



№ 18  
Апрель 2003

**М**  
**К** **О** **Р** **О** **Л** **Е** **В** **С** **Т** **В** **О**  
**Е**

Журнал по Ролевым  
Играм

# ВНУТРЕННОСТЬ

3	..... ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГР .....	3
4	..... <b>Анджей</b> .....Фантазия? А что это такое?.....	4
6	..... <b>Алина Немирова</b> ....."Чугунок" закипел снова.....	6
8	..... ПРОГРАММА ОБМЕНА. РИ-ПРЕССА <b>Шива Омский</b> .....Анализ командной социодинамики.....	8
10	..... <b>Фродис</b> .....Кто мы? Ролевики или толкиенисты?.....	10
13	..... <b>Ален Кагг</b> .....Мастер, прими заявку.....	13
14	..... <b>Роберт Прайор</b> .....Свободная форма ролевых игр. Дизайн игр.....	14
19	..... <b>Вячеслав Рожков</b> .....Профессия – мастер РИ?.....	19
22	..... <b>ОБЗОР РОЛЕВОЙ И ТОЛКИНИСТСКОЙ ПРЕССЫ</b> .....	22
24	..... <b>Азбука для мастера</b> .....	24
27	..... В АЗБУКУ ДЛЯ МАСТЕРА <b>MoIydeus</b> .....Советы начинающему мастеру.....	27
29	..... <b>Ундин</b> .....Что позволено Юпитеру, .....то не позволено быку?.....	29
31	..... <b>Дорожный мешок</b> .....Юрич... Дорогое удовольствие.....	31
32	..... <b>Хельга</b> . Особенности медицинской помощи.....	32
34	..... ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГР .....	34
36	.....Балканский сонник.....	36
38	.....Оттон Великий.....	38
38	.....Сильмариллион.....	38
38	.....Земля легендарной Гипербореи.....	38
39	.....Путь меча.....	39
40	.....Идеал с мечом в руке.....	40
41	..... Летний лагерь .....клуба ратоборств "Коло".....	41


42	..... <b>Посадник</b> .....Меню лесное.....	42
46	..... <b>Посадник</b> .....О построении игровой одежды.....	46
Женский уголок (8 марта посвящается)		
52	..... <b>Любовь Соболева</b> .....О любви.....	52
53	..... <b>Несси</b> .....Не ходите, Дети, .....по Игре гулять?.....	53
57	..... <b>Нина Ленская</b> .....С ребенком на игру.....	57
59	..... <b>Людмила Звозкова</b> .....Дети ролевиков.....	59
62	..... <b>Алена и Мишка</b> .....Скучно не будет.....	62
64	..... <b>Корсар</b> .....Женщина в "движении".....	64
68	..... <b>Санта</b> .....Некоторые полезные советы по шитью.....	68
69	..... <b>Санта</b> .....Женский театральный костюм.....	69
74	..... <b>Руна</b> .....Корсет и корсаж.....	74
76	..... <b>Ассиди, Мисти</b> .....Гэмпэй районного масштаба.....	76
88	..... <b>Йовин</b> .....Воспоминания Галадриэли.....	88
98	.....Наши Подписчики и распространители.....	98
100	.....Хвосты Редакции.....	100
РИ-клама по стр..... 7, 21, 23		

# ВНУТРЕННОСТЬ



## ПУТЬ МЕЧА

стр. 39



стр. 34

## Эпоха Королей

### ОТТОН ВЕЛИКИЙ

стр. 36

стр. 38

## Тегенга о Гиперборее

стр. 40



СИЛЬМАРИЛЛИОН

Идеал  
с мечом в руке



## Летний лагерь

### клуба древнерусских ратоборств " Коло "

стр. 41



## Фантазия? А что это такое?

*"Фантазия?! А что это такое?"*

*Обычный человек  
Обычного государства  
Обычного общества*

*Идешь дорогой жизни ты.  
Куда идешь? О том не знаешь.  
Сокрыто знание Судьбы,  
И путь свой  
вряд ли ты узнаешь.*

Человек, по сути, не может сам строить свою судьбу. Он идет по уже заложенному в него пути (вроде бы Фрейд об этом говорит). Но куда бы он ни шел, судьба оставляет все же ему право выбора. Это ее податка человеку. Маленькая уступка. Таким образом, человек постоянно находится в некой овальной комнате с бумажными стенами, из которой в разные стороны ведет множество картонных дверей. Их количество может варьироваться, но в любом случае человек делает свой выбор – какую дверь открыть и куда продолжить свой путь. Двери все на вид одинаковые, но иногда на некоторых могут быть различные таблички с надписями. Но это не значит, что нужно шагнуть в такую дверь. Можно и не пойти. Подчас эти таблички развешаны для того, чтобы сбить с толку и испытать человека на прочность. Судьба любит шутки. Она вообще веселая особа, чтобы о ней не говорили.

Однако, есть двери, в которые человек должен обязательно войти в течении своей жизни и даже если он выбрал другую дверь, судьба рано или

поздно вернет его к нужной ей двери. И чем дальше ушел человек по лабиринту жизненных тропинок, тем труднее ему вернуться назад и тем болезненнее он переживает вынужденный возврат. Иногда, сделав свой выбор, человек может вернуться назад и пройти по другому пути. Но двери в обратном направлении открываются крайне не охотно, подчас вообще не открываются. Особенно если ты уже далеко прошел. Чем дальше человек идет сквозь комнаты с дверями, тем меньше становится количество перспектив дальнейшего пути. Постепенно уменьшается количество дверей. Это происходит до тех пор, пока человек не окажется в комнате, где есть всего лишь две двери – через которую он вошел и дверь, ведущая в могилу. Моральную или материальную – это вопрос времени. Иногда моральная бывает за долго до материальной. Разница между этими двумя дверями, все же существенная. Из моральной могилы дверь обратно можно открыть ценной невероятных усилий, а из материальной, увы, пока не возможно.

И здесь следует сказать о еще одном подарке судьбы, который наряду с выбором получает человек в начале своего пути. О Фантазии. О Фантазии в лучших традициях Джона Толкина (вспомнить хотя бы его статью о волшебных сказках). О Фантазии, которая может творить и разукрашивать радужной окружающей нас мир, де-

лая его еще более красочным и изменяя его в корне.

Окружающее нас общество не очень любит людей, которые чем-то отличаются от него, если это не какие-нибудь национальные герои. А еще оно крайне не одобрительно относиться к Фантазии и людям, которые живут ею (в хорошем смысле). В обществе созданы целые институты по искоренению подобного "заболевания" – школа, вуз и, так называемая "школа жизни", которую все же создает само общество.

Начиная с детского возраста, взрослые постепенно, помаленьку убивают в детях всю способность к магии. Конечно, есть те, кому удалось не только "выжить", но и приумножить свои способности.

И вот. Когда человек стоит перед выбором в комнате с дверями, то Фантазия (если ее в нем не убило общество) дает ему возможность не только сделать какой-либо перспективный выбор, но и открыть двери, которые без нее он бы никогда не открыл. Даже, возможно, и не обратил внимания, не заметил бы. Более того (в зависимости от уровня способностей человека в магии фантазии) он может создать свои собственные двери в бумажных стенах и пойти по тому пути, который ранее не предусматривался. Таким образом, в каком-то роде, человек может все же строить свой путь, не зависимо от судьбы. Хотя я думаю, что тот, кто такое может сделать – это любимец Судьбы, поскольку



ку она ему позволяет такие вольности (что, в принципе тоже не так уж и плохо).

Мир окружает нас многими слоями реальности – обман зрения, иллюзия, ... Фантазия. Но чтобы достать свою Звезду нужно преодолеть множество преград, однако вспомним Алису. Она увидела за своим отражением иллюзию, прошла сквозь нее и оказалась в Фантазии.

Герберт Уэллс в "Истории мистера Полли" как-то сказал: "Человек, хоть однажды сумевший прорваться сквозь бумажные стены обыденной жизни, сквозь эти непрочные стены, которые, тем не менее, так надежно от рождения до могилы держат многих из нас в плену, не минуемо приходит к открытию: если окружающий мир тебе не нравится, его можно изменить. Надо только принять твердое решение любой ценой изменить его и ты добьешься своего. Ты можешь оказаться в более неприятном, трудном и даже опасном положении, но может случиться, что жизнь твоя станет ярче, приятней или, на худой конец, просто интересней."

