и прочие необходимые материалы.

Поскольку речь идет все-таки о богине, образ вообрал в себя и черты крупных хищных кошек.

Параллельно велась работа над погружением в образ. В этом очень помогала музыка - альбом ансамбля "Nomad" "Cairo", просмотр документальных фильмов о кошках, мюзиклов, изучение других



Рис. 10



Рис. 7-8-9

материалов. И конечно же, наблюдение за живыми кошками во дворе, дома. (Это тема для отдельного исследования).

В соответствии с характером персонажа (как он был воспринят), а так же внутренним настроением наиболее подходящей в г. и к. оказалась симметрия.

На выбор цветовой гаммы повлияла опять же скульптура, а так же то, что на черной основе замечательно смотрятся мех и золото. Немаловажна и символическая роль цвета:

Золото (песок и солнце, радость и тепло) + бездонная чернота ночного неба, полная загадок и тайн. (рис. 7. Богиня-ох-



Рис. 11



Рис. 12



Рис. 13



Рис. 14

ранительница из гробницы Тутанхамона в Фивах. XIV в. до н. э., рис. 8. Статуя фараона в жреческом одеянии.).

Статуэтка Кошки Баст:

Черная основа - водолазка и лосины.

Прямое, сшитое по выкройке-основе платье. Ткань - золотой велюр.

Наручи и поножи из искусственного золотистого меха.

Черные перчатки.

Меховые ушки (на креплениях - заколках).

На бедрах - пояс с монетками. (К нему же крепится хвост).

Статуэтка готова ожить и закружиться в танце.

Но для полигона подобный костюм непригоден. (рис. 9)

Богиня Баст:

Основа - прямое платье (черный бархат - стрейч).

Черные шаровары.

Воротник, пояс, наручи, поножи из облегченного искусственного меха, имитирующего окрас хищной кошки.

(рис. 10)

В работе с гримом рассматривались различные варианты. Возможным представлялось использовать масляный грим, либо косметику. Наиболее приемлемым оказался второй вариант в силу многих причин:

Недостатки масляного грима:

Ложится плотным слоем.

Почти невозможно качественно отрисовать контур глаз-он тут же отпечатывается под бровью.

Сложно передавать мелкие детали.

Быстро смазывается и оставляет следы на одежде.

Не дышит кожа, в таком гриме жарко.

Поверх масляного грима не ложатся тени и карандаши.

Достоинства:

Влагоустойчивый.

Доступен, прост в изготовлении и использовании.

Легко накладывается кистью, пальцем.

Ярок.

Предлагаемый вариант:

Линейный грим-макияж выполненный при помощи обычной косметики.

Достоинства такого грима:

Легко комбинируется с другими видами грима (если их наносить сверху).

Не так легко смазывается, как масляный грим.

Есть возможность "поиграть" с линией (карандашом это сделать значительно проще, чем кистью).

Хорошо смотрится на близком расстоянии.

Материалы:

Матовые тени. Для Баст выбрана теплая цветовая гамма (коричневые и золотистые оттенки).

Косметические карандаши (лучше - механические). Черный и коричневый.

Кисти: белка №5 (мягкие, для работы с большими пятнами), синтетика №1, №2 (упругие, для мелких деталей), аппликаторы и ватные палочки (для исправления неверно проведенных линий).

Перед нанесением грима лицо смазывается кремом. Это позволит после легко снять его при помощи салфеток и молочка для снятия макияжа.

Этапы наложения грима

(рис. 11, 12, 13, 14).

Юлия Лязгина,  
г. Тольятти

E-mail: julianna007@rambler.ru

## Мелдис (Анастасия Паписова)

В очередной раз проходя мимо стены с рекламой на Зиланте, мы вдруг наткнулись на плакат "Старинные сказания Средиземья. Кельтская арфа, вокал". Только увидев слово "арфа", я понял, что пойду обязательно, чем бы это ни оказалось.

А оказалось это просто потрясающим концертом. Мэлдис, игравшая на арфе и певшая нам, была просто великолепна. Крайне редко удаётся услышать настолько красивую музыку и голос. Звуки арфы производили невероятное впечатление: мелодия казалась нежной, светлой... наверное так могла звучать эльфийская музыка.

В общем, это надо слушать, словами описывать бесполезно.

Для многих это была ностальгия, далёкие давние песни, с которых всё начиналось. Мэлдис пела старые, почти забытые песни. Это было похоже погружение в сказку...



Интервью с Анастасией Паписовой, Meldis в ролевом движении.

**- Мэлдис, вчера многие слышали твой концерт - это были, в основном, старые песни. У некоторых сложилось впечатление что ты вообще первый ролевой бард - ну или стоящий у начал этого движения.**

- Ничего подобного, эти песни пелись, ходили... они все пережили большой поток ролевых песен. Они сложны для исполнения, не каждый человек сможет их спеть и сыграть, может поэтому они не прижились, стали забываться... Вот песни "Алой книги", к примеру, хоть стали переиздавать... А некоторые вообще забывались... А некоторые вообще забывались, я хотела бы чтобы они жили дальше.

**- А кто-нибудь кроме тебя поёт эти песни?**

- Есть люди, которые поют песни "Алой книги", но немного. Не могу сказать точнее, потому что долгое время в тусовке отсутствовала. Меня позвали выступить, и я выбрала именно эти песни, потому что их перестали исполнять.

**- Раньше (в 95-96) я слышал как люди пели песни из "Властелина". Сейчас же почти нигде их нет...**

- Раньше пели переводы, например, Лена Сорокина пела песню Галадриэль, несколько человек ещё делали переводы...

"Убегает дорога вперёд" - это одно из переложений, такой отдалённый вариант перевода. Раньше у нас ничего на руках не было, игры проходили раз в год, но были книжки. Люди прочитали и первым делом схватились за то, что там было. Были стихи, и они на это дело написали музыку. А потом пошла накручиваться ролевая тусовка, люди стали писать об уже ролевых событиях, других сюжетах... Старая тусовка писала по тому, что было под руками, а новая - о своей жизни.

**- Когда я только-только начинал свою жизнь в ролевом движении, я слышал довольно интересные и сложные песни. А сейчас, например, "Короля и Шута" можно слышать почти на любой игре. Не говорит ли это о том, что песни становятся проще, попсовее?**

- Мы любили "Аквариум", подобные группы... Гимнообразные песни приживаются, а лирика - ускользает.

**- Ролевики по большей части играют на том, что можно вывезти: гитарах, губных гармошках, барабанах, флейтах... Мэлдис, а почему ты выбрала арфу?**

- Я начинала играть на гитаре... У меня есть маленькая коленная арфа, которую можно было вывезти на игры. Но я перестала ездить лет на пять, наигралась что ли... А потом все люди, с которыми мне интересно было общаться, они тоже перестали ездить. Когда я ушла из ролевой тусовки, занялась фольклорной музыкой. Получилось так: я заболела музыкой, приобрела инструмент, научилась играть... а потом я поняла, что кроме как играть фольклорную музыку, можно на нём играть всё, что угодно. А поскольку сюжеты Толкиена были взяты из культуры европейских народов - те же эльфы часто играют на арфах - а, значит, их песни можно

исполнять под этот инструмент, и это, наверное, должно быть хорошо.

**- А та арфа, которую мы видели вчера - это кельтская?**

- Кельтская - это прародитель классической. Наверное, в древние времена барды ходили с маленькими арфами, потому что неудобно было бы таскать другие. А вообще их есть несколько "калибров": большие оркестровые, "средние" и маленькие наложенные. Когда Галадриэль прощалась с Братством, она плыла на лодке и играла на маленькой арфе.

**- Арфа, как я понимаю, довольно дорогой инструмент?**

- Да, конечно. Есть дешевые, но любой инструмент, на котором можно издавать приличные звуки стоит довольно дорого.

**- А реально ли возить на игры маленькие арфы - они выдержат нахождение на природе? Например, вчера в зале было холодно и большая арфа расстроилась.**

- Моя старая арфочка, например, переживёт всё что угодно, с ней делали всё. Зимой мы выступали на платформе, иногда она долго лежала и почти не расстраивалась. Если инструмент качественный, то возить можно. Конечно, его жалко, ведь гитару можно купить новую, а арфа - редкий инструмент, который сложно починить или достать новый.

**- Мэлдис, а где можно тебя услышать ещё?**

- Я буду давать концерты (информация есть на сайте <http://meldis-harp.ru>), и сейчас я буду записывать кельтский материал, наверняка запишу и эту программу, потому что мне уже многие сказали: "Давай, пиши!".

Интервью брал Мильфгард

## Историческая Ассоциация танца

## Организация бала в рамках игры

В последнее время балы, массовые гулянья и праздники все чаще и чаще встречаются на играх. Безусловно, рано или поздно появятся шоу-команды, способные эффективно "зажечь толпу" и профессионально провести любое мероприятие, от свадьбы до бала. Но мы живем в золотое время, у нас нет пока (надеюсь) таких команд, а потому приходится все делать самим, и получать от этого удовольствие. В этой статье я попробую отыскать основные грабли, на которые уже наступали мы, и предостеречь от них.

Начнем с начала. Вы собираетесь на игру и вдруг понимаете, что провести на ней бал - хорошая идея. Последующий за этим этап подготовки вскрывает первые проблемы и множество вопросов, на которые лучше ответить до начала работы.

Самый главный вопрос, это цель мероприятия. С какой целью я это делаю? Цель может быть как чисто меркантильная, так и глубоко игровая, но главное, чтобы вы ответили честно и без уверток. Лично себе. Определившись с целью, вам будет проще ответить на другой вопрос - кто является целевой аудиторией мероприятия. И рассчитывать в дальнейшем на нее.

### Что требуется сделать до отъезда:

Отобрать танцы с учетом целевой аудитории. Рекомендации тут такие: танцы должны быть известны предполагаемым гостям, и желательно на минимальное число людей. Даже тройку подчас бывает собрать сложно. Помните, что если какой-либо из танцев люди не знают, то танцевать его придется вам. Поэтому не берите схем на число людей больше, чем у вас в команде и обязательно задайте себе вопрос: какое минимальное число людей

нам нужно, чтобы танцевать этот танец?

Выбрав танцы, запишите их список и посмотрите - нет ли сложных, неоднозначных схем, ко всем ли танцам есть красивая музыка, сможете ли вы научить любого человека танцевать любой из них. На игре вы встретите две проблемы: будут люди которые никогда ничего не танцевали, и люди, живущие в других городах, где танцуют по другому и считают что это единственно возможная схема. Поэтому, избегайте неоднозначных и спорных схем, которые везде танцуются по-разному, а если берете - постарайтесь до каждого участника довести именно ваш, либо возьмите наиболее известный участникам. Как вы понимаете, это серьезная исследовательская работа, которая съест довольно много времени до игры, но чем больше вы уделите времени этому вопросу - тем меньше конфузов будет на балу.

Кроме того, советую избегать сетовые танцы, на три и более число людей в сете. Если вы почти гарантировано найдете одну пару на танец, то всегда есть вероятность, что две вы уже не найдете. Либо, если танец на три человека, а танцевать его захочет лишь пять, как вы будете выкручиваться?

Конечно, это не догма. Вы можете брать танцы любые по сложности, главное, чтобы вы четко отдавали себе отчет, зачем и почему вы берете именно их. На играх как правило очень мало времени для обучения танцам, люди ведь все-таки играть едут а не по балам ходить.

Позаботьтесь о том, чтобы собрать команду, которая будет вести бал. Любой член команды должен знать все до единого танца, даже если он не собирается участвовать в общем веселье. Помните, что как член команды организаторов бала вам придется отвечать на самые странные вопросы во время подготовки и на самом балу.

Еще вам понадобится техника. Прикиньте сколько человек у вас будет, какая поляна вам понадобится, и какую аппаратуру нужно будет взять. Заранее спешите с мастерами и выясните, не смогут ли они помочь - у них наверняка на полигоне будет машина и они смогут или помочь с доставкой или вообще предоставить свою аппаратуру. Если не смогут - возьмите аппаратуру с собой. В случае, если вы возьмете магнитофон, вам понадобится 2 комплекта свежих батареек. На последнем нашем мероприятии мы использовали автомобильный аккумулятор, и нам его с лихвой хватило на всю ночь.

Если музыка будет читаться с плейера, а колонки будут отдельно - озаботьтесь ДВУМЯ шнурами. И вообще, всегда подходите к организации с самых худших позиций. Вот удалось Вам договориться с мастерами, что они дадут машину с плеером для бала - обязательно возьмите альтернативный вариант, например из активных колонок и плеера. Помните - техника, особенно на полигоне, склонна к отказам. Постарайтесь еще до игры перестраховаться и быть готовым ко всему.

Из антуража я бы особенно отметил тонкий момент освещения. Вероятнее всего, вы будете проводить бал вечером, когда уже темно, и вам понадобится свет. Что вы будете использовать, факела, фонари или автомобильные фары - не важно, главное, чтобы к моменту начала игры вы точно знали что это будет, и иметь в наличии запас освещения.

#### О ролевой подготовке:

Соглашаясь делать бал на игре, задумайтесь о том, какие роли вы будете играть на игре. Роли надо выбирать так, чтобы они не мешали подготовке бала, проведению мастерклассов и т.п. Понятно, что королем вам быть не получится, иначе вы рискуете либо потерять королевство из-за невозможности участвовать в политике, либо провалить бал из-за невозможности участвовать в его подготовке.

Наверное, стоит упомянуть, что очень важно, в какой момент игры будет бал. Наиболее эффективно делать его либо в первый либо в последний вечер игры. В первый день ваш бал поможет многим людям собраться вместе и договориться о дальнейших планах, заключить предварительные соглашения и союзы, в последний же - поставить красивую точку в игровом процессе.

Лично мне ближе первый вариант. Первая ночь, как правило - вход в игру. Люди из разных городов встречаются, хочется пообщаться, а игровые реальности зачастую не позволяют этого делать. Ситуация очень напоминает реальное средневековье, и это тоже дает дополнительный фан. Поэтому организовав бал в первый день, вы даете возможность людям познакомиться по игре и встретиться по жизни. После бала они разойдутся и могут всю дальнейшую игру могут быть врагами или вообще жить в разных концах света, но в этот вечер - есть шанс встретиться и пообщаться, причем, что особенно важно, не выходя из роли.

#### Реклама бала.

Важно, чтобы о вашем мероприятии большинство игроков знало заранее. Повесьте объявление на сайте игры, вывесите схемы танцев или ссылки на них - это поможет игрокам лучше подготовиться, ведь даже если вы проведете до и на игре несколько мастер-классов, не у всех будет возможность их посетить: постройке, организации быта, и начало игры съест все свободное время.

Зачастую есть возможность приехать в клуб, который устраивает игру заранее и провести мастеркласс. Не стоит пренебрегать подобной возможностью. Когда будете проводить танцкласс - оставьте им музыку ко всем танцам и по возможности распечатки схем, это обеспечит вам мощную "группу поддержки" на игре.

Чтобы с одной стороны не допустить слишком большого числа участников, а с другой сделать дополнительную рекламу

балу, опечатайте именные приглашения и раздайте нужным вам людям.

#### Заброска на игру и строительство.

Приезжать на игру следует в числе первых. Помните, что кто первый приехал, тот первым и поставился, а вам нужна большая поляна для бала, которая также идеально подходит для кабака, палаток и т.п. Идеальный вариант (хотя и из области фантастики) что вместе с вами или до вас придет капитан команды, управляющей вашим городом и с ним решатся вопросы вашей установки. Более реальный вариант - вы сообщаете требования к помещению капитану, а команда, которая едет ставить стены (за неделю как правило) резервирует место для бальной залы. При этом отдавайте себе отчет, что по правилам хорошего тона, ставить стены у зала и украшать его придется вам - у других свои дела.

При строительстве бальной залы постарайтесь, чтобы хотя бы часть его имела крышу. Погода - дама капризная, и от ее капризов нужно защититься. Главное - перекрыть место где будет находиться аппаратура и трон короля и королевь бала, но и для гостей желательно подготовить место.

Аппаратуру лучше замаскировать или вообще вынести за пределы зала. В середине века оркестр часто прятали от посторонних глаз, поэтому мы не погрешим против истины спрятав наши компьютерные колонки от взглядов гостей.

Постарайтесь, чтобы на "полу" не было камней, неровностей и корней. Не пожалейте времени на выравнивание поверхности, хотя часто это напоминает сизифов труд.

У зала должно быть минимум 2 входа: парадный, для гостей, и черный для обслуживающего персонала.

Если вы планируете угощение, то позаботьтесь, чтобы у людей, которые его обеспечат, было все необходимое. Возможно, вам сможет помочь ближайший трактир, но рассчитывать на это особенно не приходится. В любом случае, чем раньше

ше вы это выясните и найдете нужных людей, тем лучше.

#### Проведение бала.

Безусловно, каждый бал имеет свою специфику. Но есть несколько общих моментов о которых следует знать заранее:

- Люди будут приходить в течении всего бала. Когда вы начнете бал, у вас гарантировано будут не все участники. Это реальность, которую нужно использовать.

- На бал попытаются обязательно попасть люди не приглашенные. Поэтому вам нужна охрана. В качестве охраны бала великолепно подойдет городская стража, которая чаще всего будет рада разнообразию.

- Люди, которые к вам придут - находятся в игре. Это важно помнить и соблюдать условности. В частности, могут найтись любители - убийцы, охотящиеся за кем-то из ваших гостей и безопасность - это ваша забота.

- На балу будут люди, никогда ранее не танцевавшие. Некоторые из них встанут в танец. Это будет проверка вашей программы.

Хороший ход я видел на игре "ведьмак" на балу в Цинтре. Гости прибывали по одному, или парами. Бал уже давно шел, и гостей впускали в зал между танцами, каждого при этом представляли. Представление гостей так и шло через весь бал - гостям было время и поговорить между собой, и потанцевать, и поклониться королеве, и обсудить политические проблемы.

Вот, пожалуй, и все советы. В общем-то, ничего особенного, если вы занимались организацией любых массовых мероприятий в городе, легко справитесь и на природе. Главное, постарайтесь задолго до начала игры поставить перед собой наибольшее число вопросов из серии "А что я буду делать, если все будет плохо", и подготовьте на них ответы. И тогда у вас все получится!

Борис Стратилатов (Бодхи),  
г. Ярославль

## Ассоциация Исторического танца

### Первый бал. Воображение

тут же рисует образ Наташи Ростовой, хрустальные люстры, зеркала и все, что подсказывает нашей памяти классическая литература. Однако у нас речь пойдет о куда более прозаических вещах.

В один прекрасный день вы понимаете, что вам "хочется странного", т.е. чего-то такого, что в данный момент окружающая действительность предложить не может.

Мне вот так в 2001 году после очередного зимнего бала захотелось танцев 19 века: полонез, мазурки, польки, вальсы... Дурная голова, как известно, ногам покоя не дает. Имея приблизительное представление о том, как делаются балы, я сделала в Интернете страничку с объявлением, содержание которого, к сожалению, не сохранилось, но сводилось примерно к следующему: "Вы не поверите, но я снова хочу на бал. Чтoб как в 19 веке: вальсы, полонез, .... Все, кто любит меня - за мной!"

А теперь прелюдия закончена, и я перехожу к описанию этапов той подготовки и граблей, которые могут оказаться у вас на пути.

### 1. Постарайтесь максимально четко понять, ЧЕГО вы хотите и ЗАЧЕМ вам это надо.

В моем случае это выглядело так:

Я хочу бал в стиле 19 века, потому что это единственный способ подтолкнуть моих знакомых ролевиков начать учить эти танцы. *В ту пору в Москве еще вовсю действовал принцип "мы ходим на танцклассы, чтоб выучить то, что будет на балу". Добавить что-то новое в программу чужих балов было очень тяжело из-за слова "традиционный". Чтобы "пропихнуть" на наши балы полонез, например,*

## Первый бал

*нам с Руной пришлось действовать через Казань.*

### 2. Соберите группу энтузиастов, готовых вам помогать.

Ключевой момент - их ответ на вопрос "ЗАЧЕМ", по меньшей мере, не должен вступать в конфликт с вашим. В противном случае вас ожидает набор сюрпризов - и хорошо, если только на этапе подготовки, а не на самом бале.

### 3. Определитесь с программой бала

Т.е. совместным мозговым штурмом решите, какие танцы, светские игры и т.п. будут у вас на бале. И какими материалами на эту тему вы располагаете. Этот этап затяжной, т.к. идеи за один день не генерятся.

### 4. Распределение обязанностей

Не пытайтесь взвалить на себя все. Принцип "Хочешь сделать хорошо - сделай сам!" работает, безусловно. Возможно, вы сумеете все это вытащить на собственном хребте, но чувствовать вы после себя будете... Короче, искренне не советую. Лучше научитесь сразу грамотно распределять обязанности и контролировать выполнение работы.

### 5. Следующий вопрос: "Где?"

Причем, два раза.

1) Если среди энтузиастов есть клуб, готовый предоставить место и время под танцклассы - считайте, что вам повезло. Так бывает далеко не всегда. Зачастую клубы готовы принять участие в самом бале, но не в подготовке. А это момент существенный, т.к. количество предбальных танцклассов прямо пропорционально качеству и возможной сложности бала.

В противном случае сначала ищем место для танцклассов: школы, клубы, дома культуры и т.п. Через знакомых, друзей и друзей знакомых. Совет: на всякий случай не стоит упоминать в разговоре с начальством термин "ролевые игры". Как показала практика, дирекция очень часто бы-

вает настроена резко против ролевиков. Лучше всего действует упор на слова "возрождение культуры балов", "старинные танцы", и т.п. Можно показать парутройку красивых фотографий с подобных мероприятий у других. Действует. Если повезет, то можно даже получить бесплатно.

Еще один нюанс: в Москве я наткалась неоднократно на своеобразное понимание слова "бал" руководствами ДК и т.п. Если коротко, то "Бал" = "Элитарность" = "Деньги". Поэтому советую сразу начинать разговор с того, какой контингент вы представляете.

2) Собственно, помещение для бала. Принцип поиска см. выше.

Минимальные требования - Бальная Зала и две гардеробные. Причем, не забудьте учесть соотношение предполагаемого количества гостей и размера зала. Толпа может загубить самую хорошую идею.

В гардеробных комнатах очень желательны зеркала и розетки.

### 6. Так же необходимо подумать, где разместить буфет.

Если бал по продолжительности не большой, то в буфете более чем достаточно прохладительных напитков и фруктов. От газировки типа "Буратино" лучше откажитесь - жажду она не утолит. Минеральная вода, соки, морсы. Очень хорошо зарекомендовал себя опыт буфетов Золотых Лесов - холодный каркаде, компоты, минералка с ломтиком лимона.

На моем первом бале у нас вообще была только минеральная вода без газа, что-бы можно было освежиться после танца.

Если бал продолжительный, то стоит добавить чай, кофе, бутерброды, печенье, сладости и т.п.

Посуда - одноразовая. Позаботьтесь о контейнерах для мусора, чтоб не превращать буфет в свинарник.

### 7. Техническое оснащение. (Магнитофон, компьютер и т.п.)

Музыку должно быть хорошо слышно, не смотря на количество людей в зале. Из

личного опыта, самый хороший вариант - 4 колонки по углам зала. Лучше поднять колонки повыше, иначе звук "утонет" в пышных юбках.

Техника должна быть проверена неоднократно. Хорошо иметь запасной вариант на случай выхода из строя основного набора (отказал из-за перегрузок усилитель, завис компьютер и т.п.).

Независимо от того, с какого источника вы будете запускать звук, всегда хорошо иметь копию (диска ли, кассеты ли) во избежание непредвиденных ситуаций.

На музыке должен сидеть отдельный человек, в идеале знакомый с программой, чтоб он мог в нужный момент остановить музыку или поставить ее сначала по команде распорядителя.

Захватите с собой удлинители - провода не должны тянуться через центр зала.



## 8. Полиграфия.

Билеты (приглашения) на бал, бальные книжечки с последовательностью танцев. Что касается билетов, то тут все зависит опять-таки от ваших возможностей. Можно заказать в типографии цветные билеты на плотной бумаге, а можно обойтись обычным принтером и вашей фантазией, воплощенной в черно-белом варианте. Красивый билет хочется оставить на память.

А вот бальные книжечки из глянцевого бумаги делать не советую - на ней очень неудобно писать.

## 9. Распределение обязанностей на балу:

Распорядитель (и люди, способные ему помочь), несколько человек на буфет, люди на входе, проверяющие/продающие билеты, человек на музыке, спец. службы - камера хранения, гвардия (на всякий случай).

Мой первый бал был омрачен неприятным происшествием - во время бала кто-то обокрал мужскую раздевалку. Выводы напрашиваются сами собой: предупредить гостей, дабы они не брали с собой ценные вещи (крупные суммы денег, например) и устроить "камеру хранения" - комнату, в которой отдельный человек (как в гардеробе) принимает вещи гостей и складывает их в пакеты с номерками.

10. Было бы очень неплохо **украсить** как-то зал. (Особенно, если сам по себе он не представляет шедевра архитектуры и дизайна).

## 11. Лично мой пункт - ЭТИКЕТ.

Я считаю, что, прежде всего, бал от танцевального вечера или дискотеки отличается некая особая система отношений между людьми, манеры. В зависимости от специфики бала заранее готовятся правила этикета.

В качестве примера можно посмотреть вот эти материалы:

<http://projects.goldenforests.ru/dances/archives/materials/index.html>

## 12. Дресскод

А если по-простому, то пожелания гостям насчет костюмов и обуви - чтобы бал

был все-таки похож на бал. Это стоит объявить заранее, тогда участники смогут тщательнее подготовиться.

В некоторых залах хозяева настоятельно просят не портить паркет - соответственно, исключается обувь, которая может поцарапать пол.

Итак, вы встретили гостей, проводили их в раздевалки. Не стоит задерживать начало бала, потому как, скорее всего, сдвинуть его окончание на более позднее время вам не удастся.

**Начало бала** - это яркое действие, которое ни в коем случае не должно смазываться. Это может быть тоекратный удар жезла распорядителя, фанфары или что-то подобное. Гости сразу должны понять, что бал начался.

Не забывайте о **паузах между танцами**. Иначе ваш бал превратится в танцевальный марафон. У гостей должна быть возможность спокойно общаться, кавалерам нужно время, чтобы пригласить дам или найти приглашенных заранее.

**Окончание бала** тоже стоит как-то выделить - последний танец, прощальное слово хозяев бала.

Опять-таки мое личное мнение: бал должен заканчиваться на эмоциональном подъеме, а не тогда когда у гостей уже нет никаких сил. Тогда после бала остается ощущение "Ах, еще бы хоть чуть-чуть!", а не "Господи, как же ноги болят!"

**Гости расходятся.** Но вам расслабляться еще рано. Нужно прибрать помещения, проверить, не забыли ли гости что-нибудь (постоянно что-нибудь да забывают!), вынести мусор. И вот теперь можно выдохнуть.

Желаю удачи!

Гурова Анастасия (Ранди),  
г. Железнодорожный

Фото - Dr. Vladson с бала «Золотых лесов», взято с сайта [www.rpg.ru](http://www.rpg.ru)

## Исторический танец

## Танцевать? Это не страшно!

Я преподаю этот странный предмет вот уже четвертый год. Как только его ни называют - и историческим танцем, и историко-бытовым танцем, и старинными танцами, и социальными танцами, - выберите на свой вкус, кому какое название больше нравится. Я предпочитаю термин "Исторический танец" - и солидно, и на правду похоже.

В Школе Старинного Танца "Виланелла" (СПб), в которой я, собственно, и преподаю, я веду группы первого-второго годов обучения, и часто провожу выездные или местные мастер-классы для самого широкого круга желающих - как правило, новичков. Работа с ними - это то, что я люблю, а психология людей, которые "все равно не будут, потому что не смогут" или "давно хотят, но у них никогда не получится" - это то, о чем я могу многое порассказать.

Мне часто приходится слышать: "Как это все здорово! Жаль, что я никогда не научусь..." или: "Все это очень привлекательно, но мне не дано". На эти и многие им подобные реплики я бы и хотела сейчас ответить.

Располагайтесь поудобнее.

Сразу оговорюсь - все нижеследующее имеет смысл читать только в том случае, если вы действительно хотели бы танцевать. Хотя бы теоретически. Забудьте обо всех стандартных своих отговорках - и не дано вам это, и медведь на ухо наступил, и двигаетесь, как чебуратор... Забудьте. Вы хотите танцевать? Двигаться. Общаться. Узнавать новое. Выражать в движении свой характер. Ощутить своим телом, своими ногами, своей спиной атмосферу средневекового карнавала, готическую сдержанность, радость движения эпохи Ренессанса, игривость барокко, захватывающий полет вальса. Хотите? Значит, вы можете.



вальной подготовки и любого возраста. За все время преподавания я работала буквально с одним-двумя ребятами, которые действительно никак и ни при каких условиях не могли двигаться в заданном ритме и в музыку. Нет-нет, это не ваш случай, уверяю. На занятия всегда, постоянно приходят новые ученики, танцподготовка которых закончилась в детском саду танцем маленьких утят на утреннике. Это нормально, с этого начинают все.

В современном обществе понятие "социальный бытовой танец" отсутствует. Люди XXI века не встречаются для того, чтобы потанцевать вместе, культура этого явления практически пропала. Между тем, с раннего средневековья и до середины XX века бытовой танец был естественным, обязательным, само собой разумеющимся элементом общественной жизни. Танец не был уделом избранных, профессионалов или узкого круга любителей - он был обычной частью жизни каждого человека. Для исполнения танца никогда и никому (ладно, оговорюсь - почти никогда и почти никому, и то только в более позднее время) не требовалось проводить дни у хореографического станка, всегда было достаточно базового набора из двух ног, двух рук, головы и тела с базовым же набором функций. Схемы, сложность движений, запутанность музыкального сопровождения большинства танцев рассчитана на самого обычного человека.

Но. Каким бы он ни был простым, танец воспитывает. Исподволь, постепенно, по чуть-чуть... Разумеется, если вы ответственно будете относиться к своим занятиям. Преподаватель не будет (скорее всего) бить вас линейкой по спине за неправильную осанку - но со временем ваша спина выпрямится. Неважно, как - путем постоянных напоминаний на занятиях, благодаря белой зависти к таким прямым и изящным исполнителям "старшего поколения", или из-за упорного желания стать лучше всех - но танец непременно улучшит вашу осанку. Сложно описать, как меняет внешность человека всего лишь прямая спина...

Танец научит вас общаться. Сначала словами - базовый уровень - потом жестами, взглядами, легкими движениями рук. Это постоянный психологический тренинг, который сначала предложит вам общение в широком кругу едва знакомых людей, потом мягко научит обращать внимание на каждого отдельно, обращаться безо всякой неловкости или психологического дискомфорта к незнакомым людям, и, наконец, получать удовольствие от общения с любым человеком. Кстати, вам, скорее всего, начнут улыбаться незнакомые люди.

Танец, скорее всего, заинтересует вас историей культуры, историей костюма, ну или добровольно-принудительно, так сказать, "через ноги" расскажет вам много интересного - почему в такое-то время двигались так, а не иначе, почему одевались так, а не эдак, и каким образом связаны материал, из которого шились корсеты и типичная пластика движений конкретного времени.

Да, пластика движений. Та самая пластика, без которой никакие теоретические знания, никакой, даже самый точный, самый грамотно реконструированный костюм, не сделают из вас человека другого времени, другой эпохи, других чувств, других мыслей. Танец даст вам почувствовать все это - за счет специфических движений той или иной эпохи, через рисунок танца, через философию танца, через этикет движений и общения. Все это с трудом воспринимается с первого раза, но за счет постоянных занятий, регулярного погружения в атмосферу других веков - как-то подспудно входит в кровь.

Все это были аргументы, которые редко становятся основной причиной, по которой люди занимаются танцами - они скорее приходят в голову задним числом, когда надо ответить на чьи-то дотошные вопросы вроде: "Зачем тебе все это?" и "Не пора ли заняться чем-нибудь толковым?".

Все дело в том, что танцевать - огромное удовольствие. Удовольствие от музыки, удовольствие от общения с людьми, как правило, расположенными к тебе и

радующимися тебе, удовольствие от совместного - усилиями всех участвующих в танце - творчества. То самое удовольствие, благодаря которому социальный бытовой танец и просуществовал столько веков, бесконечно изменяясь и всегда оставаясь актуальным.

Но вернемся к "веским" причинам, которые раз за разом возникают у желающих-нежелающих учиться танцевать.

На самом деле аргумент, закрывающий вам дорогу к танцам, есть ровно один - "Я не хочу этим заниматься, потому что я не хочу этим заниматься вообще". Опровергнуть его невозможно. С остальными же вполне можно работать.

1. "У меня нет опыта, я никогда не умел(а), не умею сейчас и никогда не буду уметь танцевать. На дискотеках меня никогда не приглашали, и даже хоровод вокруг елочки я водил(а) хуже всех".

Да, это действительно веская причина. Не-заниматься на старости лет балетом, не-заниматься акробатическим рок-н-роллом и не-заниматься профессиональными спортивными бальными танцами. И эта причина не имеет никакого отношения к историческому танцу.

Все известные мне школы и клубы исторического танца работают с расчетом на человека-с-улицы, человека без какой-либо подготовки. В программе обучения, как правило, достаточно много простых и задорных танцев, которые дадутся вам безо всякого труда даже на первом занятии, подарив уверенность в собственных силах, ощущение танца и желание продолжать. Разумеется, в каждой школе есть люди, уровень исполнения которых новичку кажется заоблачными вершинами мастерства - но они и занимаются, как правило, достаточно давно. И, как правило, начинали они тоже с самых простых шагов и самых простых танцев, точно так же когда-то придя "с улицы".

Если вы готовы работать над собой и тратить хотя бы час-полтора в неделю, вы просто НЕ МОЖЕТЕ не научиться танцевать. Темные, вечно голодные и усталые,

уж точно лишены всякого танцевального образования французские крестьяне могли - а вы не сможете? Закованные в свои одежды как в латы, стянутые до предела физических возможностей, ограниченные во всяком вздохе и во всяком взгляде, дамы прошлых веков могли - а вы не сможете? Наконец, столько людей, с полным нулем, в отсутствие какой-либо базы, с теми же самыми "профессиональными" патологиями, хондрозами, искривлениями и плоскостопиями смогли - а вы-то почему не сможете?

2. "В детстве по мне прошелся батальон медведей, я был(а) вечной головной болью учителей музыки, и все, что я могу делать под музыку - это подпрыгивать не в такт".

Этот повод, возможно, осложнит вам дорогу к намеченной цели, но он совершенно точно не делает ее недостижимой. Не буду лукавить - некоторые музыкальные композиции требуют определенного навыка исполнения. Но, как правило, они используются как сопровождение для довольно сложных танцев из программ, с которыми начинающие почти не работают. Что же касается музыки для простых народных и придворных танцев, которые, как правило, являются предметом изучения в группах новичков, то обычно для того, чтобы сориентироваться в ней, достаточно умения отличать звук от тишины и слабой доли от сильной. Оно либо обнаруживается на первом же занятии, либо, в тяжелых случаях, вырабатывается в течение одного-двух месяцев, но наверняка. Вероятно, если вы действительно категорически не слышите музыку, удовольствия исполнения сложных композиций вы будете лишены, и то вряд ли - кроме слуха, тут могут помочь ориентация на партнеров или банальное запоминание связок "звук-движение". В любом случае, в этой ситуации есть с чем работать и совершенно нечего бояться.

3. "Танец - удел баб и бабников. Мне это не нужно, я занимаюсь настоящим мужским делом, не то что ваши (вставить слово) в колготках".

Сразу оговорюсь, что опровергать этот аргумент имеет смысл только в том случае, если он не является перефразированным аргументом №1 ("Я не хочу этим заниматься, потому что я не хочу этим заниматься вообще").

Мнение, что танец - это не-мужественно, что танец - занятие для слабаков, которым все остальное не под силу имеет своим источником... я даже не знаю, что. Надо полагать, нежелание опростоволоситься в случае, если не все получится в первого раза. Достаточно едва-едва заглянуть за угол истории - ну, в век 19й хотя бы, чтобы сразу же и со всей очевидностью понять, что умение танцевать так же приличествует молодому человеку, как умение держаться в седле, вести беседу о политике и употреблять алкогольные напитки в значительных количествах на спор. Танец - необходимый элемент искусства подать себя, представить себя в наилучшем виде. Это комплексное умение включало в себя, конечно, и такие необходимые навыки, как владение оружием, умение держаться в седле, образование в области военной истории, но ведь не \_только\_ их.

О том же, как повышает авторитет бравого юноши в глазах прекрасных дам умение закружить избранницу в вальсе (и ни во что при этом не воткнуть) можете осведомиться у них самих. Тех, кто не счел умение танцевать уроном своей мужественности и тех, кто на каждом балу, на каждом вечере пожинает плоды своих трудов в предостаточном количестве.

4. "Все это привлекательно, но зачем мне это? Ну, выучу я десять танцев, ну, выпрямится у меня спина... И куда я с этими десятью танцами пойду? На дискотеку?"