\*\*\*

*Из письма.*

И вот когда такой замученный жизнью человек видит компанию молодых людей, идущих по улице или заходящих в магазин, он начинает чувствовать какую-то тягу к ним. Следует заметить, что когда мы выбираемся в город на прогулку (особенно летом), мы не одеваемся как наши персонажи и внешне очень по-

хожи на обычных молодых людей, которые в большем количестве прогуливаются по набережной. Но я давно заметил, что нас от них отличает поведение. Даже не слыша нашего разговора, люди понимают, что мы разговариваем не о том, кто вчера больше выпил и с кем подрался, а о чем-то другом, более интересном и притягательном, притом нам весело, доказательство чему наш веселый смех. Этот смех получил название РЭП (радостный эпилептический припадок). Человек бросает взгляд и этого взгляда хватает, чтобы потянуться к общению с такими как мы. Срабатывает скрытая тяга к Фантазии. С нашей стороны остается только уловить момент, когда человек этот взгляд бросит и, подхватив его, вернуть обратно уже в виде игры.

Наша Нильфгаардская Имперская Типография – это своего рода клуб психологических ролевых игр, состоящий из двух отделов и имеющий в своем составе всего пять человек. Этот клуб имеет постоянное место нахождения, входящие и исходящие документы, устав и прочее. Конечно все это по большому счету в игровой форме и подобные игры его специализация.

Но вернемся к нашим баранам. Когда человек ловит модифицированный взгляд обратного, у него возможны два варианта ответной реакции: желание подыграть и раздражение. Но раздражение это вызвано скрытой, не осознанной завистью того, что он так беззаботно не может веселиться. Тогда мы просто не обращаем

на это внимания, и все равно доводим игру до логического конца.

Какими бывают наши игры. Это небольшие игровые мини-атюры, в ходе которых разыгрывается какая-либо ситуация. Например, какой-нибудь странствующий рыцарь попал из своего мира в наш, но не испугался произошедшего, а наоборот, ему все интересно. Но в его мире многое не похоже на наш. И чтобы уточнить некоторые детали он заходит в магазин (продуктовый например) и начинает у свободного от обслуживания продавца интересоваться сведениями о нашем мире. Причем сам рыцарь пользуется языком насыщенным разными вычурными выражениями, дабы создать хоть какую-нибудь атмосферу игры для того самого продавца, который оказался в сложной ситуации, поскольку его собеседник на призывы вести себя как все, удивляется и продолжает вести себя тем же странным способом.

В примере с продуктовым магазином игра начиналась с вопроса: "Извините, а у вас есть зеленые лошади в голубую крапинку?". Если на этот вопрос человек отвечал шуточно, то игра строилась в свободной не принужденной форме и заканчивалась веселым финалом. Например, однажды нам совершенно бесплатно дали зеленое фруктовое мороженое. Если же нам отвечали грубо и не совсем вежливо, то +.

Андрей Чекмарев (Анджей)  
г. Кемерово

## Чугунок закупел снова

Да, снова – уже в седьмой раз. И каждый раз это чудо, потому что без денег, без спонсоров, без официального статуса нелегко преодолеть непонимание и неодобрение людей, от которых зависит – дать нам приют или нет. Пришлось даже на неделю перенести срок, что, конечно, не обрадовало многих, кто уже взял билеты. Но мы были поставлены перед выбором: или на неделю позже, или совсем ничего...

"Триста спартанцев" – таков мог быть, по сути, девиз фестиваля. Потому что условия быта были самые что ни на есть спартанские. Только было нас уже не 300, а где-то 450. Получили мы в свое распоряжение здание ПТУ, которое уже лет 10 ждет капремонта, с протекающей крышей и т.д. И разместилось там где-то 370 заявленных гостей (которые на все три дня) плюс еще около 100 незаявленных (на субботу). Жили, как это принято на Чугунконе, в основном в спортзале, но под спальные места оккупировали явочным порядком даже лестничные площадки и биллиардный стол... Для нас продажа пирожков в вестибюле и наличие кипятка в столовой – уже великий признак комфорта. Может, кому-то это и покажется дико, но уж так мы живем – многим и пять гривен на взнос пришлось копить специально. Другое дело, что у иных все-таки хватает денег на водку и они, естественно, не украшают собой пейзаж, но это

– неизбежное зло, которое искоренить почти невозможно, и остается лишь удерживать его в рамках пристойности, что нам, в основном, и удается. В общем, любителей материального комфорта на "Чугункон" приглашать мы не рискуем.

Но, что характерно, после кона ребята, спавшие в спортзале под протекающим потолком, сказали мне: "А что, разве капало? Мы не заметили..." Потому не заметили, что было у нас хорошо, и тепло, и весело. И было с кем поговорить, и кого послушать. В общем, со стороны "Чугункон" выглядит странно и безалаберно, по программе вроде бы не отличается от других конов (вот только турниров мы принципиально не проводим), а по сути – нечто непохожее ни на что, столь же неопишное, как впечатление от хорошей игры... Поэтому приходится прибегать к простым перечислениям, то бишь к статистике.

Итак, сперва немножко географии: от Новосибирска до Минска, от Рыбинска до Кры-ва, По Украине – от Тернополя до Одессы. Три столицы – Киев, Москва, Минск, райцентры Харьковской области – все вместе и все рядом. В общей сложности приехали к нам люди из 33 городов Украины, России и Белоруссии. Сколько народу перезнакомилось, обменялись адресами и песнями, договорились о новых встречах – этого ни одна статистика не скажет.

Теперь – конкретнее о программе. У нас уже давно и семинары идут, и презентации игр занимают существенное место, но главным с самого начала были и остаются музыка и пение. Так вот, из наших четырех с небольшим сотен гостей только хорошо (и очень хорошо) поющих было за 50 человек, точнее не считали. Мы принципиально отказываемся от конкурсного отбора. Петь в кулуарах (на лестнице, под лестницей, в коридорах, в углах) могут все, кто испытывает такое желание и у кого найдутся слушатели. Ежели исполнитель желает участвовать в большом концерте, он обращается к организаторам, те его выслушивают и рекомендуют, что стоит петь на концерте, а чего не стоит. Отказывают в участии крайне редко (честно говоря, уж и не упомяну, когда такое было). Практически всех заявившихся, соответственно, записывают в список, и пожалуйста на сцену согласно очереди.

Отдельная история – сольные концерты. Это, как правило, – для тех авторов, которые уже заслужили популярность. Но если кто-то неизвестный широкой публике (и оргкомитету) просит выделить ему/ей время, эта просьба обычно удовлетворяется. Мы считаем, что судить и устанавливать место для того или иного исполнителя следует непосредственно слушателям. Исполнитель же сам отлично увидит, как его

приняли, и сам для себя делает вывод: не рановато ли я вылез на сцену?

В этом году у нас таких сольных было 14. Среди них были и "дальние" гости – Екатерина Ливанова (Бильбо) из Москвы, Сауруныч из Минска, Крыс, группа "День Святого Патрика" из Воронежа, и свои. Очень жаль, что в силу чисто экономических причин наши мастера пения остаются практически неизвестны: на российских полигонах, на Зиланте или даже на Москоне их не бывает... Один-единственный раз вырвался на Зилант Дмитрий Вовнянко (Дракон) из Запорожья, кто-то мог слышать нашего Мерлина (Виктор Складчиков из Краматорска) на "Волшебных историях" – вот печли и все... На бумаге же не расскажешь, как это здорово, когда поет Женя Якименко (Зеленый) из Симферополя,

Наталья Афанасьева из Харькова, или ансамбль "Имярек" из Донецка... А у нас есть еще Вантола, и Азазелло, и Тим Грант, и Андрей Ивченко... В этом году впервые сделали свои сольные концерты двое младших – харьковчанин Сережа Бондаренко (Ангелен) и Катя Прогнимак из Луганска. Им досталось время после двенадцати ночи, когда актовый зал уже заперли (там ночевал главный звукооператор Слава Толченев с аппаратурой) – ничего, спели на ступеньках в коридоре, при свечах, и люди слушали, и остались довольны... Эх, да что там рассказывать: лучше приехали бы да послушали сами. Поют у нас все, что угодно, в любом стиле, на любые темы, лишь бы имело какое-нибудь отношение к ролевым играм. Старое и новое, свое и чужое...