Ответ на этот вопрос напрямую зависит от того, где вы живете. Впрочем, если вы имеете возможность учиться танцевать, значит, как минимум школа или клуб танцев рядом с вами существуют. Как правило, такие организации несколько раз в год проводят балы или танцевальные вечера, на которых все могут проявить себя с лучшей стороны. Если школа или клуб еще "маленькие", балы собирают мало народу

и выглядят не очень привлекательно - не расстраивайтесь. Во-первых, все когда-то с этого начинали, если есть этот этап - значит, будут и следующие, подразумевающие улучшения. Во-вторых - все в ваших руках. Чем больше энтузиазма в вашем отношении к танцу, чем большее количество знакомых вам удалось заинтересовать - тем ближе тот день, когда вы вернетесь домой после бала в своей школе танца и сами себе скажете: "Это было прекрасно".

Кроме "местных" балов, чаще всего есть возможность посетить балы в близлежащих городах - на региональных конвентах, на каких-то открытых танцевальных мероприятиях.

И, наконец, умея танцевать, вы ограничиваете возможности применения этого навыка только возможностями вашего воображения! Танцы давно и прочно утвердились как один из антуражных элементов РИ, часто являющийся стержневым элементом разработки ритуалов и церемоний на играх. Танцы - естественная и удобная часть постановок театральных групп, работающих в стилистике площадного театра или ярмарочного балагана. Танец как готовая сюжетная композиция часто используется в качестве "исходника" для пластических этюдов, коротких постановок и небольших мизансцен.

Небольшие балы как отчасти постановочные, отчасти открытые мероприятия все чаще становятся центральными событиями таких вполне "цивильных" торжеств, как свадьбы, дни рождения, и т.п.

Наконец, собираясь небольшими дружескими компаниями, вы всегда можете потанцевать в полное свое удовольствие!

Смольнякова Екатерина (Виона),  
Школа Старинного Танца  
"Виланелла", Санкт-Петербург

**Заходите в раздел  
«Старинные танцы»  
сайта RPG.RU**

**<http://www.rpg.ru/rpg/3535>**

**Плезир. Танцевать? Это не страшно!**

## Мифологический пласт культуры как источник реконструкции игрового костюма

материалы Fashion-блока, Зиланткон-2005

Для создания игры по историческому материалу, требуется достоверная реконструкция нарядов не только героев-людей, но и мифологических персонажей. В рамках данной статьи мы коснёмся лишь кельтских пласта мифов. Нельзя создать игру по кельтам, не затронув глубоких верований последних в Туата де Даннан. Не будем сейчас рассказывать о том, кем бы мог являться этот народ, а поговорим об их одежде.

Если о нарядах людей древних времён мы можем узнать из гравюр или захоронений, то для реконструкции одежды существ мифологических мы можем использовать разве что легенды и саги. Хотя бы вают и исключения, так, например, некоторые факты об одежде таких существ, как эльфы (а именно эльфами считают Туата де Даннан) приводит в своем трактате "Тайный союз эльфов, фавнов и фей" шотландский священник Роберт Кирк в 1691 году: "женщины эльфо-народа шьют, ткнут и вышивают необычайно изящно, и есть ли продукт (их действий) результат работы с земными материалами, или же это неосоздаемое сплетение радуг, и просто фантастическая имитация обычных плодов долгих стараний смертных вышивальщиц - для понимания того недостаточно всех наших способов и чувств."

Но обратимся же наконец к ирландским сагам. Ведунья Фейдельм из Сид Круахан из "Похищение быка из Куальнге" одета так: "Девушка ткала бахромой, держа в правой руке станок из светлой бронзы с семью золотыми полосками на концах. В зеленых разводах был плащ на ее плечах, скрепленный на груди заколкой с тяжелым навершием. Сквозь все одежды светилось ее тело, словно снег, выпавший в одну ночь..."

Вообще для реконструкции ирландских эльфов - Туата де Даннан потребуются ткани двух основных цветов: золотой и алый. Вот описание женщины из Волшебной страны, которую встретил у источника король Ирландии Эохайд Фейдлех: "Красный волнистый плащ с серебряной бахромой был на той женщине, и чудесное платье, а в плаще золотая заколка. Белая рубаша с длинным капюшоном была на ней, гладкая и прочная, с узорами красного золота. На груди и плечах с каждой стороны скрепляли рубашу золотые и серебряные пряжки с дикивинными ликами зверей. Солнце освещало женщину и всякий мог видеть блеск золота на зеленом шелке. Две косы цвета золота лежали на ее голове, и в каждой было по четыре пряди с бусинами на концах". (сага "Разрушение дома Да Дерга").

С другой стороны, таковы же цвета и противников Туата де Даннан - фоморов: "Вдруг увидела она что-то, и был это пливший по морю серебряный корабль, немалый на вид... Увидела на нем Эри прекрасного воина. Платке его было расшито золотой нитью, а рубаша золотыми узорами. Золотая пряжка была на его груди, и от нее исходило сияние бесценного камня. Пять золотых обручей были на шее воина, что нес меч с золотой рукоятью, изукрашенной серебром и золотыми заклепками." (сага "Битва при Маг Туиред")

Что же касается персонажей, которые являются историческими или хотя бы псевдо-историческими, то хотя мы имеем более подробное описание их одежд, но можем обратить внимание, что в целом цвета их одежд мало отличаются от тех, что носят ирландские боги. К примеру, вот что замечает герой Фер Диад легендарной королеве Медб:

**Костюм. Мифологический пласт...**

У тебя, Владычица круаханских холмов  
Зычен голос и воля крепка!  
Так неси же парчу, неси шелка,  
Серебро и золото, и жемчуга -  
Я все, что сулила, принять готов!  
("Похищение быка из Куальнге", М,  
1985, с 237)

А вот - описание одежды знаменитого героя Кухулина, прозванного "псом Кулана": "На нем чудесная, дивно сработанная алая рубаха с пятью складками. Золотая пряжка на белой его груди у ворота - с полной силой бьется о пряжку грудь. На нем светлый плащ с накидкой, изукрашенный сверкающей золотой нитью." Тут же дано и описание его возничего: "Перед ним вижу я возничего, стройного, с веснушками на лице. Голова его вся в волнистых ярко-золотых и алых волосах, что сдерживает бронзовая сетка, не дающая им падать на лицо. Золотые бляхи с обеих сторон в волосах юноши. На плечах его плащ с разрезами, а в руках жезл из красного золота, которым он правит конями" (сага "Сватовство к Эмер"). Приведу еще несколько описаний одежд из ирландских саг. Итак, сама Медб: "Женщина высокая, прекрасная, длиннолицая, бледная, с золотистыми прядями волос. На ней был пурпурный плащ, а в нем на груди золотая закладка. Прямое, остроконечное копье сверкало в ее руке". (Там же) "Были одеты они (два сына Айлила и Медб) в два зеленых плаща, с закладками из белого серебра на груди. Были на них две рубахи тонкого золотистого шелка. Два меча с блестящими рукоятками висели у пояса юношей. Два сверкающих щита несли они, изукрашенных ликами зверей из белого серебра".

А вот следующее описание позволяет вспомнить одежду скандинавского Одина ("Он был в синем плаще и назвался Гримниром"): "Приблизились ко мне два мужа, Ол и Отине, пышноволосых, одетых в плащи голубые, с серебряными закладками на груди. На шее каждого был обруч чистейшего белого серебра." Что интересно, так это отличие между символикой этого цве-

та (синего/голубого) в разных культурах. Так, если у скандинавов синий - это цвет магии и волшебства, то в Ирландии - это скорее признак мужества и героизма: "Знаю я этих двоих, то были Ол и Отине, люди из свиты Айлила и Медб. Всякий раз, как идут они в битву, знают, что не убесятся кому-то от раны". То есть, в данный цвет одеваются герои, те же воины, чья сила имеет магическую природу, как например, Кухуллин, опять же предпочитают алое с золотом (см выше).

Однако же не стоит заикливаться только на этих двух цветах при реконструкции на играх образа "просто кельтского эльфа", так как всё выше сказанное относится скорее именно к ирландским легендам. Если же обратиться к Уэльсу, то тут нет как таковых строго определённых стандартов в одежде эльфов. Так король Аннуина Аравн в своём наряде вообще не использует символику этих двух цветов: "И тогда увидел он (Пуйл) выехавшего из леса всадника на высоком пятнисто-сером коне, в тёмных одеждах с охотничьим рогом на шее" ("Пуйл, князь Диведда"). Хотя при желании можно найти и тексты, в которых есть упоминание о золоте, так вот описание жены Пуйла Рианнон: "Молодую женщину на прекрасном белом коне, в одеждах, сверкавших золотой парчой".

В любом случае, надеюсь, что данный текст сможет доказать, что зелёный цвет в одеждах эльфах не является обязательным при реконструкции эльфийского лагерь на игре, посвящённой кельтам.

Список используемой литературы:

1. "Похищение быка из Куальнге". - М., "Наука", 1985.
2. "Предания и мифы средневековой Ирландии". - М.: "Издательство Московского Университета", 1991.
3. "Сказания красного дракона". - М.: "Менеджер", 1996.

Гюнай Эфендиева,  
г. Москва

## Отличия исторического и ролевого костюмов

материалы Fashion-блока, Зиланткон-2005

Итак, в чем же состоит главное отличие исторического костюма от ролевого? На мой взгляд, главное отличие - это принцип, положенный в основу того и другого костюма. Для исторического костюма главное - его историческая достоверность, тогда как для ролевого костюма главное - практицизм и его соответствие образу.

Но - разберем эти различия подробно. Для начала рассмотрим костюм исторический. Если раньше в реконструкции (где-то год 1995-1997) широко применялся принцип "5 шагов": то есть приветствовалось соответствие костюма историческому аналогу с 5 шагов, то с тех пор реконструкция сделала шаг вперед, и теперь приветствуется полная историчность костюма: то есть, чтобы если человек оказался в этом костюме в ту эпоху, его бы приняли за своего современника.

Это имеет как радостные, так и печальные моменты. Радостные: то, что погружение в реконструкцию стало столь полным. А печальное - это отсутствующие этому моменту перегибы. Первый и главный перегиб - по какому именно принципу реконструируются костюмы. Как правило, в наше время за образец берется исторический костюм, найденный в некоем захоронении. Между тем, точно копировать подобную одежду не стоит: она зачастую имеет ритуальную специфику. Например, вышивки красными и зелеными нитками на европейских нижних рубахах были своеобразными оберегами, и такие рубахи надевались как по случаю свадеб и празднеств, так и при погребении. При погребении на них вышивали геометрические узоры. Также это относится к плащам: при погребении на покойника надевался более короткий плащ - возможно, предполагалось, что в загробной жизни

подобный плащ будет уместен. Реконструирующей такую рубаху или плащ соответственно погребению оказывается в роли человека будущего, который решил реконструировать облик человека 20 века по соответствующим могилам: все ходят поголовно в строгих костюмах и белых тапках.

Далее, наши реконструкторы питают особую слабость к вещам серых и коричневых оттенков: дескать, потому, что существуют найденные вещи подобных цветов. Ну, тут опять следует заметить, что вещь, дошедшая до наших дней из глубины веков, просто напросто выцвела (особенно, если она из погребения - см. выше), а во времена развитого Средневековья ценились как раз таки яркие вещи, и знатные господа (а их костюмы мы чаще всего и наблюдаем среди реконструкторов) предпочитали хорошо окрашенные ткани красного, зеленого, синего и черного цветов, а уж никак не серые! Серая, некрашеная ткань могла бы послужить одеянием крестьянина, в крайнем случае, бедного горожанина.

Также - особо хочется сказать о тканях. Многие, особенно те, кто приходит в реконструкторское движение из ролевого, сразу же отдают предпочтение традиционным льну и шерсти, из которых и шьют свой наряд. Мол, если раньше я ходил в синтетике, теперь я наряжен полностью в антуражные ткани. На мой взгляд, такое отношение к реконструкторскому наряду пришло из клубов, где занимаются культурой викингов или русичей. Действительно, у викингов присутствовали в основном эти ткани. Однако, во времена Средневековья (а мой доклад посвящен именно этой эпохе) в Западной Европе и что интересно, и на Руси также наряду с шерстью или льном вполне имели хождение шелк и бархат. Шелк привозили из Китая и из

восточных стран через Византию, бархат вполне себе производили во Франции, на лионских мануфактурах. И то, и другое ввозилось в Россию, и князья могли себе позволить шить одежду из этих тканей. Более того: на Руси очень ценилась парча, и богатые одеяния очень часто украшались вставками этой ткани, а то и целиком шились из парчи. И я не понимаю, почему сегодня, если доход человека позволяет ему шить правильный исторический костюм из шелка и бархата, он должен отказаться от этих тканей в угоду традиционной льну и шерсти?

Ну, а теперь, собственно, о самом историческом костюме и его пошиве. Я шила множество исторических костюмов, мои работы в этой области занимали призовые места на конкурсах костюма в Туле, Минске, Казани. Именно поэтому хочется дать тем, кто недавно их шьет, несколько советов.

Главное - это изучить как можно больше исторических источников, повествующих о жизни и нарядях того времени. Потому что обычного взгляда на картину или скульптуру, по образцу которой шьется платье, явно недостаточно. Хотя бы потому, что не всегда удастся рассмотреть мелкие детали одежды, не удастся понять, что перед нами: комбинированное верхнее платье, или верхнее, надетое поверх нижнего, как именно драпируется юбка и т.д. Конечно, я понимаю, что для того, чтобы изготовить костюм, далеко не все будут с удовольствием копаться в исторических хрониках. Однако в помощь шьющим костюм на эпоху рыцарства (ну, конечно, кроме "Манесского кодекса") я бы очень порекомендовала книгу Л. М. Горбачевой "Костюм средневекового Запада: от нательной рубахи до королевской мантии". Что характеризует эту книгу - полная доступность изложения, при том, что сам автор прекрасно разбирается в исторических источниках, и дает ссылки на них. Также в помощь шьющим могу порекомендовать книгу Виоле Ле Дюка "Жизнь и развлечения в Средние века". Ну, и наконец - "Роскошный часослов герцога Беррийского":

прекрасный сборник гравюр, где все костюмы можно поразглядывать.

Костюм в средневековье был многослойным: нижняя рубаха - камиза или камизия шилась из мягкой х/б ткани (а отнюдь не из жесткого льна, как любят наши реконструкторы). Нательная рубаха принадлежала очень ограниченному, интимному миру человека, была его второй кожей. Рубахи носили долго и бережно, по необходимости ставя все новые и новые заплатки, а когда вещь приходила в негодность, ее разрезали на лоскуты, которыми в свою очередь латали новую рубаху. Люди верили, что через рубашку легче всего воздействовать на ее хозяина, и потому камизию не показывали посторонним из опасений сглаза, порчи или нежелательного любовного приворота. Еще в эпоху готики в Западной Европе нательная рубаха считалась вещью особого рода. В одной из бургундских хроник XIV века содержится подробный рассказ о публичной казни беглых солдат, в котором отмечено, что приговоренные были полностью обнажены - "на них были только нательные рубахи". В России подобное отношение к нательному белью сохранилось до позднего XVII века. Известно, что священной обязанностью цариц был надзор за пошивом, украшением, починкой и даже стиркой белья.

В Европе очень долго клялись на рубахах, а в знак побратимства обменивались ими, показывая полное доверие к тому человеку, который становился хозяином этого сокровища. В начале XIII в. немецкий поэт Вольфрам фон Эшенбах использовал этот мотив в своем романе-эпосе "Парцифаль":

Носил герой поверх кольчуги  
Рубашку царственной супруги,  
В которую была она  
В часы любви облачена.  
И в той священной рубашке  
Он в битвах не давал промашки  
В конце свидания ночного  
Рубашку получал он снова:  
Их восемнадцать набралось  
Пронзенных копьями насквозь.

Мужчины же носили в дополнение к нательной рубахе штаны - брэз или браки. Браки были довольно длинными, внизу оплетались ремнями, а сверху держались на узком кожаном поясе с металлической застежкой, который назывался бразль или браер, и считался знаком принадлежности к миру мужчин. О женщинах, которая, вопреки традиции, подчиняла себе мужа и верховодила в доме, часто говорили: "Она носит браер - мужской пояс".

Позже нижняя рубаха у мужчин стала называться шенз, и приобрела интересную особенность - ткань на нее стали окрашивать шафраном.

Далее, на камизию сначала надевалась туника - гонэль, она шилась из шерсти и была несколько мешковатой. Впоследствии гонэль заменило верхнее платье - котт, на который надевалось еще одно одеяние - сюркотт. У мужчин же стало популярным длинное узкое одеяние - блио, а накидка, надеваемая поверх доспехов называлась котт-д-арм.

Изготавливая исторический костюм, необходимо во-первых, помнить о его многослойности, во-вторых, о его сакральном смысле. Первый этап - выбор ткани, и мы отправляемся в современный тканевый магазин. Что надо иметь в виду? Даже покупая шерстяную ткань, надо помнить, что исторически ткань славилась определенной выделкой. Не стоит, на мой взгляд, приобретать ткань типа букле: такая выделка ткани появилась куда позже рыцарской эпохи. Также, малоподходящей тканью окажется современный мягкий кашемир. Напротив, если шерсть, приобретенная вами, имеет редкое плетение, вы максимально приближаетесь к историческому аналогу вещи.

Далее - определитесь с цветом выбираемой одежды. На протяжении эпох к определенным цветам было разное отношение. В XI-XII веках, скажем, существовало 5 основных символических цветов: белый, красный, зеленый, фиолетовый и черный. Церковь придавала им определенное зна-

чение: красный цвет означал праведную кровь, пролитую христианскими мучениками, зеленый - надежду на вечное блаженство, белый - девственную чистоту, фиолетовый - торжество власти понтифика, а черный был цветом печали. В быту эти значения стали подменять другими, прямо противоположными: зеленый был цветом беспечной юности, и вместе с тем, несостоятельности и неблагонадежности. Известно, что вплоть до конца средневековья представители городских властей надевали зеленый колпак на злостных банкротов. Лазурный (синий) цвет, напротив, все Средневековье считался королевским цветом и знаменовал "голубую кровь". Как тут не вспомнить традиционную лазурь французских королей! Примечательно и то обстоятельство, что само понятие "королевский синий цвет" сохранилось во всех европейских языках. Желтый цвет не считался запретным для средневековья, но долгое время считался нежелательным и несчастливым. Двери домов, где жили преступники, покрывали желтой краской, женщины легкого поведения носили желтые покрывала. Так что: прежде подумайте, стоит ли делать костюм этого цвета.

Второе: Изготавливая исторический костюм, необходимо помнить о вариантах исторического кроя. Вообще, на протяжении эпох это был чрезвычайно простой крой: мужская рубаха кроилась, по сути, из трех квадратов: больший представлял собой туловище, два меньших - рукава. Если рубаху хотели сделать расклешенной, это достигалось с помощью клиньев. Однако к XIV веку появляется новый вид одежды: облегающий короткий камзол пурпурный: в нем уже используется сложный крой из отдельных частей. Блио традиционно шили узким и длинным, и ходить его хозяину помогали разрезы. Причем считается, что рыцарь (кавалерист по преимуществу) делал подобные разрезы спереди и сзади, тогда как пехотинец делал их по преимуществу боковые.

Третье: продумайте, как именно вы будете шить - руками или машинкой. Насколько мне известно, сейчас исторические костюмы принято шить вручную. Но, если уж шьете вручную, помните, что в Средние века никогда не шили грубо и неаккуратно: существовали наследственные профессии белошвейки, впоследствии возникло цеховое производство. Я лично, побывав в Новгородском музее вышивки, убедилась, что церковные ризы XII в. сшиты были очень аккуратно: мелкие стежки ложились один к одному, и это очень напоминало современную машинную строчку. Если у вас нет возможности повторить подвиг средневековых белошвеек, лучше и аккуратнее будет шить вещь на машинке. Потому что человек, оказавшийся в средние века в одежде машинного шитья вызвал бы куда меньшее изумление, нежели тот, кто криво-косо сшил свой костюм руками. Кстати, маленький исторический пример: многие рыцари возили с собой в походы моток ниток и иголку, чтобы самолично чинить свою одежду. И, если прорехи в одежде образовывались от ее ветхости или от полученных боевых ударов, это считалось простительным: как бедность, так и доблесть рыцарей весьма ценилась. А вот одежда, расползшаяся по швам, не делала чести ее хозяину: его считали неряхой и неучем, даже неспособным зашить образовавшуюся прореху.

И, наконец, четвертое: это аксессуары и украшение одежды вышивкой. На заре истории все вышивки имели сакральный смысл, как уже говорилось выше. И тут дело не только в их цвете, но и в форме. Например, косица из трех полос знаменует девственность и вообще принадлежность незамужней женщине. Поэтому, когда взрослый воин украшает подобным орнаментом свой щит, фактически, он говорит о себе, что он - юная девственница. Курьезно, и дабы избежать таких курьезов, надо твердо знать, что означает тот или иной орнамент.

А вот теперь стоит перейти к костюму ролевому. Как уже говорилось выше, ро-

левой костюм в отличие от исторического (единственное исключение составляют ролевые костюмы, сшитые для исторической игры) отличают в первую очередь практицизм и соответствие заявленному образу. Тут, в отличие от исторического костюма, можно дать определённую волю своей фантазии - и в смысле выбора ткани, и в смысле фасона. Здесь также имеются свои тонкости и хитрости.

Что понимается мной под понятием "практицизм"? Как показывает практика, в основном ролевые игры проводятся в полевых условиях. В таких условиях нет возможности отгладить костюм, полноценно привести его в порядок. Следовательно, ролевой костюм должен быть изготовлен из немнущейся или маломнущейся ткани. Далее, крайне неудобными на играх являются плащи из тонкой ткани - так называемые "эльфийские", к сожалению. На самом деле, ни один уважающий себя эльф, даже живя в лесу и ночуя на дзлони, не надел бы такой плащ, потому что одежда эта очень уж непрактична. Мало того, что цепляется за все кусты, да еще не защищает ни от дождя, ни от лучей палящего солнца, ни даже от сильного ветра. Поэтому всем, кто изготавливает себе игровой плащ, я все же советую делать это из шерсти. Если предстоит жаркое лето - из тонкой шерсти. Уверяю вас, когда сидишь вечером у костра, такой плащ себя оправдывает. Можно, конечно, сделать и непромокаемый игровой плащ: двусторонний, с одной стороны которого - шерсть, с другой - тонкая непромокаемая ткань типа болоньи. Плащ не будет абсолютно историчным, зато практичным - на все 100 процентов.

Далее, следует опять же вернуться к понятию "практицизм". Очень часто приходится видеть картину игрового костюма, сшитого по принципу "я его слепила из того, что было". В принципе, если ты неожиданно собрался на игру, а до ее начала - неделя, то такое простительно: игровой костюм изготавливается "на колени" - из имеющихся дома тканей и материалов. Но

- сколь непрактичны бывают такие костюмы в игровых условиях, видеть доводилось. По поводу мнущейся материи уже говорилось; по поводу слишком тонкой ткани - тоже. Следует также сказать пару слов о цветовой гамме. Предположим, нужно изготовить костюм толкиновской героини Арэдэль ар-Фейниэль - а, как известно, платье ее белого цвета с серебром, так описывал Толкиен. Или костюм Сарумана Белого. На начало парада эти костюмы действительно имеют такие цвета, а вот на 3-4 день игры это нечто колоссально мятое, грязно-серое, усыпанное пеплом от костра. Поэтому, если уж по сюжету никак нельзя избежать белого костюма персонажа, имеет смысл озаботиться либо плащом серого, немаркого цвета, либо - сменным костюмом специально для путешествий. В конце концов, если дева странствует не одна, а с сопровождающим, можно попросить его захватить с собой парадный костюм: дойти до места назначения, и переодеться в него. Ergo, костюмов непременно должно быть больше одного: ведь неизвестно, какие погодные условия наш ждут.

Следует сказать несколько слов и о фасоне костюма. О крайности "я его слепила" мы уже говорили, но есть и другая крайность - чрезвычайная сложность кроя игрового костюма. К примеру, многие девушки, изготавливая костюмы принцесс, приносят в них свои детские мечты о принцессе из волшебных сказок - в пышной юбке и с рукавом - "фонариком". В результате чего мы наблюдаем в полевых условиях сложносочиненные

платья со стоячей юбкой-кринолином. Чем это плохо, в прошлом году уже упоминалось: ужасающе смотрится герцогиня или королева, которая убегает в таком туалете от банды наемников! Поэтому следовало бы порекомендовать озаботиться более доступным фасоном: юбки со шлейфом и дворцовые кринолины хороши для балов и паркетных полов, но не для игровых полигонов с грязными дорогами!

В частности, можно предложить комбинированный вариант игрового женского костюма: шьется камзол, и к нему имеются 2 варианта низа - юбка для парадных выходов, и узкие штаны - для походов. Если требуется идти в таком наряде на торже-

ство, то поверх штанов просто надевается юбка (она может держаться, к примеру, на пуговицах или шнурах), и наряд сразу же превращается в парадное платье.

Кроме того, если изготавливается эльфийский костюм, нужно опять же принять во внимание факт, что эльфы не знали кринолинов или турнюров, потому что жили в лесных условиях, и это диктовало фасоны их одежды.

Что же касается игровых костюмов молодых людей (кстати сказать, это относится и к реконструкторским мужским костюмам в той же мере), то нашим мужчинам очень хотелось бы порекомендовать озаботиться целым вариантом костюма, а не отдельно взятой рубахой и поясом, наде-



тым поверх джинсов! Самое забавное тут, что иногда это продиктовано не отсутствием времени или средств для пошива штанов-шосс, а, если можно так выразиться, "идеологическими" соображениями: мол, я не надену узких штанов, я в них буду выглядеть мужчиной нетрадиционной ориентации! При этом комбинировать джинсы с исторического кроя рубахой он для себя почему-то считает меньшим злом. Хотя смотрится это примерно как бархатное платье и роза в волосах в сочетании с валенками на ногах! В этом отношении нужно отдать должное женщинам: если женщина шьет себе платье, она сразу же озаботится и подходящей обувью, и головным убором, и аксессуарами в виде сумочки или гребня. Мужчинам же следует иногда объяснять, что узкие штаны в середине века (и, соответственно, в игровом наряде) объяснялись простой целесообразностью: в те времена мужчина-дворянин постоянно был в седле, а верховая езда предполагает штаны без складок, чтобы не натирали во время езды. В конце концов, тут может быть найден компромиссный вариант: можно шить необязательно узкие шоссы, а более широкий, крестьянский вариант штанов.

Но, пожалуй, главная беда всех игровых костюмов - это их дальнейшая жизнь после игр. Мы можем сколь угодно долго ругать ролевиков, что они тратят куда меньше времени на пошив костюма, нежели реконструкторы, но возражение, что костюм шьется всего лишь на одну игру, весьма резонно. Именно поэтому многие ролевики предпочитают иметь универсальные костюмы, годящиеся, как говорится "от Урала до Гибралтара". То есть шьется стандартная рубаха из льна: если он играет, скажем, харадского воина, он наматывает на рубаху кучу красной материи в виде плаща и чалмы, если европейского рыцаря - на рубаху надеваются камзол и плащ, а если он превращается в японского самурая - волосы в высокий хвост, а на ту же рубаху одеваются штаны-хакама. Да, это

плохо, конечно, но иначе сразу же возникает вопрос: куда девать игровые костюмы от предыдущих игр? Скажем, эту рубаху он сшил себе для игры по Толкиену, но на следующий год попал на игру совершенно иной направленности - скажем, по Японии. И что делать, сколько же костюмов придется сшить всего за одно лето, если запланированы 3-4 игры, а на каждую из них нужно по несколько нарядов?

И потому - далее хочется внести вот какое предложение. Можно создать некий Фонд игровых костюмов: то есть человек отдает уже ненужный ему костюм в этот фонд. Фонд занимается хранением и продажей костюмов, а то и их прокатом. Если костюм владельца продан - владелец получает деньги; если сдавался в аренду - то же самое. Это удобно тем, что костюмы обретут новых хозяев и вторую жизнь. А еще - очень удобно тем, кто в последний момент собрался на игру, спохватился, а времени шить наряд уже реально не осталось. Ему смогут помочь в этом Фонде. Кроме того, каждый клуб мог бы сообщить в Фонд, костюмы какой эпохи у них имеются, и они намерены сдавать их в прокат. Это значительно облегчило бы жизнь ролевого движения - конечно, если бы нашлись энтузиасты, которые сделали бы подобный Фонд. Обещаю, что со своей стороны окажу такой организации всемерное содействие.

Подводя итоги, мне хотелось бы сказать вот что. Два движения - ролевое и реконструкторское, хотя сейчас они вполне автономны и самостоятельны, это, по сути, ветви одного дерева. И, как мне кажется, схождения и подобия между этими движениями куда больше, нежели различий. И мы - наш клуб - всегда приветствует встречи, фестивали и игры, где сходятся представители обоих движений. Чтобы лучше узнать друг друга...

София Проказова (Мелиан Уэтфилд),  
г. Москва

## Костюм XIX в.

### Часть I: КОСТЮМ ПЕРИОДА ФРАНЦУЗСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ.

Французская революция (1789-1799) была поворотным моментом в истории костюма. Революционные события явились мощным ускорителем процессов, изменяющих европейскую одежду в сторону ее упрощения и упразднения социальных различий.

В одежде революционеров - **санкюлотов** отражается стремление к простоте, удобству, лаконичности форм, влияние элементов народного костюма, символика цвета, несущая революционно-патриотические идеи. Три цвета - белый, синий и красный, символы свободы, равенства и братства, - прорезали полосами шарфы и юбки, расцветили жилеты и украсили кокарды. Короткая деревенская куртка-карманьола - прототип будущего пиджака, - модифицировавшаяся у разных слоев населения, длинные панталоны из грубой шерсти, сабо (деревянные башмаки), фригийский колпак с кокардой - костюм санкюлота. **Мужской костюм** состоит из короткой куртки - карманьолы, надетой поверх белой рубашки, длинных синих панталон, отделанных красной тесьмой, красного фригийского колпака с национальной кокардой. На шее - цветной свободно повязанный шарф-галстук. Под карманьолу надевали короткий жилет.

В холодную погоду сверху носили плащ-уепланд из толстого серого или коричневого сукна с воротником и отворотами из красного плюша. Такое же решение имел **женский костюм**: нижняя рубашка и верхняя короткая двубортная куртка без корсета, юбка из синего сукна длиной до середины икр прямой свободной формы, собранная на поясе, без каркасной основы, на талии - пояс-шарф. На голове - фетровая шляпа со страусовым пером и кокардой. Цветовое решение традиционное - красное, синее, белое; отделка - ярко-красная тесьма, широкий кант.

Оба костюма - мужской и женский - легли в основу костюмов должностных и общественных лиц эпохи Революции.

Стиль одежды санкюлота, подхваченный патриотами, официальными и полуофициальными лицами, к примеру, членами революционного комитета, отличался подчеркнутой небрежностью, которая происходила от презрения к аристократизму. Распахнутый ворот рубашки, небрежно повязанная на шее косынка, растегнутый жилет, непригнанные по фигуре панталоны, держащиеся на подтяжках, сдвинутый на затылок головной убор, неопрятная прическа, исчезновение пряжек на обуви, замененных шнурками и т. п.

Якобинцы (члены клуба и политическая партия) носили куртку-карманьолу, что было их своеобразной формой. Голову венчали треуголки и двууголки с кокардами, шляпы с высокой тульей и лентами с пряжкой, круглые шляпы-бурдалу.

**Мастеровой люд** - служанки, продавщицы, прачки, швеи - заполнил улицы Парижа.



Стиль одежды санкюлота, подхваченный патриотами, официальными и полуофициальными лицами, к примеру, членами революционного комитета, отличался подчеркнутой небрежностью, которая происходила от презрения к аристократизму. Распахнутый ворот рубашки, небрежно повязанная на шее косынка, растегнутый жилет, непригнанные по фигуре панталоны, держащиеся на подтяжках, сдвинутый на затылок головной убор, неопрятная прическа, исчезновение пряжек на обуви, замененных шнурками и т. п.

Якобинцы (члены клуба и политическая партия) носили куртку-карманьолу, что было их своеобразной формой. Голову венчали треуголки и двууголки с кокардами, шляпы с высокой тульей и лентами с пряжкой, круглые шляпы-бурдалу.

**Мастеровой люд** - служанки, продавщицы, прачки, швеи - заполнил улицы Парижа.



Характерная одежда - блузы у мужчин, у женщин коротенькие жакетки-карако и казакины, широкие юбки в сборку, косынки, фартуки. Голову украшали чепчики из белой ткани с лентами цветов революции.

Не представит труда выбрать ткани для

костюмов народа (диагональ, репс, бязь, фланель, кресбон, сатин). Особое внимание придется обратить на цветовую характеристику костюмов. Темперамент народа часто находит выход в любви к яркости, в броских сочетаниях. Радостное настроение, приподнятость духа, несомненно, могут получить цветовое выражение.

С другой стороны, в эпоху Директории появились люди, непомерно разбогатевшие на трудностях страны, порожденных революционной разрухой, тяготившиеся новыми традициями и стремившиеся противопоставить себя революционно настроенным гражданам. Из этой среды вышли щеголи, эпатировавшие публику экстравагантными костюмами. Они носили шляпы с невообразимо высокими загнутыми полями, показывались на улицах в ярко-желтых брюках, заправленных в низкие сапоги и пестрые чулки; в белом фраке с ярко-зеленым воротником и в огненно-красном жилете. По обеим сторонам лица могли падать пряди неровно остриженных волос, называвшиеся "собачьими ушами". Фраки они носили с высоченными воротниками и непомерно широкими отворотами, на которые выпускали такие же необъятные лацканы жилетов; шею покрывали столь объемными шарфами, что они наполовину закрывали лицо. Эти молодые люди, помимо карикатурной манеры одеваться, вырабатывали свой вызывающий стиль жизни, особый вульгарный жаргон, за что и были прозваны "les incroyables" (невероятные).

Старый режим был сброшен революционным народом, а вместе с ним отправились на свалку и те платья, в которые он рядился. Из костюма уходят шелк, парча, бархат, дорогие кружева и украшения, каркасная основа, парики. Революционеры и одежду сделали орудием идеологии, объявив костюм низших классов достойным внимания и подражания. Французская революция позволила современни-

кам ощутить свое время как героическое. Участникам и вершителям судеб страны льстило представлять себя новыми греками и римлянами, сражающимися во славу торжества идеи свободы.

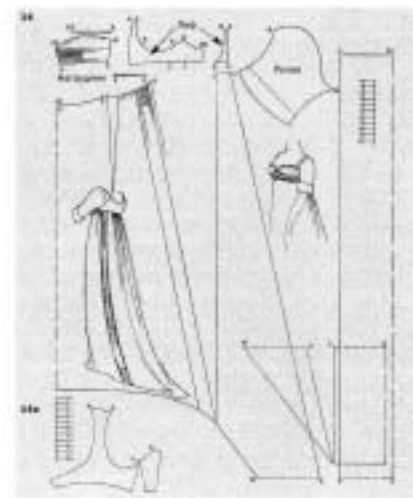
С 9-го термидора, фактического дня конца революции, начинается новый этап развития буржуазной и аристократической моды. Аристократия получила амнистию, сразу после создания Директории ей были возвращены конфискованные богатства; разбогатевшая на поставках и спекуляциях армия банкиров, поставщиков, торговцев.



В одно мгновение были преданы забвению декреты Конвента, желавшего ввести строгость нравов, возобновились публичные балы, увеселения, зрелища, театры, переполненные до отказа, толпы гуляющих на улицах.

В буржуазной среде распространяется влияние классицизма и греческой античности, возникает новый художественный стиль - классицизм, характеризующийся строгостью линий, четкостью пропорций, благородной простотой. Революция в портняжном искусстве, нашла замену корсету в "нагом" платье-шемиз. По форме и крою шемиз шился подобно хитону или пеплосу с высоко поднятой под грудь линией талии в подражание античным героиням и богиням. В ход пошли туники, белые хламиды, обшитые меандром (греческий орнамент), прозрачные белые газовые платья. Тонкое муслиновое или батистовое светлое платье без отделки и украшений надевается на трико или на обнаженное

тело. Высокая линия талии определяет соотношение пропорций короткого лифа и длинной прямой юбки как 1:6 в фас, 1:6,5 в профиль и 1:7 со стороны спины (благодаря небольшому шлейфу сзади). Силуэт женской фигуры как бы вписывается в вытянутый прямоугольник со сторонами, примерно равными ширине плеч, талии, бедер и низа юбки. Мягкий лиф с глубоким вырезом, плавно ниспадающая, заложенная сзади встречны-



ми складками юбка, цвет, колорит и фактура ткани напоминают античный костюм. Роль гиматиев, палл и других верхних античных одежд выполняют тончайшие индийские кашемировые шали. Известные французские художники Ж. Л. Давид, Ф. Жерар рисуют в таких платьях знаменитых французских красавиц - мадам Рекамье, Тальен.

Платья застегивались на плечах камешками - наиболее популярным видом ювелирных украшений той поры. Камешками украшали пояса, браслеты, диадемы.

Яркая характеристика костюма этого периода, дана в альманахе для любителей искусства "Старые годы" в 1908 г.: "Великая французская революция, порвав с прежними предрассудками и традициями, резко изменила и эстетические взгляды возрождаемого ею человечества на одежду и украшения. Под влиянием господствующих идей - ненависти к королевскому режиму, стремлению к всеобщему равенству и возвращению классицизма в искусство, наряды последних лет XVIII в. значительно упростились и, вдохновляясь классическими образцами языческой древности.