Ко всему вышесказанному

следует добавить большой концерт на 4 часа (30 с лишним исполнителей) в субботу вечером и еще маленький наутро в воскресенье перед закрытием фестиваля. Плюс 4 театральных представления в разных жанрах: поэтическая драма, пантомима, народный театр. Плюс литературные чтения. Плюс танцкласс по ирландским танцам и арабским. Плюс семинар нон-стоп с утра до вечера. Плюс ярмарка...

В результате нам удалось произвести неизгладимое впечатление на администрацию ПТУ, и нас пригласили приезжать еще. Кто знает, может, мы, наконец, обретем постоянное пристанище?

Алина Немирова  
г. Харьков

**Видеосъемки** ролевых – (и не только Хоббитских) – игр.

Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с XIX95.

Посмотрите как играли в 95-м году. Полюбопытствуйте как играют в Сибири.

**Видеокассеты с конов** разных лет начиная с 94 года – Зилантконов (Казань), Сибконов (Томск), Верхконов (Екатеринбург). Посмотрите как живут ролевики, которые не-рядом, послушайте их песни!

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

Кассеты/диски с записями спектаклей **"Тампли"** и **"Финрод-Зонг"**

Видеокассеты и видеоCD с **клипами** собственного производства.

**Мы тоже что-то можем!**

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

Шалман Тамара (Илета), Семкин Максим (Фангорн)

<http://www.mi.ru/~fvideo/> E-mail: [fvideo@mi.ru](mailto:fvideo@mi.ru)

Почта: 420103 Казань ул. Амирхана 35 кв.51 Тел.: (8432) 159053





Программа обмена. Ри-пресса:  
"Вестник", г. Омск

## Анализ командной социодинамики или Власть любой ценой

Валгалла

*Крылатый конь навек унес Буденного  
На красны звезды держит путь комдив  
Там ждет его совсем иная конная  
И мертвый Бабель с трепетом в груди.*

Межлокальная контрабанда

Команды и командные лидеры – одна из самых благодатных тем для психологического исследования ролевого движения. Особенно в нашем Омске. Любой человек, склонный наблюдать, запоминать и сопоставлять, а также любящий проверять свои теории по устройству коллектива на практике обратится к ним, как к бесценному материалу.

Время от времени различные команды приглашают меня вести тренинг. Небольшой тренинг творческих способностей, отыгрыша и общий контроль социодинамики коллектива. Я с удовольствием соглашаюсь, так как получаю возможность наблюдать группу изнутри и "обкатывать" свои методики.

Последний тренинг я вел в молодой команде под началом некоего Лидера. Эта команда вызывала у меня особый интерес, так как в ней сочетаются все характерные признаки ко-

манд нового поколения, возникших в 2001 – 2002 годах, а именно:

1. Ориентация на "бюрократию";  
2. Жесткое распределение должностей и ролей, расслоение команды на "окружение лидера" и "всех остальных";

3. Авторитарный лидер;  
4. Стремление получить максимум человеческих и материальных ресурсов.

На основе данной классической команды нового поколения я хочу вывести некоторые закономерности развития таких коллективов. Подчеркну, что это не относится к закрытым командам, которые не стремятся набрать новых людей. Эти команды построены по принципу клана: явный лидер отсутствует, или же номинален, каждый лидер в своей сфере. Такие команды чрезвычайно устойчивы и социодинамика таких команд как бы "заморожена". Я буду говорить именно о командах с бурными социодинамическими процессами.

Первое, что следует сказать о таких коллективах: они старые. Они рождаются уже старыми. В данном случае старость – это социодинамический

возраст коллектива. Его признаками являются четкое распределение ролей и запрет на переход члена команды из одного статуса в другой. Другим признаком старости коллектива является хорошо продуманная и разработанная атрибутика. В молодой команде этого нет, все бирочки, нашивочки и значки появляются гораздо позднее.

Чувствуя свою старость, коллектив пытается захватить как можно больше людей, чтобы хоть немножко помолодеть. Этим объясняется обилие саморекламы, грандиозность проектов, которые редко воплощаются в жизнь даже частично. Как правило, такие команды объявляют своей программой реконструкцию – это модно. Реконструируется все что можно, но чаще это скандинавская культура и славяне, как самые популярные в нынешней ролевой среде.

Сердцем команды является лидер. Сердцем старой команды – авторитарный лидер. Имея некоторый запас авторитета, высокую социальную активность и желание повысить статус, молодой для ролевого сообщества человек начинает объединять молодежь. В качестве брэндов он использует

свои проекты и активные пассы оружием. "Если хочешь заработать много денег – создай секту" – этот лозунг в ролевой среде был преобразован в "Если хочешь заработать высокий статус – создай команду". Постепенно, видя самоорганизованную молодежь, подающего надежды лидера, в команду начинают подтягиваться старики. Их привлекают статусом "Зам. Главного Начальника", местом для тренировок, возможностью вести тренировки, и, тем самым, обучаться. Так формируется команда нового поколения.

Теперь начинается самое интересное – удерживание коллектива. Для этого применяется коллегия "серых кардиналов". Народ активно кормится все теми же проектами и пассами, в поддержку которых рождаются лозунги: "У НАС капитан гораздо лучше чем у НИХ", "Только на НАШИХ тренировках вы можете получить ЭТО", "У НАС – демократия", "НАША реконструкция – самая реконструктивная" и т. д. Так продолжается пару месяцев, пока не наступит неизбежная первая конфликтная фаза.

Некоторые второстепенные лидеры обязательно хотят стать первостепенными, их авторитет начинает спорить с авторитетом Главного Лидера. Революции, как правило, не происходит, и строптивые, обвиненные во всех смертных грехах, покидают команду. На их место принимаются новые, еще более "зеленые" новички. Конфликтная фаза длится около месяца.

Когда волнения улеглись,

наступает самая плодотворная фаза развития команды. Коллегия "серых кардиналов" поделила сферы влияния, хотя бы один проект частично реализуется, появляется место по статусу – создай команду". Постоянных тренировок, обычаи и ритуалы. Но авторитет Главного Лидера во время минувшей схватки получает рану, незаметную но смертельную. Кардиналы знают, на что он способен в борьбе за власть и внешне лояльны.

Главный Лидер, думая, что на этом все проблемы закончатся вкладывает усилия в свой имидж. В результате, маска "Доброго И Сильного" постепенно сползает. Кардиналы видят это, но продолжают молчать, постепенно стягивая теплые одеяла статуса на себя. Молодежь, которая понаблюдательнее, тоже видит истинное лицо Вождя. Кто-то из них уходит из команды, кто-то примыкает к кардиналам. Есть и третий тип людей: им совершенно не важно кто там на вершине, они просто приходят тренироваться. Они не лояльны ни Лидеру ни кардиналам, но, видя что поведение Лидера мешает спокойно тренироваться, поддерживают оппозицию. Постепенно возникает интересная ситуация: перед кардиналами Лидер полностью дискредитирован, большинство молодых членов команды лояльны кардиналам, и Лидер становится номинальным.

Тут Лидер, очнувшись от своих сладких грез о власти, видит ситуацию. Он в бешенстве. Далее есть несколько вариантов развития событий. Пер-

вое, и самое умное – реорганизация структуры команды, выделение каждому кардиналу по куску власти и отход на вторые роли. Второе – перевыборы Лидера. Но, как правило, Лидер выбирает наихудший третий вариант – используя опыт первой конфликтной фазы, он начинает выгонять из команды конкурентов. Получается это плохо, так как доверие команды он уже исчерпал, и обвинения звучат нелепо, а конкурентов, включая их сторонников 3/4 команды.

В конце концов команда разваливается. Средний срок жизни команды того типа, который я описываю 6 – 8 месяцев. Лидер остается с 3–10 верноподданными, которые постепенно бросают его, а кардиналы образуют новую команду.