Французские красавицы пытались и в холодное время года обходиться без теплой верхней одежды, заменяя ее шальями, маленькой короткой курточкой спенсер, заимствованной из английского костюма. Женщины эпохи Великой французской революции зачастую жестоко простужались, расплачиваясь свои-

ми жизнями за приверженность "нагой" моде. Недаром газеты этого времени пестрят сообщениями врачей о гибели их молодых пациенток. Шали, платки, длинные шарфы с бордюром из восточных огурцов и прелестного растительного рисунка - красные, голубые, бирюзовые, темно-коричневые - покрывают шею и плечи женщин. Их широкое распространение началось после египетского похода Наполеона. Караваны козлабелей, нагруженных восточными товарами, привезли в Европу турецкие платки, арабские полосатые ткани.

Чепцы первых лет революции уступили место греческим диадемам, обручам бархатным и шелковым лентам, сеткам, покрывалам. Дамы также украшали головы плотными полосатыми и легкими газовыми восточными тюрбанами и пышными повязками со страусовыми перьями.

К 1800 году во французских журналах было декларировано, что женщины больше не носят корсетов. Во Франции многие дамы в поисках замены корсету для поддержки бюста использовали специальное приспособление - прототип современного бюстгальтера, - которым пользовались их предшественницы в Древнем Риме. Французский писатель Луи Себастьян Мерсье писал, к примеру, что ультрамодные парижанки носят телесного цвета вязаные шелковые лифчики, которые надежно поддерживают бюст, прижимая его к телу. Такие смелые оголения, особенно полной груди, шокировали современников, полагавших, что этими модницами потеряно целомудрие.

Чулоч не носят, обнаженные ноги затянуты в кожаные котурны или сандалии; волосы собраны узлом наподобие античного образца или коротко подстрижены.

Туфли - плоские на низком каблучке, светлых тонов со шнуровкой из лент, оплетающих ногу наподобие греческих сандалий.

## КОСТЮМ НАЧАЛА ВЕКА, СТИЛЬ АМПИР (до 1820-х годов)

С 1801 года - пожизненного консульства Наполеона резко изменились "демократические" свободы времени революции. Организация консульского двора вначале была чисто военной и грубоватой, но за очень короткий промежуток времени сабля и сапоги были вытеснены шпагой и шелковыми чулками. Вопрос о костюме стал важным. Кто хотел угодить первому консулу, тот носил волосы в сетке и пудрился. Сам Бонапарт избегал пудры и носил волосы, как раньше, "но он поощрял эти мелочи, все это обезьянне подражание старому порядку, вообще все то, что могло превратить его сановников и генералов в придворных..."



Внутренняя экономическая политика проводилась Наполеоном одновременно с формированием эстетики нового стиля ампир, расцвет которого приходится на десятилетие между 1804 и 1813 годами.

Моде Франции перестали подходить простота и скромность "греческих" одежд. Величие монархии должно было освещаться блеском двора. Он возрождает роскошную придворную моду, издав указ, обязывающий своих подданных носить одежду из шелковых тканей, а приказав погасить каминные во дворце Тюильри, он тем самым заставил придворных щеголих отказаться от платьев из слишком легких материй. Тяжелые шелка и бархат плотно укрыли недавних "нимф и богинь". Красный и синий, цвета царствования Людовика XIV, восстанавливались Наполеоном. Тяжелые ткани расшивались массивным античным орнаментом - пальметтами и меандром. Характерными элементами орнамента были античные лавровые венки, луки, стрелы, пальмовые ветви, львы. Эта вышивка выполнялась объемным декоративным шелком, золотыми и серебряными нитями и заполняла собой крупные поверхности женских нарядов с тяжелыми шлейфами. На зимних платьях вышивают разными шелками пятнышки или цветы или же по этрусскому рисунку.

Головы венчались драгоценными диадемами, чалмами и тюрбанами из кисеи, бархата, газа или ярких турецких тканей. Бальные платья получили съемные шлейфы, которые можно быстро снимать, чтобы принять участие в танцах.

При неизменности силуэта (пропорции его остаются такими же, как в конце XVIII в.: высокая талия делит фигуру в соотношении 1:7 и 1:6, прямая длинная юбка и узкий лиф) женское платье теряет прежнюю пластичность и восхитительную простоту. Исчезли легкость ткани и легкость силуэта, текучесть формы и мягкий трен, так украшавший стройные фигуры; платья и



весь силуэт приобрели сухую четкую геометричность. Лиф делался жестким, высоко подымал грудь, затянутую в корсет. На подоле юбки располагались аппликационные украшения ("гарнировка") из гирлянд цветов, листьев, колосьев, веточек ландыша, уже не плоских, как в 1800-1802

годах, а объемных, наложенных сверху. Происходит смена фактурных и колористических предпочтений в одежде: все реже встречается чистый белый цвет на полупрозрачных тканях с нежным декором. Более заметным становится колористическое разнообразие, склонность модниц к цветовым и фактурным контрастам: светлый плотный атлас с колким кружевом, прозрачное органди с темным бархатом, меха или позументы с тяжелым шелком. Из нарядных туалетов, но не относящихся к разряду парадных дамских, исчезает струящийся длинный шлейф.

В костюме не подчеркивается талия, он становится мешковатым и скрадывает пропорции фигуры. Платье часто имеет низкое декольте, короткий рукав-фонарик на манжете. Огромную роль продолжают играть шали. Стоимость их намного превышает стоимость всего остального костюма и свидетельствовала о высоком имущественном положении её носительницы. Шаль свободно покрывает плечи, перекрещивается на груди и завязывается сзади. В модной страничке из "Вестника Европы" того времени читаем: "О костюме: ...косынки на груди перевязывают крест-накрест и употребительнейшие

из них суть маленькие турецкие, кисейные или шелковые, с турецкими же каймами или бахромой; главные цвета лиловый, амарантовый, вишневый. В шаль особо надо было уметь драпироваться: перекинуть шаль на одно плечо, на оба, через плечо и закинуть на грудь, закинуть на спину, грациозно закутаться и выполнить много других движений вплоть до танца "па-де-шаль".

В 1809 г. в костюме снова появляется корсет, помогающий лучше сохранить силуэт, напоминающий силуэт стройной колонны.



Дамы императорской эпохи во Франции, не желая мерзнуть, простужаться и умирать, как некогда в эпоху "нагой" моды, помимо полюбившихся кашмирских шалей, заводят в своем гардеробе теплые вещи. Появляются короткие спенсеры, однобортные ридинготы из шерстяных и хлопчатобумажных тканей, отделанные бархатом, атласом, зимние - стёганные на вате или подбитые мехом.



Очень короткие рукава платьев заставили прибегать не только к помощи шалей и шарфов, но и к более существенным утеплителям.

Глубокий вырез платья могли прикрывать шемизеткой - коротенькой манишкой. Надевали и канзу (от фр. сапезон - кофточка-безрукавка) - накидку из прозрачной ткани с воротником и длинными концами, скрепленными крест-накрест на талии. Тем же целям служили многослойные пелеринки и широкие отложные воротники.

На спине, под густую сборку юбки, на уровне линии талии подвязывался мягкий валик. Подобным несложным приспособлением в целях сохранения модного силуэта пользовались и щеголихи с небольшим доходом.

Костюм ампира переживает несколько стадий и движется в направлении расширения плечевого пояса, возвращения линии талии на свое естественное место и увеличения объема юбки.

Главной приметой моды 1810-1820 годов является форма юбки: спереди - гладкая у пояса, сзади - сильно присборенная, поддерживаемая изнутри валиком, спо-

койно расширяющаяся книзу, длиной до щиколотки.

К концу периода женский костюм становится более тяжелым, увеличивается количество поперечной отделки по низу. Ряды такой отделки, заполнявшей нижнюю четверть юбки (подчас и всю ее треть), составлялись из цветочных гирлянд, букетов, листьев, колосьев, веточек различных растений, не говоря уже о вырезанных фестонами, зубцами оборках, пышных, перевитых лентами рулово, иногда - полосок меха и прочих изобретениях портных, призванных и украшать платье, и поддерживать его воронкообразный силуэт.

Характерная конструкция стиля женской одежды 1816-1819: юбка кроится из трех полотнищ. Переднее - совершенно прямое, два других, расширенных книзу, вместе с накладной отделкой обеспечивают конусообразный силуэт. Лиф из двух прямоугольных кусков ткани собирается по



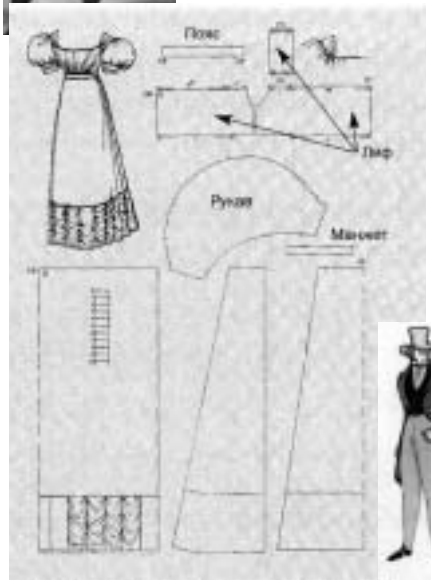
горизонтальным срезам, удерживаясь на плечах при помощи широких бретелей, приспособленных на концах.

Входят в моду стальные вещи. Шпажные эфесы, граненные перлы, часовые цепочки, банты на шляпах, пуговицы и пряжки по большей части делаются из стали...

Даже платья вышиваются серебром и сталью. Эта новая мода всем очень понравилась и сталь с некоторого времени заняла место серебра и золота во многих купеческих лавках.



Развитие моды в XIX в. происходит очень интенсивно и затрагивает в основном женскую одежду, в то время как формы мужского костюма все более стабилизируются. При дворе мужчинам полагались форменные мундиры, присвоенные тому или иному учреждению, где они служили; желавшие понравиться императору,



любившему роскошные костюмы, надевали бархатные и атласные кафтаны, богато вышитые шелками. На первое место в костюме буржуазии выдвигаются его практичность, целесообразность, строгий внешний вид. Наряду с существованием моды, откровенно вызывающей, резко расходящейся с прежними формами костюма, продолжает развиваться наметившаяся ранее тенденция к простоте, удобству, деловитости, характерной для буржуазии этого периода. В мужском костюме бытуют темный шерстяной фрак, светлый жилет, замшевые кюлоты, высокая строгая шляпа. Из него исчезают шелк и бархат. кружева, дорогие украшения. Их заменяют шерсть, сукно темных гладких расцветок. Шелк применяется теперь только для жилетов и галстуков, иногда им покрывают воротники, лацканы. Цветовая гамма ограничена темными тонами верхней одежды и белым рубашки. Отделка на белье постепенно исчезает полностью.

Длинные брюки, которые носили до революции только представители третьего сословия, становятся основой мужского костюма.

Обзор подготовила Светлана Глушко, г. Москва



## Костюм кошки

материалы Fashion-блока, Зиланткон-2005

Обмолвлюсь сразу, что никогда не считала себя кошкой "по жизни", просто так сложилось, что среди моих друзей очень много кошачьих, попробуй тут не замаякать! С другой стороны уровень костюмов кошек на играх поразил меня своей непрофессиональностью, посему я решила взять дело в свои руки и сделать все как надо.

За основу был взят мюзикл Cats, ну а как же иначе! Кроме того ряд ярких кошачьих образов было найдено в Анимэ. Надо сказать, что тема Анимэ мне ближе, нежели простые кошки, посему костюм вышел больше Анимэшный.

**Шаг №1. Ваше тело.** У кошек бывают разные окраски, они могут быть серые и рыжие, одноцветные и полосатые, поэтому джинсы и водолазка отпадают!!! Если

вы хотите сделать хороший костюм, придется сшить комбинезон. Он шьется из лайкры, которая бывает всех цветов радуги, так что фантазии есть где разгуляться. Выкройка комбинезона, была взята мной из журнала мод. Самое хитрое в его шитье то, что после того как вы его наметали, необходимо надеть все это безобразие наизнанку. Далее ассистент, без которого вы вряд ли обойдетесь, должен подогнать швы по вашей фигуре. В спину вшивается потайной замочек. Будьте морально готовы, что шить лайкру не так то просто, поэтому придется не раз распарывать и перешивать. В итоге у нас есть готовый продукт, но он немного скучноват, поэтому его нужно раскрасить, вы даже можете обойтись одним цветом краски. Костюм придется снова надеть, теперь лицевой стороной, и вновь призвать ассистента, вооружив его краской и кистью : )

В самом простом случае, так я поступила с черной кошкой, вам понадобится Акриловая краска для ткани, у меня был перламутр. Этим перламутром я нарисовала грудь, что за кошка без груди, оттенила лапки. Получился неравномерный поблескивающий окрас. Ну а еже ли вы истинный садист, то полосатые кошки и тигры это для вас. Что мне пришлось делать со своим костюмом: потребовалось 3 разных краски. Сам комбинезон был телесного цвета, телесным он остался только на груди и спинке, все остальное было покрашено рыжей акриловой краской, основной цвет лучше наносить губкой а не кистью. Далее были прорисованы черные полосы, и в нужных местах оттенено перламутром. Мне повезло, что краска была на спирту, высохло за каких-то полчаса, правда при работающем фене и обогревателе. Морально подготовьтесь, что когда вы снимите этот шедевр, на вашем теле мало что изменится, но хорошая ванна все исправит.



**Шаг№2.Лапы.** У кошек мохнатые лапы, и вам надо обзавестись такими же.

Хотя все зависит от возраста и породы. Многие взрослые и гладкошерстные кошки могут не иметь этих милых пушистостей, но вам придется реально оценить свою фигуру, как вы будите в этом смотреться. Мохнатость может создаваться мехом, натуральным или искусственным, или связанными лапками. На передних лапках должны быть перчатки с обрезанными пальцами, это создаст эффект коготков. Если вы взрослая кошка, можете ограничиться этим, если же вы еще котенок или скажем подросток, сделайте мохнатые ручки. То же касается и лапок. Я делала все из искусственного меха. Он бывает довольно симпатичных расцветок. В своем костюме я чередовала полосы рыжего и черного меха, резать его лучше всего канцелярским ножом. Далее полосы сшиваются в необходимом порядке и сочетании, образуя цилиндр в края которого вшиваются резинки, чтобы вы ничего по дороге не потеряли. Да, подберите обувь грамотно, поскольку кошки в берцах...

**Шаг№3. Уши и хвост.** Хвост так же шьется из меха, но напоминает скорее усеченный конус, нежели цилиндр, или если сказать проще внизу он должен быть пушистей. Эффектно смотрится кончик хвоста другого цвета. В кончик хвоста не помещает вшить утяжелитель, так он будет красиво качаться из стороны в сторону. Крепит хвост нужно к узкому малозаметному поясу. Уши, я вырезала форму из пластиковой бутылки, дабы они не были плоскими. На внутреннюю сторону уха приклеила замшу, а на внешнюю мех. Уши могут держаться на невидимках, но тогда это должны быть маленькие уши, или на ободке, их всего лишь надо к нему пришить.

**Шаг№4. Грим.** Здесь пойдет речь о двух видах грима, повседневном и театральном. Первый наносится тенями и косметическими карандашами. В таком гриме вы можете проходить весь день, лишь изредка корректируя его. Кроме того можно без



проблем есть и пить и иногда даже целоваться : )

Его минус в недостаточной концентрации цвета. Если вам надо где-то блеснуть, на помощь придет театральный грим. Его можно сделать самому, необходимо взять вазелиновое масло, его можно купить в любой аптеке, смешанное с масляными красками. Грим накладывается на крем. Сначала кладут белый фон, далее кладут другие цвета, например затемнения на скулах или полосы. Глаза все же, следует подводить косметическими карандашами или подводкой для глаз, то же касается губ. Контур носа можно обрисовывать как карандашом, так и гримом. Такой грим при аккуратном обращении может просуществовать до 3 часов. Я успеваю наложить грим за полчаса...так что учтите что это долго. Снимать театральный грим лучше всего простыми салфетками, бумага легко впитывает масло, так что это займет у вас не больше 5 минут.

Вот собственно и все, теперь можно все примерить и вдоволь помурлыкать, радуясь себе любимой. Желаю творческих успехов, и не ограничивайте свою фантазию, ведь кошки бывают очень разные.

Калякина Юлия (Bunny),  
г. Пенза

## Роман Плаща и Шпаги

сезон 1999, игра "Роман Плаща и Шпаги", мастерская группа "Завоевание Рая", Екатеринбург

Роль: Франциска фон Клай, сестра-близнец бесследно сгинувшего в Праге барона Франциска фон Клая, наместника Праги.

\*\*\*

Франциска - дама решительная. Получив от брата из Праги совершенно сумбурное письмо в духе ?если ты получишь это письмо, значит, я уже мертв...!; она, недолго думая, переодевается собственным братом и устремляется в Прагу - расследовать происходящее и отыскать Франциска, живого или мертвого.

В Праге она первым делом натывается на изумленные лица пражских наместников, фон Слаута и фон Мартина: «Господин фон Клай? Вы... вы же... вы же умерли?..» «Э-э... - говорит Франциска, отчетливо осознавая: брат мертв! - Это был несчастный случай...»

Узнает, что Франциск был отравлен на городском балу. Это удар. Но ничего не кончено. Узнать, почему. Кто. Как.

Пытается расследовать. Нити рвутся одна за одной, однако есть общее ощущение, что в этом замешаны наместники Праги. Она хочет знать людей, с которыми был знаком Франциск. Людей, которые знали его. Которые убили его.

Заводит слугу - мальчика Эжена. Происходит это во время визита в Нижний город. Эжен играет в венецианском театре, клеит каких-то актрисок, скандал, Эжена вышибают, тут они и встречаются с Франциской. В качестве баронского слуги развивает бешеную деятельность. Про то, что хозяин на самом деле хозяйка, Эжен не подозревает.

Франциска случайно сталкивается на улице с невестой фон Клая, Андреолой. Та едва не падает в обморок, видя своего лю-

бимого, который умер месяц назад. Сначала не верит, что барон якобы жив. Потом вроде бы покупается. Происходит душещипательный разговор.

- Кто участвовал в заговоре против меня? - наобум спрашивает Франциска. Вдруг прокатит? И Андреола называет имена. Фон Мартина, фон Слаут, имперский секретарь Штекельберг.

Что делать? Как действовать? То ли месть, прямая, как лезвие шпаги, то ли искать доказательства и обвинять в суде? Но где, как найти эти доказательства? А может быть, Андреола лжет? Или ее саму обманули?

Тут объявляется Пражский Совет.

Франциска в качестве барона и наместника приглашают на Совет, и шепоток гуляет странный по углам: как же, из мертвых воскрес! А, будь что будет, решает Франциска и принимает приглашение.

Перед Советом буквально перед дверью на Франциска насккивает Штекельберг, имперский секретарь, о котором в Праге ходят слухи как о сожителе фон Мартина. Расширяет глаза и шипит в ухо: «Ты?... Жив?... Этого не может быть! Я же сам плеснул тебе в лицо царской водки!»

Франциска ухмыляется и говорит что-то вроде: «Что, съел?»Значит, правда Штекельберг. Одно имя известно. Придушить мерзавца! - но нельзя. Пока нельзя.

Наместник фон Слаут оглашает некое письмо, где рассказывается про бесчинства, учиненные фон Клаем в отношении императора. Пытаются взять под стражу, но неожиданно фон Валленштейн, господин, вовсе не знакомый Франциске, выступает в защиту барона. Начинаются долгие словопрения.

Неизвестно чем все это должно было закончиться. Однако вдруг появляется

папский легат, приведенный Штекельбергом. Начинают обвинять в сумасшествии кардинала Маласпину. Под шумок Франциска сматывается с Совета.

Сидит в лесу. Начинается вечер. Посылает Эжена в город за плащом. Эжена очень долго нет, Франциска нервничает, ходит вокруг елки и гадает, что случилось. Наконец Эжен прибегает с круглыми глазами:

- Г-господин барон! А я вас только что в городе видел...

- ???

Так выясняется наличие двойника фон Клая.

Кое-как успокоив слугу («Да-да, это был я»), Франциска тайком пробирается в город. Сидит в особняке и гадает, что делать дальше. Враг нанес удар первым. Ее наверх няка ищут. А тут еще этот двойник... Кто он? Вот тут появляется письмо из венецианского посольства. Подписано фон Клаем. От двойника? От брата? Он жив? Как это возможно? Глотая строчки, читает письмо. Там какой-то ужас: брат сознается не то в вампиризме, не то еще черт знает в чем, и уверяет, что он не умер, потому что он бессмертен. Бред! Какой бред!!! Еще в конверте приглашение на свадьбу нынче вечером. Обещают карнавал.

Франциска верит и не верит. Сомнения. Неуверенность. Решение идти.

Одевается девицей, в маске. Пражский карнавал, мелькание лиц, пестрых одежд, актеров и арлекинов. Внезапно среди толпы возникает золотая маска. Оказавшись рядом, открывает лицо. Это он! Это брат! «Что случилось?» - кричит Франциска сквозь музыку и гомон. «Не сейчас!» - отвечает брат, надвигает маску и растворяется в толпе.

Франциска ошарашена. Не понимает ничего. Так Франциск все-таки жив?..

Так заканчивается первый день.

\*\*\*

Франциске фон Клай снился сон. Она, переодета братом, вдруг вызывается со-

провождать двух благородных дам - госпожу Катрин фон Айзенбах и госпожу Кэрролайн Габриэлла Батлер в Париж...

Между дневным и ночным Парижем - пропасть, бездна. Это днем город наводнен телегами и лошадьми, мушкетерами и гвардейцами, простолюдинами и дворянами, речью, бранью, хохотом и звяканьем монет о столы кабачков - а то и звяканьем шпаг на пустыре, скажем... А ночью совсем другое.

Ночью Париж тих. Не слушайте того, кто расскажет вам о буйном ночном веселье Парижа, пирушках и прогулках по набережной Сены под ручку с очаровательными дамами. Неправда это. Пирует и гуляет Париж, отгородясь от ночи стенами и дверями, запертыми ставнями. А на улицах безраздельно... Ночью Париж тих. Бомм, бомм - часы на башне. Цок, цок, цок - каблучки по мостовой. Тихий дамский смех. «Сударыня, позвольте подать вам руку...» - «Ах!» - «Сударыня, осторожней...» - «Какой вы ловкий кавалер, господин фон Клай...» - «Ах, сударь, не нравится мне, что мы здесь... Чует мое сердечко, непременно случится чего-нибудь, а если уж я чего почую, так тому и быть... Вот однажды мы с...» - «Молчи, мерзавец, не пугай дам своими рассказками...» Кто же это по ночным улицам расхаживает? Ба, да это, никак, барон Франциск фон Клай. По правую руку - госпожа Катрин фон Айзенбах, по левую - госпожа Кэрролайн Габриэлла Батлер, а позади, оглядываясь и прислушиваясь, семенит слуга фон Клая Эжен. Что за дело у них в эту ночь в Париже? Госпожа фон Айзенбах явилась собственноручно развешивать петицию собственного же написания, а что за петиция и что в ней написано, о том мы пока не знаем. Итак, прячет госпожа фон Айзенбах в рукаве бумажный сверток, туго скрученный в трубку, но что в этой трубке, неведомо барону и даже его всезнающему слуге. Катрин ослепительно улыбается, мурлыкает, ведет светскую беседу с госпожой Батлер. Ну, а госпожу Батлер что сюда привело, гадают барон фон Клай, придерживая даму под локоток и галантно указы-

вая, куда ступить на выщербленной мостовой. Поиск приключений? Свидание?

Что за странный барон, гадают меж тем госпожа Батлер. Галантен, сыплет комплиментами, а сам по сторонам оглядывается и - ей-Богу! - рука его дрогнула, когда часы на башне ударили.

Почему рука дрогнула? Ну, как не дрогнуть женской руке от этого зловещего звона? Да-да, парик и мужской костюм, перчатки и сапоги со шпорами - всего лишь маскарад, скрывающий под личиной барона фон Клая его сестру-близнеца Франциску... Ох, не нравится эта прогулка Франциске, но что поделать - не может барон фон Клай отказаться двум дамам, пожелавшим побывать на ночных улицах Парижа. Не нравится прогулка и Эжену. Шепот в подворотне, мрачные тени в конце улицы - кто там? Господин барон, конечно, шпагой махать горазды, только против троих с ножами что поделаешь? А кому в итоге все делать-то придется? Эжену, конечно.

А о том, что Эжен состоит в Цехе, господину барону знать необязательно. А уж дамам и вовсе незачем.

Зловещий час, час полуночный отзвонили часы. На улицах - ни души. Ставни случайного кабака плотно заперты. Умерли все, что ли? Эй, парижане? Где вы?

- Похоже, сударыни, прогулка окажется не такой веселой, как предполагалась, - говорит барон (мы-то с вами, конечно, знаем, что никакой он не барон и даже не он, а она!).

- Пойдемте к Сорбонне, - говорит госпожа Катрин. Мы-то с вами знаем, что госпожа Катрин желает приляпать листовку на ворота Сорбонны, но господин барон представления не имеет, что госпоже Айзенбах возле сего храма науки понадобилось. «Черт бы драл этих барышень, пся крив...» - мрачно думает Франциска.

- Господин барон, а может, вернемся? - канючит Эжен. - Темно, как...

- А ну, цыц, трус несчастный!

- Я, господин барон, не трус, а человек осторожный...

- Прекрати канючить!

- Я и не канючу, я просто, господин барон, хочу сказать, что... Ой! Господин барон, а где же дамы?

- В самом деле, где дамы?

И правда, где они? Барон и слуга разом оборачиваются - фон Клай вправо, Эжен влево. Но пустынная безлюдная улица хранит свою тайну. Исчезли дамы, сгинули где-то по дороге. Растворились в ночи, как яд в бокале.

- Ну я же говорил...

- Тихо! Слышишь?

Шаги впереди.

И вдруг из тьмы вырастает зловещая фигура, закутанная в черный плащ и - тьфу! - распространяющая вокруг невыносимое зловоние - серы, что ли? - и, пользуясь секундным остоленением Франциски и Эжена, произносит глухим, хриплым, каким-то kloкочущим голосом:

- Кто идет?

- Ах! - говорит господин барон; одновременно Эжен говорит «Ох!»

- Кто вы, суд... - до невозможности низким мужским сдавленным голосом начинает Франциска, но тут фигура делает еще шаг вперед и откидывает черный капюшон со словами:

- Я - Антихрист!

- АААААА!!!! - Париж оглашает пронзительный визг фон Клая. - АНТИХРИ-И-ИСТ!!!! Бум! Бом! Хрясь! Шлеп!

Вниз, вниз, вниз по улице от демонически хохочущего незнакомца с лицом дьявола!

- Господин барон, шпагу-то! Шпагу! - верный Эжен несет след барону, вытаращив глаза до немыслимых размеров. Ему так и мерещится стук копыт за спиной и рогатая дьявольская рожа в языках пламени, с трезубцем наперевес! Так они пробегают мимо ворот Сорбонны - истерически визжащий барон и насмерть перепуганный слуга. Возле ворот Сорбонны госпожа Катрин и госпожа Кэрролайн, специально оставшие по дороге, клеят листовки. Зрелище поражает их в самое сердце. Бесстрашный фон Клай, бретер и дуэлянт,

наглец и смельчак - Дева Мария, это никак не может быть он!

- Госпожа Кэролайн, кажется нам - как это? - пора сматываться! - шепчет Катрин, не понимая, что шепчет, и не отрывая глаз от летящей вниз по улице сломя голову парочки.

- Еще минуту... Кажется, готово... - машинально произносит Кэролайн. - Я думаю, действительно - как это? - действительно пора! Дамы пускаются бежать.

Лабиринты парижских переулков и подворотен, мостовые, ставни, ворота, калитки, ограды, засовы, засовы...

- Господин барон!

- А, проклятье!

- Ах!

- Пся крив, это же госпожа Катрин... и госпожа Кэролайн...

Обе пары, чудом столкнувшиеся на одном из перекрестков, тяжело дышат и озираются.

- Аэ-ээ... - выдавливают фон Клай наконец. - Где же это мы вас... потеряли? Дамы переглядываются.

- Ну, господин фон Клай, было так темно... - Катрин судорожно обмахивается веером. - А... что это, собственно, было?

- Что? - барон дергается и осеняет себя крестом.

- Где? - Эжен копирует жест господина.

- Кто-то кричал... - говорит Кэролайн, наконец, справившаяся со своим дыханием.

- Никто!

- Если бы кричал, - рассудительно вдруг произносит Эжен, - А то ведь вы, господин барон, визжали как резаная свинья... Ай! Больно же, господин барон! Господин барон стремительно хватается Эжена за ухо и принимается накручивать:

- Мммерзавец, я тебя... Что ты сказал?

- Ухо больно... я только сказал, что вы, госпо... Ай!!!

- Никто не визжал, запомни это, негодяй, никто не визжал...

- Как же никто? - хлопает ресницами Катрин. - Мы же слышали, правда, Кэролайн?

- А! Это женщина какая-то за углом... - фон Клай подозрительно оглядывается, выпуская, наконец, ухо Эжена. - Женщина. Я, конечно, тотчас устремился ей на помощь, но так неудачно оступился и подвернул колено...

- Колено, значит. - ослепительно улыбается Катрин.

- Как вы неосторожны, - поддакивает Кэролайн и елейным голосом

прибавляет: - Вероятно, поэтому вы так запыхались?

- Р-разумеется, - лязгнув зубами, фон Клай снова совершает крестное знамение. - Милые дамы, похоже, нынче Париж не очень располагает к прогулкам... Может быть... Я хочу сказать...

- Как, барон, неужели вы хотите покинуть нас? - изумляется Катрин.

- Пся крив... - бормочет барон. - Простите, я хочу сказать, разумеется нет!? Матка боска, куда же их несет? Проклятые бабы! Но запятнать репутацию брата выше сил Франциски. Оставить дам в ночной час, на безлюдных улицах - о, это просто невозможно! Фон Клай напряженно молчит, поправляет перевязь, постукивает каблуками, позвякивает шпорами. В его душе борьба. Эжен услужливо отряхивает плащ барона, бормоча под нос что-то про скользкую мостовую и черта лысого, себя хотите угробить, так хоть несчастного Эжена пожалейте, а то...

- Да прекрати же гундеть! Сударыни, прошу вас!

Дьявол посрамлен - прогулка по лезвию шпаги продолжается!

\*\*\*

### Утро.

Эжен странно косится и что-то мямлит под нос. «Ну и бред приснился!» - говорит Франциска, умываясь. «А все-таки, господин барон, визжали вы, как свинья», - бучает Эжен. Немая сцена.

Одев маску, инкогнито Франциска отправляется в венецианское посольство - разыскать брата. А в посольстве толпится народ, стража, папский легат. «Что такое?» Выясняется, что вся эта компания пришла арестовывать фон Клая (настоящего фон Клая!) и кардинала Маласпину по обвинению в еретичестве. Будь ты проклят, стукач фон Слаут! Франциска опять опоздала. Брата и Маласпину увозят в Париж.

Шепот Андреолы: «Не волнуйся... мы его спасем... отомсти фон Слауту!»

О, самодовольные рожи наместников! Что делать? Устроить побег? Отправиться в Париж? Или...

И тут Франциска совершает глупость. Вне себя от ярости, она подкатывает к фон Слауту - в обличье фон Клая. «Что это, вас уже выпустили?» - изумляется Слаут.

«Предлагаю прогулку по окрестностям Праги. Я вам все объясню.» Странно, но наместник покупается, хотя проявляет некоторые признаки беспокойства. Едва удалившись за пределы города, Франциска обнажает шпагу.

- Вы участвовали в заговоре против меня.

- О чем вы?

Непонимающая физиономия фон Слаута. Франциска в бешенстве:

- Деритесь!

Дуэль. Ранены оба - Франциска тяжело, Слаут легко. Приволакивая ногу, Слаут хромает в сторону Праги со словами: «Надо вызвать врача...»

Франциска понимает, что это конец. Ее разобщают. Обвинят в сообщничестве с фон Клаем. После этого она ничего уже не сможет сделать. Как спастись?

Шаги по дороге. Какой-то незнакомый парень.

- На помощь!

- Что случилось?

- Юноша, помогите мне...

Полубезумная Франциска невнятно объясняет парню, которого зовут Иржи, что ей нужно как можно быстрее оказать помощь, как можно дальше. Иржи кивает, и они бредут по дороге прочь из Праги.

- Ах, вот вы где, фон Клай! - и с этими словами их внезапно догоняет фон Слаут...

Тут Франциска делает вторую глупость. Она начинает говорить.

- Вы думаете, фон Слаут, вам удастся так просто выйти сухим из этой истории?

- Не волнуйтесь... вам нельзя волноваться...

- Нет уж, теперь слушайте! Вы, в сговоре с Штекельбергом и Мартиницем, хотели меня отравить. Когда это не удалось, вы...

- Я не принимал в этом участия!

- Принимали. Я все знаю. Кто доставал яд - вы? Или Штекельберг?

- Я не...

- Когда отравление сорвалось, вы написали донос.

- Я не...

- В Консьержери тоже вы бумаги подписывали?

Франциска кидает обвинения наобум, стремясь поймать фон Слаута на каком-нибудь признании в присутствии Иржи - свидетеля.

И кажется, это удастся.

- Вы слишком много знаете... - вздыхает фон Слаут. - Мне очень жаль...

Кинжал в спину - вот последнее воспоминание Франциски, и еще сожаление о юноше по имени Иржи, который убит совершенно ни за что.

### Спасибо за роскошную игру!

Франциск фон Клай/Штекельберг - Орландо

Андреола, невеста фон Клая - Тин

Славата фон Слаут - Петр

Катрин фон Айзенбах - Тошка

Кэролайн Габриэлла Батлер - Астэ

Эжен, слуга - Ольга Салина

фон Валленштейн - Рыжий Сакс

Иржи - Леша Михайлов

Лина Воробьева (Ёвин),  
г. Москва

## История Уши Тодд

игра «Его Величество Дракон»,  
мастерская группа "Hold&Gold", Москва

Здравствуйте.

Меня зовут Уши. Уши Тодд. Мне восемнадцать лет и еще недавно я была подмастерьем Третьего класса Гильдии Похоронных дел.

За последние дни произошло много разных событий, и я решила написать о них. Может быть, это кому-нибудь пригодится.

Все началось, когда наш город готовился праздновать Четырехсотлетие освобождения Драконом.

Нас собрали на площади и помимо всяких разных слов, сказали, чтобы молодые девушки от тринадцати лет пришли к зданию Гильдии Летописцев. Там их запишут в участницы конкурса невест и выдадут специальные номерки.

Мы с моей сестрой Мартой тоже, конечно, пошли.

Только вот ждать пришлось очень долго, у Летописцев почему-то ничего не было готово. Правда, погода была хорошая, и мы с девушками стояли возле входа и разговаривали.

Марта говорила, что мне все равно "ничего не светит". Интересно, почему это? Из-за того, что я дура? Ну, посмотрим.

Потом я не выдержала и зашла в дверь. Там запыхавшаяся девушка посмотрела на меня и сказала "Можете заходить". И я получила первый номер! Это значит, что стоять я буду первая и на конкурсы выходить тоже первая.

Приколов номер на одежду, я убежала хвастаться своим достижением домой. Марта фыркнула мне вслед и гордо зашла в дверь Гильдии летописцев - это означает, что у нее будет второй номер, и стоять мы будем рядом - как всегда, вообще-то.

Мама и тетя Мина поздравили меня с тем, что я получила первый номер, а мама сразу же отправила мыть посуду.

Все говорят, что я не очень способная, поэтому я редко принимаю участие в похоронных обрядах - мама говорит, что у нее слишком мало времени, чтобы еще следить из всех сил за мной и за моим языком. Наверное, это все потому, что я все время говорю невпопад. Как-то раз я сказала про одного покойного, что он такой жирный, аж в гроб не помещается и вся его семья такая же, придется им специальные гробы заказывать, когда время придет, а придет, судя по всему, совсем скоро, если они не перестанут столько жрать... Был почему-то ужасный скандал. Но мама на меня тогда не очень злилась. Сказала только, чтобы на церемониях я больше рот не открывала.

В общем, я обычно дома делаю всякую нудную работу, которая, если сделать ее плохо, не повлечет за собой катаклизмов, как говорит дядя Дольфи.

Не очень хорошее занятие для той, кто может стать женой господина Дракона, ну да ладно.

Кстати, о дяде Дольфи. Вообще-то, его полное имя Рудольф - Рудольф Тодд. Но мама всегда зовет его Дольфи, из-за чего он жутко сердится и смешно кричит: "Не смей называть меня Дольфи! Руди, только Руди!". А еще его очень здорово дразнить словом "лопата". Мама рассказывала, что когда они с дядей Дольфи были маленькими, она била его в песочнице лопаткой по голове и из-за этого он возненавидел лопаты и даже не стал вступать в Гильдию Похоронных дел.

Я называю дядю Дольфи так же, как мама. Все равно он меня не ударит, сколько бы не махал палкой. Правда, периодически Марта начинает кричать: "Не смей обижать моего папу!", но меня это не сильно волнует - ее тоже приятно подразнить.

Вообще-то у нас с Мартой хорошие отношения, просто иногда ругаемся.

Это был очень странный день, очень.

К нам пришла женщина, которая назвалась знатной особой и пожелала купить себе землю на кладбище, а также заказать ритуал погребения "Как должно". Он у нас стоит 6 крон. Еще 4 - сама земля, 10 - памятник.