Господа, я прошу правильно понять этот очерк. Моей целью является отнюдь не бросок камня в труп статуса Лидера, ибо нет более жалкого зрелища, чем павший Властитель. Напротив, это – предупреждение для будущих Лидеров, кардиналов и их свиты. Если Вы нашли описанную мною стратегию в своей команде – знайте, что гадать о развязке не надо... И еще, если Вы сделали пару шагов в этой стратегии, то объективные законы социологии не позволяют вам разыграть другой сценарий.

Господа командные лидеры, учите социологию!

Димитрий Гоменюк  
(Шива Омский)  
г. Омск

## Кто мы? Ролевуки или толкиенисты?

Поскольку статья обещает получиться длинной, а длинные статьи, как правило, не читабельны, вкратце изложу самое главное.

**Эта статья адресована,** прежде всего, МАСТЕРСКИМ ГРУППАМ И "РУКОВОДИТЕЛЯМ КОМАНД" западного региона и Дальнего Востока, а также всем тем, кого волнует судьба ХИ и ролевого движения не как явления, а как цельного образования.

**Автор статьи** – Финогенов Александр (Фродис). Для тех, кто со мной не пересекался – король Гондора на ХИ–96. Я пишу "от имени и по поручению" "старых" мастерских групп сибирского региона (от Урала до Иркутска)

**Краткое содержание:** на Сибконе–2003 принято решение о проведении ВСЕСОЮЗНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ в 2004 году по нетолкиенинской тематике (в 2004 игра по А.Сабковскому). Нам кажется, что данная игра ДОЛЖНА СМЕНИТЬ ХИ (кстати, название может быть и оставлено). Мы надеемся, что те, кто заинтересован в судьбах ХИ, выслушают наши аргументы и, либо присоединятся к нам в деле обновления ХИ, либо убедят нас в ошибочности наших суждений.

Ну, поехали! Разговоры о том, что ролевые игры вырождаются, что движение уже не то, а ХИ – и подавно, не то, что "в наше время" и т.п. идут уже достаточно давно. Я хочу, чтобы была понятна моя позиция

по этому вопросу – я НЕ СЧИТАЮ, что движение вырождается, и уж подавно не считаю, что прекратилось развитие ролевых игр. Об этом можно много говорить, но не это тема данной статьи. А вот проблема ХИ, по-моему, реально существует. Но обо всем по порядку.

### 1. Игра по Толкиену.

Как это ни странно звучит, но сам МИР ТОЛКИЕНА ПРОТИВОРЕЧИТ ДУХУ КНИГ ТОЛКИЕНА. Если вдуматься, то книги Толкиена (а как ни крути ХИ, и в изрядной степени движение, возникли именно на "Властелине Колец") описывают поход отряда хранителей – существ вырванных из своего окружения и занятых проблемами судьбы мира. Эти проблемы понимают десятка три иных существ во всем Средиземье. В книгах нет мира, которым живут большинство его обитателей. Что делают гондорцы во время, свободное от гордого задиранья головы, да и где в книгах гондорцы (народ, а не стражи цитадели)? Почему большинство народов, кроме Рохана, с опаской относятся к Светлым Рыцарям Запада? Только ли потому, что эти народы ленивы, нелюбопытны и опасаются всего чуждого? Что едят эльфы, кроме здравура; и где они это берут? Чем они вообще занимаются кроме танцев в своих лесах? Список вопросов без прописанных в тексте ответов можно продолжать до

бесконечности. Игры по другим Эпохам принципиально не меняют ситуации – мы дети "Властелина Колец". В нас вечно первое "запечатление" и слава Богу, потому что именно Толкиен во многом сделал нас теми, кто мы есть.

Мир КНИГ Толкиена создал ХИ такими, какие они есть:

- мир маневрирующих армий, ждущих последней битвы,
- пары десятков "мудрых правителей" и прочих магов, бесконечно обсуждающих одну и ту же проблему,

- и "тайного" отряда хранителей, на судьбу которого весь мир играет в тотализатор – дойдут / не дойдут?

Такая игра была хороша на начальных этапах – пара дней для двух–трех сотен человек. А сейчас? Доколе мы будем топтаться на месте? Нет, я вовсе не хочу сказать, что не было удачных попыток смоделировать мир Толкиена. Были, и не одна, многие ХИ заслуживают восхищения идеями, но... Даже те люди, которые восхищаются идеями, считают необходимым заметить, что "это, конечно, совершенно не Толкиен". Кстати, сейчас в движение пришла волна людей, знакомых с творчеством Толкиена по фильмам, а не по книгам (думаю, не надо объяснять, что они по-разному передают "дух Толкиена"). Мой вывод из всего вышесказанного: СОЗДАТЬ ХОРОШУЮ ИГРУ ПО ТОЛКИЕНУ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ НЕВОЗМОЖНО.

И здесь я первый раз задаю вопрос, вынесенный мною в название статьи: так кто мы такие Ролевуки или Толкиенисты, если мы (вдумайтесь) получаем удовольствие от удачных идей и ходов на ХИ, при-знавая что "конечно не Толкиен, но..."? Поймите, я сам не только участник, но и один из организаторов первых ХИ, они мне дороги как немногим из читающих эту статью (и, может быть, поэтому именно я должен задать этот вопрос). ХИ – юность ролевого движения, так НЕ ПОРА ЛИ ВЗРОСЛЕТЬ И ДЕЛАТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ? Может, пора мастерским группам *Всесоюзной игры и центральной игры сезона* думать не о том, как бы интерпретировать Толкиена, чтобы в это mundo было сыграть, а о том, как сделать хорошую игру?

### 2. Ролевая игра

Перейдем теперь от вопросов толкиенистики к вопросам ролевой игры. Из всего вышесказанного, я думаю понятно, почему ХИ стали такими, какими мы знаем их сегодня. На мой взгляд, ХИ выглядят следующим образом. В основном на игре представлены три основные группы игроков: "ключевые роли", "пушечное мясо" и "дивные эльфы". (Здесь, как и далее, я буду немного утрировать, так что просьба не воспринимать статью как личные оскорбления).

Убогий мир получается, друзья мои!!! Из всех слоев населения мы моделируем только военных, причем даже не

армию (хоть и кричим об этом), а некие "бандформирования", ищущие с кем бы подражать. Государства состоящее из "копей" и армий – убого, если всерьез задуматься, а ведь не единожды Гондор, например, состоял исключительно из пограничной стражи и гвардии Белой башни. Ну и какие государственные интересы могут быть у такого "государства"? Как можно склоняться на ту или иную сторону "людей" такого государства? Может быть, мы просто не умеем играть и делать игры? Да нет, новые и интересные игры проходят в различных регионах страны с за-



видной регулярностью. Что же нам мешает сделать ХИ настоящей игрой? Попытки были и не безуспешные, но... В первых, это неизменно приводило к потере "духа Толкиена" (о чем говорилось выше), а вторых (увы), сложилась ТРАДИЦИЯ. Слишком много людей ЗНАЮТ, какими *должны быть ХИ* и что такое *дух Толкиена* на самом деле. Придерживаясь традиций, можно быть уверенным в том, что к Вам на игру приедут и не сильно обманутся с ожиданиями. ТРАДИЦИИ ВСЕГДА СТРАШНО МЕНЯТЬ, У СМЕНИ ТРАДИЦИЙ ВСЕГДА МАССА ПРОТИВНИКОВ, НО МОЖЕТ БЫТЬ ВСЕ–ТАКИ ПОРА?!

Обратимся к "дивным", а их, между прочим, с каждым годом все больше, поскольку к традиционным "танцующим эльфийкам" добавились всевозможные истинные гномы, темные адепты, правильные хоббиты и т.п. Конечно, можно отнестись к ним с традиционным презрением, но давайте разберемся. Да среди них действительно есть "психи ненормальные", но большинство – то отнюдь не из этой категории. Большинство таких игроков – это люди, которые в книгах Толкиена увидели не время всеобщей войны, в которую играют на ХИ (кстати, не такой уж и всеобщей, если честно), а кусочки *мира*, в который им бы *хотелось поиграть* – ощутить чинность эльфа, мрачную красоту мира гномов и т.п. С кем играть? С марширующими армиями? В какой мир? Мира – то и нет!!! Так какие же к ним пре-



тензии. Если задуматься, то нет ничего странного в том, что человек, пытающийся "в меру своего разума" жить жизнью отрезавшихся от мира эльфов, не приходит в восторг от "игрового" взаимодействия с человеком, чей девиз: "Встали, позавтракали, вынесли Лориэн". Странно как раз другое – почему человек, который *год делает доспехи и учится махать мечом*, считает себя менее уязвимым, чем человек, который *год шьет костюмы и учит эльфийский язык*? Только потому, что первым нужны другие "игроки" чтобы "всех победить", а вторым эти "всех победить" мешают? СМЕШНО!!! Может все же пришло наконец ВРЕМЯ ИГРЫ? Ибо сегодня для БОЛЬШИНСТВА игроков ХИ – это гибриды фестивалей и олимпийских игр (причем современных, где все средства хороши).