Нам хорошо живется, тетя Мина говорит, что все деньги и все люди рано или поздно проходят через нас.

Я не знаю, о чем говорили мама и женщина, но она заплатила много денег за наши услуги.

Странная она какая-то. Она мне очень не понравилась. Хитрила, что-то скрывала и хотела совсем не того, чем говорила. Я же видела. А мама и тетя Мина все время затыкали мне рот, а дядя Дольфи кричал, что мой дом - тюрьма.

Он недавно пришел очень довольный, сказал, что отныне в городе тюрем нет, а есть санаторий, где отдыхают пораженные вирусом цыганизма люди.

Вирус цыганизма - это такая страшная болезнь, при которой люди отказываются жить в домах, перестают мыться, обрастают грязью и вшами, а потом умирают в страшных мучениях. Так говорит мама. Когда она была маленькой, она однажды видела цыган со стен города. Но наша стража быстро их прогнала, чтобы не распространяли заразу.

А тетя Мина нас с Мартой весь вечер пилила, чтобы мы думали, как ответить на Главный вопрос - Почему же мы хотим выйти замуж за господина Дракона.

А я подумала-подумала и поняла, что не знаю, зачем. Хотела сказать, что потому что это очень почетно и вообще долг каждой девушки, но тетя Мина предупредила, что такой ответ не считается. Буду думать еще.

Хотя, по-моему, думать - вредно. Всякие глупости в голову лезут.

Например, однажды к нам зашел господин Генрих - секретарь господина Дракона и за-

хотел поговорить с мамой наедине. Нас с Мартой выгнали, но ты побежали подслушивать под дверь. Господин Генрих спрашивал у мамы, в каком состоянии находится кладбище, и говорил, что многие жалуются на его неухоженный и антисанитарный вид. Мама говорила, что это все клевета и господин Генрих может сам проверить, что кладбище находится в прекрасном состоянии. А потом через несколько минут господин секретарь собрался, повторяя, что, конечно, иначе и быть не могло, как он мог сомневаться, и если к маме кто-то придет с претензией насчет кладбища - сразу отправлять к нему.

Вот и думай после этого.

А потом я заболела.

Мы сидели и пили чай, когда мне неожиданно стало плохо - закружилась голова, и сразу захотелось прилечь.

Марта сбегала за врачами, мне сказали, что у меня лихорадка, а когда узнали, что я одна из невест господина Дракона, то ответили, что это нервное. Но при этом заставили всех отойти от меня, потому что можно было заразиться. Разве нервной болезнью можно заразиться? Непонятно.

Вообще мне не нравятся наши медики, за некоторым исключением. Они странные и лечат кое-как. Когда заболела тетя Мина, их было не дозваться.

Вообще, болеть очень скучно. Хорошо, что пришел господин Дитрих, патологоанатом из Гильдии Медиков. Он себе шил фартук и разговаривал со мной. А все куда-то разбежались - Марта и Петер поехали на экскурсию в Счастливое королевство (где это, интересно?), а мама заседала в Совете.

Мне очень хотелось расспросить господина Дитриха о работе со всякими трупами и что он с ними делает, но было неудобно, мама меня всегда одергивала, когда я спрашивала что-нибудь такое.

Поэтому я расспрашивала о том, что занимало голову больше всего - о предстоящем конкурсе невест.

Правда, господин Дитрих не мог ничего толком сказать, так как сам не участвовал, и дочерей у него не было...

Зато я поняла, что быть женой Дракона мне не очень хочется. Да я вряд ли стану ею, у нас есть более красивые и способные девушки - даже Марта. Но я без Марты буду скучать, поэтому надеюсь, что у нее тоже ничего не получится. Уверена, она не расстроится, так как давно затеяла свадьбу с Петером, еще одним нашим подмастерьем. Правда, мама и дядя Дольфи ничего об этом не знают, но я думаю, что Марта собирается сказать им после того, как выберут невесту господина Дракона.

Пока мы разговаривали с доктором, в Гильдию зашла та самая странная женщина, которая намекала моей маме на то, какая она важная особа.

Но герр Дитрих ее не пустил - и правильно. Я ведь заразная.

А сразу после этого пришли врачи и сказали, что лекарство хорошо действовало и я могу скоро вставать - мне еще повезло, что лихорадка была совсем легкая.

Когда я выздоровела, мне не поручали никакой работы, поэтому я просто гуляла...

Это, наверное, из-за праздника город стал таким странным. Очень много всякого разного народа. Куча незнакомых лиц, все ходят, шепчутся. Странно все это, очень странно. Как будто что-то должно произойти.

Я пыталась что-нибудь разузнать, но при моем появлении все почему-то замолкают.

Это, наверное, потому, что я всегда говорю невпопад.

Ну и ладно.

А вообще было бы интересно разузнать, что происходит...

А потом Марта нашла... ну. Вещи. Незнакомые. Она прибежала к маме с криком "Что это?!". Я никогда не видела таких интересных штук. То есть, у нас, конечно, были куклы и все такое, но это...

Все блестящее, яркое, разноцветное! Я выхватила у Марты странную шапку с бубенчиками и принялась рассматривать, что это такое.

Тетю Мину при этом, кажется, чуть не хватил удар, а мама ужасно рассердилась на Марту, стала говорить ей, чтобы она не смела лазить, куда ее не просят.

А тут еще дядя Дольфи пришел и начал брызгать слюной.

Орал так, что весь город, наверное, слышал.

И никто ничего не объяснил.

Мама только сказала, что это чужие вещи и показывать их никому нельзя, потом отобрала и спрятала. А Марта кричала, что она не виновата, что мама сама ей сказала вещи разобрать в сундуке.

В сундуке нашем оказалось двойное дно, а там все лежало.

Мы с Мартой переглянулись и стало понятно, что в сундук еще залезем. Мы часто в детстве так делали.

Странно, что же это такое? Интересное все...

И быть невестой Господина Дракона уже как-то не очень хочется... Но надо!

Кстати!

Вот новость! Нам всем надо получить какие-то паспорта... Не знаю, что это такое, но раз надо, значит надо.

Не знаю, когда мы все успеем - нужно подготовиться к конкурсу, еще скоро пройдет репетиция парада... А вокруг столько интересного...

Прошел слух, что в городе появился Рыцарь. Я всегда считала, что у нашего начальника стражи чувства юмора нет, но, кажется, ошиблась. Иначе с чего бы это он стал упоминать о таком...

Ужасно интересно посмотреть - хотя бы издали.

А репетиция была очень интересная. Члены Гильдии Летописцев держали большой плакат, где было написано "Да здравствует Господин Дракон!", мы, девушки-конкурсантки, должны были выстроиться с одной стороны и махать цветами, а мужчины, припасть на колено, с другой стороны. И все мы должны петь "Слава! Слава!". Здорово! Нет, наверное, все-таки хорошо, что у нас есть Дракон, и он о нас заботится.

А еще сказали обязательно пройти медосмотр...

Вообще-то сначала мы думали, что медик посетит каждую из девушек, но в итоге пришлось нам по очереди ходить осматриваться.

Меня после лихорадки долго осматривал сам глава гильдии, дал еще раз какое-то лекарство и написал, что здорова.

В первый раз я увидела Рыцаря, когда читала условия конкурса на доске объявления. Только тогда я не знала, что это Рыцарь. Потому что никогда не видела их - даже на картинках. Мама говорила, что все рыцари поражены вирусом цыганизма, поэтому про них не рассказывают.

Хм. Непонятно, тогда почему его пустили... Может, он не заразный?

Или вирус цыганизма не такой страшный? Или, может, это не настоящий Рыцарь?

Я ходила и расспрашивала, где можно увидеть Рыцаря.. Чей-то голос сказал: "Да вот же он", и я принялась рассматривать человека.

Ну, вирусом цыганизма он вряд ли был болен - по крайней мере, с виду не скажешь. Очень красивый мужчина в сверкающих доспехах, стоял очень прямо, откинув голову и смотрел на окружающих... как-то странно. На меня так иногда смотрят, когда скажу что-нибудь не то - с жалостью и сочувствием. А он так смотрел на нас всех.

Он стоял и разговаривал с господином Главным Летописцем, а рядом с ним сидела большая пушистая белая кошка. Встав в сторонку, я пыталась услышать, о чем они говорят. Наверное, именно тогда для меня все началось. Рыцарь говорил о том, что пришел биться с Драконом. Я думала, что господин Летописец засмеется, но все было совсем наоборот. Он грустно покачал головой и что-то сказал... А я убежала, испугавшись. Ведь если бы об этом узнал дядя.. Наверное, их посадили бы в тюрьму... то есть, я хотела сказать, в санаторий. А мне этого не хотелось - жалко

было красивого Рыцаря, жалко господина Летописца. Он хороший человек, к тому же наш родственник. А еще я ни разу не видела, чтобы он кого-то обманывал. А это означало... это означало...

Я не выдержала и сказала об этом Марте. Она топнула ногой, прошептала: "Никому не говори об этом, дура! Особенно папе" и испуганно покосилась в сторону говоривших...

Я решила, что никому больше говорить не буду. Марте тоже. Но пошла слушать дальше.

Я, наверное, побоялась бы подходить, если бы не она. Поэтому не удержалась и подошла погладить. Кошечка довольно подставляла ушко, мурлыкала, а потом неожиданно заговорила. Марта, которая пошла со мной, испугалась. Ну и кто после этого из нас дура? Ведь сразу видно, какая это добрая, хорошая и ласковая кошечка.

Ну, подумаешь, говорит, что тут такого?

Да еще и с Рыцарем путешествует. Правда, не очень смелая - я слышала, как она говорила Рыцарю, что уйдет, так как не хочет, чтобы ее сжег дыханием Дракон. Правильно, я бы тоже на ее месте не хотела этого.

Мы познакомились с ней. Оказалось, что она из древнего рода Базилио и вообще-то гуляет сама по себе. Но сейчас она вот решила присоединиться к Рыцарю - на время. Я сначала хотела спросить зачем, но потом решила порасспрашивать отдельно, а то Марта опять начнет кричать, чтобы я молчала, а то всех позорю.

Но у меня не получилось - и Рыцарь, и госпожа Базилио куда-то пропали. Жалко. Интересно было бы их поспрашивать. Например, откуда они приехали и как в других местах живут люди, и правда ли, что в других землях распространен вирус цыганизма. Хотя, если честно, я уже в него не очень верю... Правда, мама бы не стала обманывать.. Но, может, ее тоже обманули?

Я пошла и получила свой паспорт. Только для этого как всегда пришлось стоять в очереди. В гильдии Летописцев всегда так

- неторопливо. Мама ругается тогда и говорит, что они все там бюрократы. Без бумажки шаг не ступят.

Пока стояла в очереди, говорила с нашим стражником Отто. Он тоже красивый, хотя и не такой как Рыцарь. Попросила разрешения потрогать кольчугу.. Тяжелая. И ходить в ней, наверное, тяжело.

А когда получила паспорт, пошла, наконец, сочинять стихотворение в честь господина Дракона. Я не умею сочинять стихи, поэтому получилось кое-как.

Чтобы мне не мешали, я пошла в большой зал, залезла на сундук и стала писать там. Но это увидел дядя Дольфи и стал, как сумасшедший, кричать, чтобы я ушла от сундука, иначе он мне надерет уши. Я обиделась на него, и сказала "Лопата, дядя Дольфи", а мама потом ругалась с дядей и советовала ему воспитывать свою дочь, а не чужую.

Ну если быть честным, то дядя Дольфи правильно злился. Мы с Мартой успели стащить и перепрятать половину вещей, которые были в сундуке. И вообще, как только случалось остаться без присмотра, как мы бежали к сундуку и меряли вещи, которые там находятся.

А еще я там нашла бутылку. Хех, это, наверное, мама спрятала от дяди Дольфи какой-нибудь алкоголь. Ну да, хорошая мысль. Ему в голову не придет искать выпивку в сундуке, да еще среди этих вещей.

А потом начался праздник. Я столько народу давно не видела. Люди в странных одеждах и с непонятным поведением.. где уж тут искать Рыцаря и говорящую Кошку. Все как с ума сошли.

А еще там была госпожа, которая называлась знатной особой и купила у нас мигли и заказала памятник.

Оказывается, она за это время успела (когда умудрилась?) стать гражданкой Вольного города и при этом заявила, что очень хочет стать женой Дракона.

Подозрительно это. Нам говорили, что

все, кто не живет в Вольном городе, не верят в Дракона и считают нас глупыми, потому что мы ему поклоняемся. А тут.. иностранка.. образованная.. не верю я ей. Может, хочет убить Дракона?

А потом она еще решила вступить в нашу Гильдию. Наверное, у нее очень много денег, раз мама на это согласилась...

Так вот, она тоже участвовала - красивая и в красивом платье. Если бы выбирали только по внешности, она была бы победительницей.

А погода была замечательная - под стать празднику.

Мы выстроились как на репетиции и начали ждать господина Дракона. Я, честно говоря, не верила, что он прилетит, но говорить об этом не стала, потому что Марта и так меня запихала своими острыми локтями и шипением "Молчи, молчи".

Когда Дракон не появляется, его изображает господин Генрих - его Секретарь и сын господина Бургомистра.

Немногок подождав Дракона, Бургомистр и Секретарь решили, что праздник можно начинать.

Все здорово повеселились, и когда начался конкурс, настроение было хорошим.

Сначала мы бегали с ложками, в которые положили яйцо - надо было добежать до господина Бургомистра, развернуться и прибежать обратно, но при этом не уронить яйцо.

Я не знаю, кто победил в первом конкурсе, потому что я и еще одна девушка прибежали вместе, но это неважно. Если нам с ней придется дальше спорить, то можно сделать еще один забег.

А наша новая согорожанка бежала, взяв ложку в рот, а не вруки. Она прибежала самая последняя, но зато было очень смешно.

А еще она все время повторяла, что надеется, что господин Дракон оценит ее ловкость и находчивость.

Еще из конкурсов были ладушки, в которые я никогда в жизни не играла. Ну и

пусть. Когда я готовилась к конкурсу, я уже поняла, что мне совершенно не хочется побеждать. Например, было бы здорово съездить туда, откуда пришел господин Рыцарь и где водятся говорящие Кошки. Может быть, там и другие животные разговаривают? Поэтому я даже не потренировалась с Мартой, которая очень хорошо играет. Глупая игра.

А еще мы прыгали со скакалкой, читали стихи, разыгрывали сценку на тему "как сильно я люблю Дракона" и устроили свободный конкурс.

Я в очередной раз порадовалась, что была первой. Можно было выполнить свое задание, а потом спокойно смотреть, как выступают другие, не трясясь в ожидании.



Я говорила о всем, что видела, а Марта злилась и пихала меня в бок, чтобы я замолчала. А почему я должна молчать? Например, гильдия Цветочниц в свободном конкурсе сказали, что для Дракона они вырастили специальные цветы городских цветов - зеленый стебель и красные лепестки. Ну надо же, какое редкое сочетание среди цветов. Можно подумать, они изобрели что-то новое. Я понимаю, если бы все было наоборот - красные листья и зеленые лепестки... А Марта из-за этого на меня злилась.

А вообще у Марты было самое лучшее стихотворение. Когда объявили результаты, я даже порадовалась, что она проиграла - пусть лучше сочиняет эпитафии для нас, чем стихи для Дракона. А уж как я была рада, что не выбрали меня - не передать словами.

Но я забыла обещание, которое дала самой и себе и громко спросила, не кажется ли всем подозрительным, что какая-то приезжая, взявшаяся неизвестно откуда, сразу же становится женой Дракона...

Но договорить мне, как всегда, не дали. Все разом о чем-то закричали, мама схватила меня за руку и потащила домой, дядю Дольфи, к счастью, вообще не было видно. Хотя под конец конкурса он пришел. Я на него сильно разозлилась - мог бы хотя бы раз в год отложить дела и прийти посмотреть на Марту, она ведь так старалась.

Я всю дорогу до дома ругала дядю Дольфи, ругалась с Мартой, с мамой, тетей Миной и всеми, кого видела. И вообще, все вокруг вели себя ужасно.. Когда появился дядя Дольфи, я не выдержала и набросилась на него с криком, что он из-за своего алкоголизма довел Марту до ужасного состояния, Марта кричала на меня, чтобы я не смела обзывать папу алкоголиком - а как его не называть, если от него несло за километр, и с бутылкой не расставался. Марта начала рыдать, что я ее обижаю - и ничего подобного, кста-

ти, это я просто отомстила ей за напрочь отбитый на конкурсе бок - а дядя Дольфи принялся ее заплетаящимся языком утешать. Я рассердилась и ушла гулять. Но сначала написала записку, в которой сказала, что Дракон ворует девушек и ест их. Зачем написала? Сама не знаю. Мне это показалось смешной шуткой. То-то литописцы удивятся.

В голове была какая-то каша. Весь город бурлил, я сходила в таверну, но быстро ушла оттуда - все говорили только намеками, все обсуждали приезд Рыцаря, намекали на то, что Дракон своих жен на самом деле ест, поэтому ему каждый год нужна новая жена. Но дракон же большой, как его можно хватить одной маленькой невесты? Я не думаю, что мы такие сытные уж.. К тому же Дракону давали коров и все такое. Не знаю.

Мне стало совсем плохо, и я пошла домой. Но по пути наткнулась на наших стражников. Они говорили о том, что надо забирать оружие и усиляться...

Тогда я спросила, правда ли это, что они тоже хотят свергнуть Дракона?

Начальник стражи схватил меня за руку и встряхнул. А потом начал расспрашивать, почему я сказала "тоже" и кто еще хочет свергнуть Дракона? А потом они решили отвести меня в тюрьму. Я обрадовалась, потому что дядя Дольфи всегда говорил, что мой дом тюрьма и мне давно хотелось побывать там. Но тут майор сказала, что в тюрьму меня нельзя, так как у них там нет места. Я закричала, что очень хочу в тюрьму.

Представляете, сколько там, наверное, интересного народа сидит? Может, и Рыцарь с кошкой там же - от дяди Дольфи всего можно ожидать. Но меня потащили совсем в другую сторону - в дом стражи, где меня решили проверить на благонадежность.

Пришлось пойти с ними, хотя меня их глупость стала сильно раздражать.

Они меня спросили, не замечала ли я за

собой признаков агрессии. Поскольку мама меня учила, что врать не хорошо, а хорошо умалчивать, то я решила признаться в приступе агрессии и рассказала им, как я ненавидела таракана, который нагло полз по обеденному столу и жестами показала, как я его изничтожала тапком. А вот про приступ агрессии, который вызывает у меня дядя Дольфи и их дурацкие вопросы, я решила умолчать.