Ну и, наконец, последняя категория: "ключевые ролевики". Вот тут то, как раз все относительно хорошо: придумываются новые игротехнические модели, разрабатываются новые концепции и т.д. Можно сказать, что именно для этой категории игроков ХИ – РОЛЕВАЯ ИГРА. Казалось бы хоть ну тут все хорошо. Все, да не очень! Эту категорию составляют в основном так называемые "лидеры ролевого движения", они же по очереди являются мастерскими группами ХИ. Данная статья, в первую очередь, обращена именно к Вам, друзья мои! Лидерство обявляет, ребята. Я думаю, что Вы-то меня понимаете, Вам есть с чем сравнивать, поэтому я надеюсь,

что Вы либо поддержите меня, либо объясните в чем я не прав.

### 3. Всесоюзная игра

Ну и последнее. Как ни крути, ХИ – центральная игра сезона, а при сегодняшней экономической ситуации в стране она фактически остается последним стержнем, обеспечивающим целостность ролевого движения. Это само по себе порождает ряд вопросов.

Первый вопрос – вопрос игровой культуры. Проведение ХИ 1990–2002 годов, в силу причин, о которых я только что говорил, привело к сильному дисбалансу в ее развитии. Безусловно, возросло качество изготовления ВСЕЙ игровой атрибутики (от костюмов до оружия). Активно развивалась боевая техника и боевые правила. Вместе с тем культура соблюдения правил вообще и особенно массовых сражений находится "ниже уровня городской канализации". Пример: на ХИ-91 возникла проблема "неубиваемого Брасида" – в 1993 ему фактически пришлось уйти из движения, а сейчас мы имеем СПИСОК таких "колобков" и НЕСКОЛЬКО КОМАНД, про кого точно известно, что они хлюздят; и все просто воспринимают это как данность. Год команды готовятся всех поорвать (хотя это почему-то называется подготовкой к игре), при этом некоторые "капитаны" учат своих людей обходить правила, выдавая это за игровые подвиги. КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, НАСКОЛЬКО ЭТО СПОСОБСТВУЕТ СПЛОЧЕНИЮ РО-

ЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ? Между тем, на игре типа ХИ такое развитее просто закономерно (а что еще делать, если мы год ждем драки, и каждый считает себя крутым).

Второй вопрос – вопрос самоопределения. Несмотря на все перечисленные проблемы – ХИ самая массовая игра сезона. Почему? Если потому что это "центровая игра" ролевого движения то это одно дело, если же, потому что именно Толкиена народ любит больше всего и на него едет то совсем другое! И здесь уместно второй раз задать вопрос, вынесенный в заголовок статьи: так кто же мы такие, в первую очередь, Ролевики или Толкиенисты? И на этот вопрос каждый должен ответить сам, ибо, если большинство из нас все-таки Толкиенисты, тогда вся моя статья это философский треп, если же нет...

Если же нет, значит, нам нужна ИНАЯ ИГРА, и смена тематики отнюдь не цель, а просто вынужденная мера, но по странной иронии судьбы, именно смена тематики и вызывает больше всего вопросов. Что за игра?... Впрочем, как говорил Вильгерфорц, "песок уже почти весь пересыпался", поэтому о том, **какой** мы видим новую всесоюзную игру и **почему** мир Сапковского больше для нее подходит, мы поговорим в следующий раз, а пока... вопросы поставлены, и на них нужно получить ответы!

Финогенов Александр  
(Фродис)  
г. Красноярск  
fin@shk.krasnoyarsk.ru



## Мастер, прими заявку

Сколько уже писалось и говорилось о подаче заявок на игры! Вроде все просто, все понятно. Но, видимо, не все. В этой статье мне хочется поговорить о том, как не надо писать заявки. Речь пойдет исключительно об индивидуальных заявках. В какой-то степени это крик мастерской души. Используется опыт Тульского КРИ "Магический треугольник", мастерской группы "Фарсэна" и лично мой.

Рассмотрим же некоторые откровенно "неправильные" заявки.

### Заявка первая, идиотская.

Играем в кочевые племена бронзового века. Доступны только лук и акинак, доспехи – шкура и кожа. Больше никакого вооружения нет. Оно, может быть, не совсем исторично, но так. Ну зачем человек пишет в заявке, что у него трофейные римские шлем и щит? Представляете, на коне, с луком и римским строевым щитом: А имя – Быстроногий рейнджер. И это в мире, где пешком дальше соседнего шатра никто не ходит вообще. Ты хоть правила-то читал? Комментарии излишни.

### Заявка вторая, формальная.

Игра "Фарсэна". Только индивидуальные роли, информация, интриги и т.д. В заявке указано, что герой шел по дороге, встретил людей и присоединился к ним. Все. Спрашивается, что мастеру делать с такой заявкой? Формально, все описано, но человеку играть по этому можно только пятого солдата в восьмой шеренге.

### Заявка третья, амнезия.

Краткий смысл заявки: "Родителей не помню, откуда родом не знаю, куда и зачем иду не ведаю, хочу узнать кто я". Ну, не нужны вам родители на игре – укажите старушку мать, живущую за тридевять земель, которой вы иногда посылаете несколько монет, или вообще ничего не указывайте. Не можете ничего придумать, играйте рядового обывателя (воина, купца и т.д.) или спросите у мастеров до игры, может быть, они сами предложат что-нибудь интересное. Амнезия – хорошая болезнь, но эпидемия амнезии – это уже что-то!

### Заявка четвертая, бесполезная.

Здесь все как во второй заявке, только на 3-х страницах подробно описывается, какая была листва на деревьях, грязь в лужах и как при этом щебетали птицы. И зачем это все писать, да еще так подробно? Кому это надо? Мастерам точно не надо.

### Заявка пятая, законченная.

На шести страницах написано примерно следующее: "Меня поймал злой маг, долго пытал (подробно расписано как именно), но я сбежал, встретил доброго мага, он обучил меня магии, я собрал армию и убил злого мага. После этого армию поблагодарил и распустил". Замечательно. Интересная история, но она закончена. Играть-то во что? Все враги повержены, цели достигнуты, добро торжествует.

### Заявка шестая, ненужная.

Прекрасная заявка, завязки, цели, знакомые, характер – все проработано, – играй. Ну почему же ты всю игру просидел в своей палатке на краю полигона? Ты же был нужен стольким людям, для тебя мастера столько всего сделали! Ах, к тебе никто не пришел? А самому выйти не судьба?

### Заявка седьмая, просроченная.

Ну не подал заявку вовремя, ну разрешили мастера приехать на полигон без заявки, ну зачем же на полигоне подробно рассказывать мастеру о том, как щебетали птицы, когда ты падал в лужу? Да и что вообще можно сделать с заявкой, поданной уже на полигоне? Только пятой солдат в восьмой шеренге.

### Заявка восьмая, пожизненная.

В бланках заявок часто есть поля Домашний адрес, Телефон и E-mail. Я всегда считал, что это нужно для оперативной связи с игроком. Ну не надо указывать адрес, по которому не живешь уже 3 года, телефон бабушки, у которой бываешь раз в месяц, и e-mail, зарегистрированный год назад, зарегистрированный год назад и с тех пор не использовавшийся. Нельзя связаться, так и напиши.

Алексей Гарагатый  
(Alen Karr)  
Тула, 2002г.