Майор начала показывать мне всякие картинки, на которых были нарисованы жесты рук, а я должна была рассказывать, какие же я вижу жесты. Очень было весело, я постаралась прикинуться большей душой, чем я есть, и, похоже, они это поняли.. По крайней мере меня решили отпустить со словами, что, мол, надо беречь себя, так как тараканов в городе еще много...

...И тут меня наступил провал в памяти.

Очнувшись я во дворе Гилдии, вокруг меня хлопотали два медика. На мои расспросы мама рассказала, что я пришла домой, никого не узнавшая, спрашивала, где моя мама, потому что мне сказали, что она должна была здесь, переехавшая со всеми родственниками...

Кажется, со мной происходит что-то не то...

А потом вдруг по городу поднялся страшный шум и всем сказали бежать на площадь.. Так как пришел господин Дракон.

*Окончание в следующем номере*

Елена Кириллина,  
г. Москва

**О новой игре  
мастерской группы  
«Hold&Gold»  
читайте на стр. 88**

## Наши распространители

### Владивосток

Захаркова Наталья (Александра)  
elberet13@yandex.ru

### Германия и страны ЕС

Andreas Timm sacred@mail.ru

### Димитровград

Погляд Сергей gdv2000@hotmail.ru

### Ижевск

Шамшурина Татьяна (Тиуна) tiuna@inbox.ru

### Кемерово

Шагиахметова Анна (Тень)  
Shadyghost@yandex.ru

### Киров

Лихачёв А.С. (Глоп'фин) glofin\_avari@mail.ru

### Магнитогорск

Чинючина Алина (Нион) nion@mail.ru

### Москва

Лазарева Ольга journal-olga@yandex.ru

### Санкт-Петербург

Лундышев Игорь (Птах)  
ptahig@narod.ru Тел.: (812) 313-43-09

### Саратов

Алексей Каширин kashirin@nm.ru

### Тула

Степин Илья (Ufthang) Ufthang@rambler.ru

### Украина, Киев

Клуб "Переplутье", Людмила и Гарольд  
moe@pereplut.net http://pereplut.net

### Хабаровск

Якименко Татьяна (Eridan) tanya.er@mail.ru

### Ярославль, Рыбинск

Стратилатов Борис (Бодхи)  
bodhij@mail.ru.com Тел.: (0852) 55-63-00

## Наши подписчики

### Алматы

- Алматинский клуб ролевых игр, вестник  
"Маршрут 29" Въярд Эрджейм vjard@hotmail.ru

### Астрахань

- Абдулманов Сергей (Мильфгард)  
Коммуникативно-ролевые игры milfgard@astranet.ru  
- Вильгельмина

### Архангельск

- Ипатов Олег (Гелиос) purnema@rambler.ru  
- Катя (True) foliat@yandex.ru

### Барнаул

- Титунин Андрей

### Белгород

- Лютов Александр (Wulfgar) wulfgar@bel.ru  
- Раш, Волка

### Благовещенск

- Беликов Константин (Исен) isen@bk.ru  
- Плахонин Алексей (Danmur) plxalx@mail.ru

### Брянск

- Малашенко Светлана (Лито) lito\_ne@list.ru

### Верхняя Пышма

- Деева Анастасия (Венера) marymishon@yandex.ru  
- Садрутдинов Эдуард (Дэвид из Авалона)  
devid\_avalonskiy@mail.ru  
- Исакова Татьяна (Мапа) aradya@rambler.ru

### Владивосток

- Абросимов Дмитрий (Тень) temnykot@yandex.ru  
- Быков Данила, клуб «Людены»  
- Захаркова Наталья  
- Неупокоева Лариса (Лориэль)

### Вологда

- Белинская Анна  
- Трёмасов Андрей Trmsv@yandex.ru

### Геленджик

- Соловьева Юлия (Хельга)

### Димитровград

- ВИК "Вестфольд"

### Екатеринбург

- Жердева Людмила (Хильвен)  
- Елена Ашмарина (Арта) artana310@yandex.ru

### Иваново

- Кудряшева Татьяна (Эрайвен) eraiwen@inbox.ru  
- Тупицыны Андрей (Дьяк) и Маша

### Ижевск

- Шамшурина Татьяна (Тиуна) tiuna@inbox.ru  
- Абрамидзе Ирина (Арихина) super@udm.ru

### Израиль

- Болотина Ольга (Шагги)  
- Литвин Борис (Эльфадмин) blitvin@netvision.net.il  
- Орлов Борис

### Иркутск

- Арзаева Дарья (Лаш Ниакрис Сауронова)  
wolverine\_x@bk.ru

### Йошкар-Ола

- Абукаева Анна (Анечка) bierkana@mail.ru

### Казань

- Fangorn Video fvideo@mi.ru  
- Лисина Ирина

**Калининград**

- Кошикова Екатерина (Эльда)
- Сысоева Татьяна [astroll@mail.ru](mailto:astroll@mail.ru)

**Калуга**

- Сергей Александров
- Ледакова Юлия (Ундин)

**Кемерово**

- Ушакова Ольга (Мэб)
- Шагиахметова Анна (Тень)
- Чекмарев Андрей (Аджей)
- Ильин Алексей (Дариус)

**Киев**

- Клуб "Переplутье":
- Людмила и Гарольд Мачехины [Lu@pereplut.net](mailto:Lu@pereplut.net)
- Harold@pereplut.net
- Шелест Аян [Ayan@pereplut.net](mailto:Ayan@pereplut.net)
- Рубцов Вадим (Хансо) [Hanso@pereplut.net](mailto:Hanso@pereplut.net)
- Бледный Максим [Max@pereplut.net](mailto:Max@pereplut.net)
- Кода Владимир (Пионер) [koda@imp.kiev.ua](mailto:koda@imp.kiev.ua)
- Sonktor [sonktor@rambler.ru](mailto:sonktor@rambler.ru)

**Киров, Кирово-Чепецк**

- Глор Фин
- Элронд
- Ингольв
- Роквэн
- Тиндомерель

**Кольчугино**

- Благонадеждина Любовь (Дэй)
- Гришина Любовь (Алмиз) [almie@list.ru](mailto:almie@list.ru)

**Копейск**

- Лаврентьева Юля (Хала)

**Краматорск**

- Вера Шелест [shkulipa@ukr.net](mailto:shkulipa@ukr.net)

**Красногорск**

- Клемешов Алексей [klemeshovas@mail.ru](mailto:klemeshovas@mail.ru)

**Крутиха**

- Момот Александр

**Кострома**

- Беляев Виктор (Хедин)
- Артем Кейян (Раендил) [wiper@bk.ru](mailto:wiper@bk.ru)
- Елена
- Козеров Дмитрий (Сольдан)
- Кузнецов Сергей (Сфайрат)
- Нейл [kostromich@inbox.ru](mailto:kostromich@inbox.ru)
- Кигаева Ксения (Вингильда) [vingil@rambler.ru](mailto:vingil@rambler.ru)

**Красноярск**

- Нечаенко Галина
- Карева Елена (Еля)
- Колчанова Мария (Радуга, Рада) [gollar@front.ru](mailto:gollar@front.ru)
- Циммерман Владимир [info@claret.krsn.ru](mailto:info@claret.krsn.ru)

**Курган**

- Ребров Илья (Ил)

**Лесной**

- Чаповская Ольга

**Магнитогорск**

- Морозова Екатерина
- Степанюк Людмила (Эланор) [elanor-lusi@mail.ru](mailto:elanor-lusi@mail.ru)
- Чинючина Алина (Нион) [nion@mail.ru](mailto:nion@mail.ru)

**Минск (Беларусь)**

- Бекар [bekar@tut.by](mailto:bekar@tut.by)

**Москва**

- Мастерская группа Александр VI [www.alexander6.ru](http://www.alexander6.ru)
- Альтман Никита
- Байчурина Ирина (Саутаку)
- Белоконов Ольга (Артана)
- Бодров Илья (Геральт)
- Клуб Варяг <http://drakkar.da.ru>
- Волков Юрий [y\\_volkov@mail.ru](mailto:y_volkov@mail.ru)
- Вялков Максим (Brodda) [brodda@mail.ru](mailto:brodda@mail.ru)
- Гришина Любовь (Алмиз)
- Дазн
- Денисенко Олег [dhani@rambler.ru](mailto:dhani@rambler.ru)
- Заец Оксана (Ар-Ранель) [earien\\_elf@rambler.ru](mailto:earien_elf@rambler.ru)
- Кириллина Елена
- Клемешов Алексей
- Круглова Гульнара (Хомяк)
- Кулева Евгения (Дженнифер)
- Калашникова Екатерина (Хейли) [difgr@yandex.ru](mailto:difgr@yandex.ru)
- Калмыкова Ольга (Olgaka) [olgaka@mail.ru](mailto:olgaka@mail.ru)
- Дурманова Ирина
- Малченко Наталья
- Морозова Надежда (Лина)
- Ниф
- Палюлин Антон (Фредерик) [frederik@konsul.ru](mailto:frederik@konsul.ru)
- Евгения Спектор (Элинор) [elinor@fbt.ru](mailto:elinor@fbt.ru)
- Радченко Антонина
- Савина Екатерина (Бастет)
- Сизов Евгений (Parkan) [For\\_sizow@pochta.ru](mailto:For_sizow@pochta.ru)
- Сурначёв Михаил (Gloomy) [maria.bag@mtu-net.ru](mailto:maria.bag@mtu-net.ru)
- Сюткина Мария (Морвен)
- Тимофеев Игорь (Гаркин)
- Клуб "Умбар" [www.umbar.narod.ru](http://www.umbar.narod.ru)
- Шапиро Дарья (Аданэль)
- Сюткина Мария (Морвен)

**Мурманск**

- Прожеваров Максим

**Наш самый первый подписчик****Набережные Челны**

- Гвендолен [kirxen@yandex.ru](mailto:kirxen@yandex.ru)

**Нижний Новгород**

- Крылов Сергей (Сурах) [surax@mail.nnov.ru](mailto:surax@mail.nnov.ru)

**Нижний Тагил**

- Чернышев Дмитрий

**Новокузнецк**

- Близнюк Елена и Павел (Хор)

**Новосибирск**

- Александр Гаврин (Номрог) [numenor1@yandex.ru](mailto:numenor1@yandex.ru)
- Макаров Андрей (Халбарад), клуб ролевых игр "Среднеземье" [halbarad@ngs.ru](mailto:halbarad@ngs.ru)
- Пухначева Наталья (Тильгиль)
- Колесинский Денис [MrNobody1@yandex.ru](mailto:MrNobody1@yandex.ru)
- Фролов Дмитрий

**Новотроицк**

- Женья Пухова [gaudium@mail.ru](mailto:gaudium@mail.ru)

**Омск**

- Власов Алексей (Сосквач) [sqt@mail.ru](mailto:sqt@mail.ru)
- Дячук Максим (Всеслав)
- Кабакова Ирина (Элрими) [deidra300@yandex.ru](mailto:deidra300@yandex.ru)
- Карловская Алена (Эли Полян) [ely-podyn@yandex.ru](mailto:ely-podyn@yandex.ru)

**Пермь**

- Наймушина Мария (Релай)

**Петрозаводск**

- Лукина Анастасия (Лейла)
- Косарева Наталья

**Петропавловск-Камчатский**

- Андрей Ляндзберг (Дэл) [randel@mail.ru](mailto:randel@mail.ru)
- Бароненко Алексей (Элис)
- Парыгина Наталья (Манетерен)

**Подмосковье**

- Ященко Евгений
- Кортенко Ирина (Санта)
- Щепашенко Глеб (Мастер Ло)

**Рыбинск**

- Сертаков Сергей (Бернхард) [bernh@rambler.ru](mailto:bernh@rambler.ru)

**Самара**

- Маленкова Екатерина (Ярна) [yarna@samara.ru](mailto:yarna@samara.ru)
- Волкова Анна (Хилменэль) [fas-galen@yandex.ru](mailto:fas-galen@yandex.ru)
- Титова Ольга (Лунизль) [cheeffa@mail.ru](mailto:cheeffa@mail.ru)

**Санкт-Петербург**

- Аркан Марина (Ларра)
- Васильева Светлана
- Земсков Борис (Scrackan) [www.bastilia.ru](http://www.bastilia.ru)
- Исполатов Сергей (Варпо)
- Иоффе Дмитрий (Митяй)
- Котляров Иван [ikotliarov@hotmail.com](mailto:ikotliarov@hotmail.com)
- Лундышев Игорь (Птах) [www.mastering.newmail.ru](http://www.mastering.newmail.ru)
- Летберг Алена (Мафка)
- Лобанова Мария (Теххи Карамир) [mashalob@mail.ru](mailto:mashalob@mail.ru)
- Марков Дмитрий (Ворон) [varen\\_xxl@mail.ru](mailto:varen_xxl@mail.ru)
- Николаев Василий (Василиск) [vasilisk@manor.ru](mailto:vasilisk@manor.ru)
- Сергиенко Антон (Рамил)
- Таранова Наталья (Мэи) <http://our.spb.ru/irida>
- Ткаченко Данил (Варрах) [varrah@mail.ru](mailto:varrah@mail.ru)
- Федорова Надежда (Sebeth)
- Чуприн Александр (Мэрфи) [murlandia@mail.ru](mailto:murlandia@mail.ru)
- Шаров Вадим
- Шведов Николай (Шериф)

**Саратов**

- Гавруков Алексей (Лэнгвар)
- Алексей Каширин [kashirin@nm.ru](mailto:kashirin@nm.ru)
- Семенов Игорь
- Казаков Вадим (Авада)

**Северодвинск**

- маГдалена клуб "ФОРН" ICQ 153395083

**Томск**

- Евгения Грунвальд (Ева) [leit@list.ru](mailto:leit@list.ru)
- Бородин Павел (Эльдэрн) [eldern@mail.ru](mailto:eldern@mail.ru)

**Тула**

- Светлана Колесова (Лара)
- Есютин Сергей (Мерлин) [EsMerlin@rambler.ru](mailto:EsMerlin@rambler.ru)

**Тюмень**

- Андрей Кутузов (Кендер)

**Ульяновск**

- Варг

**Уфа**

- Элентир
- Бобрышева Евгения (Гиль, Белка) [GilGaeris@nm.ru](mailto:GilGaeris@nm.ru)
- Клуб "Волчье солнышко"

**Хабаровск**

- Наконечный Владимир (Эльзар) [elsar@mail.ru](mailto:elsar@mail.ru)
- Швецова Лера (Иодис) [svinka-kopilka@mail.ru](mailto:svinka-kopilka@mail.ru)
- Якименко Татьяна
- Адель

**Чапаевск**

- Елена Литвинова (Эль) [elvea@mail.ru](mailto:elvea@mail.ru)

**Чеховсары**

- Елена Вишнякова (Селена) [elena\\_vis@rambler.ru](mailto:elena_vis@rambler.ru)

**Челябинск**

- Волкова Ирина (Дэлин) [delean@mail.ru](mailto:delean@mail.ru)
- Джереми Скайфолк [skyfolk@inbox.ru](mailto:skyfolk@inbox.ru)
- Дубровин Андрей (Дэуи) [dwalin@mail.ru](mailto:dwalin@mail.ru)
- Канибер Татьяна (Лучизнь Мэллон)
- Козлова Оксана (Эридель)
- Радченко Алексей (Карч) [alex\\_rad2000@mail.ru](mailto:alex_rad2000@mail.ru)

**Чикаго**

- Алферов Олег (Секох) [secoh@anl.gov](mailto:secoh@anl.gov)
- <http://dragons-nest.ru/>

**Шуя**

- Крутов Андрей (Хедин) КЛТ "Снежные Волки" [hedin@hotmail.ru](mailto:hedin@hotmail.ru)

**Щигры**

- Двойняшки Блэк (сестры Морни)

**Электросталь**

- Данина Мария (Магдалена) [hobbiteasa@mail.ru](mailto:hobbiteasa@mail.ru)
- Сафронова Екатерина (Касичка)

**Южно-Сахалинск**

- Ким Инна (Нуменэль) [numenelfa@yandex.ru](mailto:numenelfa@yandex.ru)

**Ярославль**

- Стратилатов Борис (Бодхи) [bodhij@mail.ru](mailto:bodhij@mail.ru)
- Свиргунова Ксения
- Борисов Никита (Док)
- Клюев Дмитрий (Скиф)
- Ярцева Наталья
- Обнорская Екатерина

**Ясногорск**

- Беркеева Юлия (Волка) [volkana@hotmail.ru](mailto:volkana@hotmail.ru)



Журнал по ролевым играм «Мое королевство» № 24

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

**Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)**

**Дмитриевы Любовь (Несси)**

**и Вадим (Никодим)**

123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,  
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

**Максим Семкин (Fangorn)**

420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51,  
fvideo@mi.ru

**Вячеслав Рожков (Дядя Слава)**

rojkov@icl.ru

**Ирина Кортенок (Санта)**

santy@inbox.ru

**Светлана Глушко**

kotardi@rambler.ru

**Юрий Колобаев**

kolobaev\_ura@mail.ru

**Людмила Звозскова**

lb\_z@hotmail.ru

**Тихмянов Андрей (Юрич)**

tihmyanov@yandex.ru

**Илья Степин (Ufthang)**

Ufthang@rambler.ru

**Сергей Абдульманов (Мильфгард)**

milfgard@astranet.ru

#### РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

**Алина Немирова**

Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы  
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23  
alina\_nemirova@rambler.ru

**Лариса Бочарова (Лора)**

snape@002.ru

**Юлия Зубарева**

zuola@rambler.ru

**Еля Карева**

kareva@imperium.ru

**Юлия Ледякова (Ундин)**

lediakova@yandex.ru

**Варг**

warg73@yandex.ru



ХВОСТЫ РЕДАКЦИИ

**Наш сайт:**

[www.mykingdom.ru](http://www.mykingdom.ru)

**E-mail:**

nessy\_moek@mtu-net.ru,  
fvideo@mi.ru

**Подписка:** Людмила

lb\_z@hotmail.ru

**Верстка:** Несси

**Частичная корректура:**

Владимир Обручев

**Графика** по страницам:

23, 45, 58, 73, 75, 83, 145, 220,  
колонтитулы - *Оксана Романова*

12, 36, 162 - *Тин*

121 - *Ниф*

60, 144 - *Мира*

141 - *Мышка*

1 (обложка) - из цикла

«Лоэнгрин. Иллюстрации к  
легенде.»; 193 - *Юлия Лязгина*

**Учредитель:** журналистский коллектив

**Издатель:** Дмитриева Л.А.

**Почтовый адрес редакции:** 123154,

г. Москва, ул. Тухачевского, д. 32,  
корп. 2, кв. 267

**Главный редактор:** Дмитриева Л.А.

**Дата подписания в печать:** 16.01.06

Отпечатано в типографии «Ларк ЛТД»,  
123298, г. Москва, ул. Бирюзова, д. 1

**Тираж** 350 экз.

*Издание журнала не преследует  
коммерческих целей*



221