Материал взят с сайта мастерской группы "Фарсэна"  
<http://www.faarsena.pp.ru>

## Свободная форма Ролевых Игр. Дизайн Игр.

Эта статья может дать несколько подсказок в деле написания сценария Игр, подготовки правил и всем таком прочем. А может и не дать.

Автор – какой-то безумно крутой Автор-Мастер из Австралии и все одно стоит выслушать его мнение.

Free Form – термин, которым наши Западные коллеги обозначают большинство театральных Игр, которые не завязаны на военно-спортивных а la PaintBall зарничках, настольных и полигонных клонах D&D и системах типа Mind Eye Theatre со своими строгими правилами и уровнями. Если коротко, это система, где игра важнее всего.

Михаил Русин, переводчик.

### Дизайн.

То, что описано далее – это мой путь для создания Игр Свободной Формы (далее ИСФ. МР). Это, конечно, не единственный путь – просто это то, что работает для меня.

Еще стоит помнить, что я постоянно экспериментирую, постоянно ищущу что-то новое. Иногда то, что я пробую, работает, а иногда – нет. Не стоит бояться новшеств. Важно стараться и честно относиться к своему творчеству. Игра, которая хорошо написана и в которой чувствуется, что Автор при-

ложил много сил, будет хорошо принята.

Окей, в работе над ИСФ я слежую такому порядку:

- Выбор темы, выбор формы и продолжительности (одиночная игра, серия и проч.)

- Количество необходимых Игроков.

- Какие Персонажи необходимы для Игры.

- Что связывает Персонажей в Игре – какая Предистория привела их туда, где они находятся в начале Игры.

- Какие дополнительные Персонажи нужны для Предистории и Сюжета.

- Предварительная версия правил.

- Выработка целей Персонажей.

- Изменение Правил в зависимости от этих целей.

- Более подробная работа над Персонажами, их историй и образами.

- Пересмотр Целей Персонажей в зависимости от их Образов.

- Балансировка Персонажей. Проверить, если цели Персонажей могут быть достигнуты – изменение Правил, если необходимо.

- Необходимые комментарии для Мастерения и Мастера.

- Проверка всего необходимого для Игры.

- Приготовить необходимые

предметы, наполнить конверты с информацией для Игроков и т.п.

– Заснуть или умереть...

### Решения.

Прежде чем начать готовить ИСФ, необходимо решить несколько вопросов.

1. Сколько Мастеров вам нужно. Базовое правило – вам нужен 1 Мастер на каждые 10 Игроков; 1 на 5 – максимум. Может показаться смешным – лимит по максимуму, но если у вас будет больше "главных", то возникнут проблемы с координацией и вы будете получать избыточную и противоречивую информацию. Возможно пропустить Игру на 100 человек с 2-3 Мастерами и это вполне может сработать, но, как правило, чем сложнее Игра – тем больше Мастеров вам необходимо.

2. На сколько Игроков рассчитана Игра. Для одноразовой ИСФ вполне достаточно 20-30 человек. (Для нас с нашей гигантоманией это звучит дико. МР) Чем сложнее мир вашей Игры, тем больше народу вам нужно. Для "многосерийной" Игры вам понадобятся дополнительные повороты Сюжета. Стоит так же рассчитывать и на ваши ожидания – когда кто-то из Игроков не приходит, то это может испортить Игру.

3. Стили ИСФ. Далее следу-

ют семь базовых стилей Свободной Формы. В более сложных Играх мы встретим вариации и комбинации этих семи стилей. Большинство Игр получаются как бы микстурой нескольких стилей, где Заговор и Интрига переплетаются с Политикой и Торговлей.

### Комические ИСФ.

Самый простой стиль СФ (как же! МР) и самый простой для Мастерения, но самый тяжелый для Автора. Комическая Игра ставит Игроков в положение, где они могут быть смешными, развлекаться и не уделять слишком много времени правилам и целям.

### Интрига.

Стиль, где Игра наполнена огромным количеством дополнительных сюжетов и суб-сюжетов. Цели Игроков часто в том, чтобы найти информацию или какие-то предметы. У каждого есть секреты, которые они пытаются скрыть, и те, которые они пытаются добыть. В задушивании подобной Игры стоит избежать создания механизмов добычи информации против чьей-то воли и сделать возможным, чтобы выход какой-то Информации не разрушал Игру тем или иным Персонажам.

### Политика

Игроки пробуют добиться успеха и "постов" в некоей формальной системе власти. Здесь для успеха необходимы

партии, поддержка от других Игроков и прочее. Хорошо помогает подобной Игре система нескольких "комитетов" (Очень примерно я его здесь понял. МР) Присутствие одного центрального Персонажа разрушит Игру. Такой Персонаж будет крепко держаться за власть и другие Игроки могут остыть заранее, считая, что против него у них нет шансов.

### Экономическая Игра.

Этот стиль концентрируется больше на работе Игрока с Мастером или с внешним миром Игры, чем на взаимоотношениях между Игроками, хотя и об этом забывать не стоит. Экономическая Игра не обязательно должна быть завязана на деньгах. Это просто Игра, где действия Игроков имеют эффект на внешний мир Игры и результатом и целью Игры является достижение какого-то успеха во внешнем мире (чего-то я запутался в его мыслях.. Вообще, надеюсь, что поняли.. МР)

### Модуль

Модуль – это СФ, где используются приемы любых других стилей, но так же существуют мини-модули, когда Игроки разбиваются на группы и переходят на настольную Игру. С этим стилем может возникнуть масса проблем. Для начала – это огромная работа для Автора. Каждый из мини-модулей может быть проигран только раз, а их может быть ве-

ликое множество. Еще одна проблема: балансировка между тем, как лучше Игрокам достигать своих целей – в СФ или за столом. Может случиться, что Игра превратится в период ожидания начала мини-модулей или наоборот, в зависимости от того, где легче Игрокам получить желаемое.

### Торговля

Игры, где Игроки пытаются получить вещи, карточки, карты и проч. друг от друга. Чтобы это сработало, необходимо множество разнообразных вещей для Обмена и Торговли и множество Игроков (иначе покер получится МР) Всякая вещь должна быть по-своему полезной и так возникнет потребность и с нею Игры...

### Фигура (или Игрушка или еще чего...)

Здесь берутся некие фигурки, солдатики и т.п., которыми обозначаются Игроки, их армии и прочее. Очень похоже на классические настольные Игры, но с использованием элементов СФ все меняется.

4. Сложность. Сложность и закрученность ИСФ определяется совокупностью всех других элементов.

### Другие Решения.

Есть и другие вещи, которые следует взять во внимание, и которые связаны с личными убеждениями и чувствами. Здесь нет никаких правил – все



это вопрос личных предпочтений.

### Внутренняя и Внешняя Информация.

Не забудьте о разделении информации на то, что есть в правилах или/и у отдельных Игроков и ту, которую им необходимо и возможно добыть в Игре.

### Мастера Всех Мастей.

**"Внедренные"** и Управляемые Персонажи (они же Мастерские Игроки и они же МИ. МР)

**Невидимые** Мастера. Мастер в Игре, которого Игроки не должны замечать.

**"Видимые"** Мастера. Мастер в Игре – о которых известно, что они Мастера – на незначительных ролях в гуще событий. Слуги, адьютанты, андройды и проч.

**Играющие** Мастера. Мастера в Игре с ролью, возможно имеющей цель.

**"Внедренные"** Секретные Мастера, тайно влияющие на ход Игры т.с. "изнутри".

**МИ.** Игроки, которым Мастера доверяют и поручают какие-то функции по продвижению сюжета. Или же Игроки, непосредственно выполняющие приказы Мастеров.

### К вопросу о Правилах.

Правила должны быть настолько просты, насколько возможно. Если какие-то разделы правил касаются лишь нескольких Игроков, то вполне

достаточно, чтобы только они об них и знали. Для Игроков важнее знать общую механику игрового мира, чем какие-то специфические аспекты его, которые вряд ли их коснутся. Правила должны быть отражением Темы. В том случае, когда правила очень просты – не стоит их записывать. Используя опыт прошлых Игр, всегда старайтесь, чтобы ваши правила максимально подходили к особенностям вашей.

Если механика Игры требует вмешательства Мастеров, то необходимы некие законы, лимитирующие это вмешательство. Важно помнить, что каждая Игра требует отдельного подхода.

### То, о чем стоит подумать.

#### Смерть.

Будут ли Персонажи умирать в вашей Игре? Если да, то что вы будете делать с Игроками, чьи Персонажи умерли? (Напоминаю, что речь идет о павильонных и театральных Играх да еще и коммерческих, и Страна Мертых не всегда выход. МР). Если вы не желаете смерти в Игре, то как этого добиться?

Лично я стараюсь не допустить никаких смертей хотя бы до середины Игры, иначе "погибшие" Игроки чувствуют себя "обворованными" возможностью выполнить задачи своих Персонажей. Если Игрок погибает в последние часы Игры, то я не даю им возрождаться и они становятся Зрителями. Ес-

ли они погибают раньше, то в правилах должен существовать путь для них продолжить Игру без сведения усилий их убийцы к нулю.

#### Деньги.

Не всем Играм нужны деньги. Если они в Игре, то должны использоваться. Деньги должны выходить из Игры, иначе у вас будет инфляция.

### Отдельная информация для Персонажей.

Старайтесь быть краткими – большинство необходимой информации можно разместить на одной странице. Чем больше вы напишете – тем больше шансов, что Игроки что-то забудут. Каждый Персонаж должен иметь:

1. Характер. Может быть обрисован всего несколькими словами. Важно помнить, что все без исключения Персонажи ДОЛЖНЫ быть ИГРАЕМЫ. Все мы ролевые игроки и всем нам нравится Играть и потому важно изъясать т.н. Тихих Персонажей. Всякий Персонаж должен иметь что-то яркое и интересное.

2. Знания. Игроку необходимы знания о вещах, событиях и людях. В иных Играх – это самое важное.

3. Власть/Сила. Всякий Игрок должен иметь возможность добиться своих Игровых целей. И для этого он должен обладать какой-то Силой в добавление к Знанию. Особенно важно такие возможности

и/или способности иметь непьющим игрокам, которым трудно пока Играть, свободно общаться с другими людьми и проч. У каждого Игрока должно быть что-то свое и по возможности необходимо балансировать их Способности и Силы. Если у Короля есть Власть благодаря его титулу, то у Слуги должны быть некие Способности или у него должен находиться какой-то предмет. (И только здесь я понял, о чем идет речь. Надеюсь, что вы тоже... Вот что значит переводить "с листа". МР)

Другой способ – сделать цели того же Слуги более простыми в достижении.

5. Цели. Игроки должны иметь точные и простые указания о том, что им необходимо сделать в вашей Игре. Цели дают им возможность (и необходимость. МР) взаимодействовать с другими Персонажами и помогают им определиться с образом действий.

Цели должны быть тесно связаны с Образом и Предисторией каждого Персонажа. Желательно, чтобы у Персонажа было несколько целей. Все Цели должны быть достигаемы. Ваша задача как Автора позаботиться об этом – перечитайте сценарий и разработки по Персонажам. Цели не должны полностью зависеть от какого-то одного события или Игрока – это может привести к полному Игры и облому Игрока. По-

старайтесь, чтобы к каждой Цели было несколько путей.

Избегайте Пустых или Невыполнимых Целей. Неинтересных, Не зависящих от Игрока, Не имеющих Смысла – типа "веселись" Слишком общих.

Неплохо также указать в информации для Игроков их отношения с другими Персонажами.

### Мастерские Заметки.

Один из самых сложных (Напоминаю, что статья написана для Автора в ситуациях, где Автор и Мастер могут быть разными людьми. МР), но необходимый элемент.

Одна из смертельных проблем СФ – когда Автор является единственным Мастером, способным принимать реше-



ния. Остальные Мастера вынуждены будут обращаться к нему за советом по всякой мелкой проблеме и то же самое Игроки. Поэтому стоит иметь заметки для Мастеров по развитию сюжета, Персонажам, плану и т.п.

В Мастерских Записках необходимо указать:

#### Развитие Сюжета

Что должно произойти на Игре – запланированные события. В ИСФ необходим финал! Что может случиться. Ваши предположения о том, что может произойти на Игре: и в том случае, если Игроки будут делать то, что вы от них ждете, и ваши прогнозы на возможные отклонения от плана. Есть ли в Игре информация, о которой Мастерам необходимо знать! Информация в Игре окажет влияние на ее исход.

Мастерам необходимо знать обо всех важных вещах, слухах и прочем в Игре для того, чтобы принимать решения. Внешняя и внутренняя информация. Где находятся предметы. (Я считаю, что подобный список хорошо составить и в том случае, если Автор мастерит сам. Просто, чтобы не забыть ничего важного. Или для помощников, которые не умеют понимать мысленные указания. МР)

#### Главное

#### Критическая Масса

Определение Критической Массы помещено здесь, потому что оно важно и потому, что

я не знаю, куда еще можно его засунуть. Критическая Масса в ИСФ – это минимальное количество Игроков, с которым можно провести Игру.

Во всякой Игре есть какое-то количество Игроков, которые просто шляются туда-сюда, ничего особо не делая, хотя и всячески демонстрируя собственную значимость; также тех, кто потерял и не знает что делать; И тех, кто по какой-то причине вышел из Игры. Игроки часто переходят из одной группы в другую. Если в Игре недостаточно тех, кто ЧТО-ТО ДЕЛАЕТ для успешного взаимодействия с другими теми, кто ЧТО-ТО ДЕЛАЕТ, то Игра развалится. Люди быстро соскучатся и потеряют интерес. Игра, пришедшая к такому положению вещей, потеряна и спасти ее практически невозможно.

### Финал.

Если Игра умерла – дай ей умереть. Понимание Игры – способность, которая приходит только (! МР) с опытом. У каждой Игры существует определенный жизненный цикл. Как только "жизнь" Игры заканчивается, большинство Игроков не захочет продолжать. Они могли получить удовольствие от Игры, но они чувствуют, что дело кончено. Пора закругляться.

Игроки будут довольнее, если они получили удовольствие, хотя Игра закончилась раньше, чем если им пришлось тянуть-

ся за мертвой Игрой.

### Условности.

Часто приходится прибегать к компромиссам в изображении некоторых предметов и Персонажей на Игре. Это может быть предметами-символами в игре (листок бумаги, изображающий аэроплан) или частью механики (карты, кубики). Если предмет-символ обозначает некий простой и ясный предмет/персонаж, то его должны видеть и понимать его значение. Человек, который пытается совершить покушение на некоего Игрока, не замечая 200 охранных – это, согласитесь, нонсенс.

### Костюмы

Очень помогают (для некоторых – ну во всем мире так думают. Сколько вы еще будете прикрывать собственную лень словами о том, что вам "то, что внутри важнее!" МР). Как правило, костюмы – обязанность Игроков, но Мастер должен поддерживать Игроков и направлять их в подготовке к Игре.

Те, кто вкладывает в костюмы много усилий, должны быть как-то вознаграждены.

### Дополнительные "штучки".

То, что помогает Игре в создании атмосферы. Свет, звук, декорации, особые предметы. Дорогие, как правило, и их тяжело организовать. Но если есть возможность украсить ими

игру – не пожалееете.

### Отношения между Персонажами.

Важно ознакомить Игроков с их положением в мире Игры. Кого и как они знают.

### Игра.

Объяснение правил и ситуации.

Не все Игроки прочли правила и не все, кто прочел – поняли. Перед Игрой важно указать на самые важные моменты правил и предигровой ситуации.

### Представления.

Представьте важных Персонажей.

### Ограничения во времени

Что бы знали и не заиграться.

### Конец.

Во всякой ИСФ важно закончить на чем-то. Логический финал необходим!

(Дальше у Автора несколько слов о Судействе на Игре и о наградах. Но у нас не Олимпийские Игры.

Вот, собственно, и все...)

Роберт Прайор

Австралия

Перевод: Михаил Русин

Материал взят с сайта "Та еще элита"

<http://www.geocities.com/Area51/Realm/4889/teatr/main.htm>

## Профессия – мастер РИ?

Тема данной статьи навеяна минувшим Мастер-Зилантом 2003, на котором вопрос профессионализации РИ ставился остро и даже болезненно. Рассмотрим эту тему подробнее.

Начнем с определения. Профессия – постоянная специальность; основной род деятельности, требующий определенной подготовки и являющийся обычно источником существования.

Мы рассмотрим, может ли являться профессией деятельность "Мастер ролевой игры". Ролевые игры будем рассматривать только полевые и кабинетные (павильонные). Настольные игры, как известно, давно сложившаяся индустрия.

Начнем с социального аспекта. Увы, здесь профессиональным мастерам похвастаться нечем. В списке профессий соответствующая строка отсутствует. А это значит, что в единой тарифной сетке зарплата для мастера ролевой игры не предусмотрена. Отсутствуют учебные заведения, выпускающие из своих стен профессиональных Ното Ludens. Но есть гораздо более печальный признак – слова "мастер ролевой игры" не несут никакого смысла вне тусовки. Увы, слова "ролевая игра" чаще всего вызывают непонимание, в лучшем случае узнавание с улыбкой "А-а-а, толкиенисты!" Итого, первый печальный факт: специальность обществом не при-

знана. Ближайший соратник – массовик-затейник.

Да и с профессиональной подготовкой тоже не все гладко. Всякий молодой мастер норовит прогуляться про грабильному полю и насобирать шишек на собственный лоб. Информация, конечно, есть в Интернете, да и в журналах многое напечатано. Только тираж у журнала – дай Бог сто экземпляров. и пылится он в чьей-то коллекции. В Сети дело обстоит немного получше – материалов гора, да только свалены они грудой. И захочешь – не разгребешь. Так и учатся юные мастерские дарования: съездил на первую свою игру, посмотрел на чужие ошибки и решил наклепать ошибок собственных. Кое у кого, правда, неплохо получается. Знал я одну команду. Жили они в отрыве от всего остального движения и целый сезон играли каждые выходные сами с собой. А когда мы их нашли, то обнаружили, что за лето эти ребята прошли путь, который ролевое движение проходило пять лет. И с гордостью положили они на алтарь знания изобретенную ими самостоятельно классическую бесхитовую боевку. Вот такой Бойль-Мариотт, понимаете, получился.

С общественным признанием неважно дело обстоит, с профессиональной подготовкой тоже. Остался у нас один

критерий профессии – источник существования. Уж по деньгам-то мы всех затмим. Посмотрим на ролевые игры с точки зрения свободного рынка. Взглянем сначала на смежников.

Какова бизнес-модель у производителей настольных игр? Да очень простая. Есть коллектив авторов, который разрабатывает игровые системы и аксессуары и выпускает их неслабым тиражом. Армия потребителей осаждают книжные магазины и деньги рекой текут в карманы владельцев системы. Что до профессиональных мастеров настольных игр – увы. Не видел ни одного. Да и о существовании не слышал.

Поглядим на соседей с другого боку. Пейнтбол – стрельба друг в друга шариками с краской, Galaxy – пальба из лазерных пистолетов в темном лабиринте. Ну чем не ролевая игра. И есть профессиональные мастера. Вводная – пять минут инструктажа перед получением оружия. Игра – от двадцати минут притока адреналина. И послеигровой разбор есть – распечатка с калькуляцией: сколько раз в кого попал. Ну чем не ролевая игра и не профессиональный мастер. Да вот только на самом деле не мастер это, а техник по эксплуатации дорогостоящего оборудования.

А может быть и мы так смо-

жем? Не вытанцовывается что-то. Аксессуары и доспехи – хлеб реконструкторов. Что до загрузки, то он занимает гораздо больше времени, чем хочет выделить среднестатистический потребитель досуговых удовольствий. А адреналина ролевые игры дают существенно меньше, чем техногенные пострелялки. Потребитель нашего продукта – человек, который способен и ,что важно, желает и физического, и мыслительного усилия. Но самое главное, это человек, который принимает концепцию ролевой игры и не побежит в психушку за помощью, если встретит на дороге витязя в кольчуге. Для профессиональных мастеров должна быть прежде всего подготовлена аудитория – весьма специфичная группа. И сдается мне, мы ее хорошо знаем. Это РИ-сообщество. А с деньгами в РИ-сообществе не богато.

Итак, игры в досуговой сфере ориентированные на РИ-сообщество. Бюджет небольшой по московским меркам игры на 200 человек составляет около 500 долларов, что на игрока составляет около 80 рублей. Профессиональный мастер должен получать хотя бы около 100 долларов в месяц. Таким образом, каждый профессиональный мастер увеличивает размер взноса на 15 рублей. И заметим, что это нелегальные с точки зрения государства средства. А если легализоваться, то расходы сразу ползут

вверх в разы. Еще хуже дело обстоит вне столиц. Количество игроков там сильно меньше, и финансовые возможности послабже. Так что лишний тридцатник ко взносу конкурентоспособность игры резко снижает. Не забудем и то, что поллевые игры проходят летом, а кушать хочется круглый год. Так что мастеру при таком раскладе придется провести 12 игр за сезон. Лето в лесу! Готовы? господра профессионалы. Итак, 12 игр накормят одного профессионала в течение года. При условии, что его команда работает за спасибо.

Можно пойти по пути укрупнения. Игра на 1000 человек со взносом в 10 долларов с носа. Это более серьезный подход. Прецеденты есть, система работает. Осталось подгрести под крышу XI или раскрутить новую игровую марку.

Попробуем все-таки вылезти на внешний рынок людей от РИ-сообщества далеких. Ну, во первых, придется предоставить им реквизит – дрыны, костюмы, полигон с крепостями. Все это стоит немалых денег, так что вряд ли окупится за одну игру. Так что наш профессиональный мастер надолго привязывается к одному и тому же проекту и катает его до полной окупаемости.

Итак, в чисто капиталистической среде есть два пути профессионализации : большие игры для РИ-сообщества и развлекательные игры для масс, неоднократно повторен-

ные.

На Мастер-зиланте 2003 обсуждались также темы "РИ и бизнес" и "РИ и образование". Да только нас не ждут в этих областях. В бизнесе есть деловые игры, направленные на тренировку голого функционала, отработку профессиональных навыков. Мы бизнесу не можем предложить ничего интересного.

Что касается образования, то ролевые игры для детей должны быть принципиально иными. У детей другие реакции, другое поведение. РИ в современном виде для образования не годятся. Еще в 90-х годах была поставлена проблема, что ролевые игры учат детей "не тому" – выигрывают методы, далекие от этических – удары в спину, обман. Казанский Игротехнический Семинар пошел дальше. Практическая работа показала, что игры, построенные на манипуляциях (а это большинство современных игр), формируют у детей навыки манипуляции и настрой на выигрывают любой ценой. Это приводит к тому, что дети легко применяют игровые наработки в конфликтах с учителями и для срыва уроков.

Еще одна точка применения талантов профессионала от ролевых игр. Это, например, свадьбы-игры на заказ. Этот рынок сейчас контролируется традиционными представителями профессии "тамада". Потребители на нем преимущественно родители новобрачных.

Тем, кто хочет захватить здесь нишу, требуется ориентироваться на молодежь. Скучные свадьбы старой формации малоприятны для нее.

Что же, все так печально? Мастера ролевых игр так и останутся подпольщиками? Совсем необязательно. Только для этого нужна кропотливая и длительная работа в социуме. Для начала стоит показать обществу место ролевых игр, доказать их пользу, сформировать положительное впечатле-

ние. После этого следует оформить знания по подготовке и проведению игр в виде учебного курса и попробовать погонять его факультативно. Дело ведь не только в подготовке мастерских кадров, но и в подготовке слоя потребителей – игроков. Невозможно сделать революцию в этой сфере, когда нет ни верхов, ни низов. Пусть вначале не будет специальности "Мастер ролевой игры", но будет учитель, обученный этому. А дальше – больше. Появятся методисты,

официальная организационная структура, специализированная подготовка по предмету. И после социального признания те, кто прошел этот тяжкий путь и вынес на себе тяготы создания нового направления, убоженные сединами, получают наконец доступ к вождьленному призу – государственному бюджету.

Вячеслав Рожков  
(Дядя Слава)  
г. Москва



в Москве (095) 452-14-60 mika@yandex.ru Актэ (095) 308-62-90 imladris@mail.ru Тошка

в Екатеринбург (3432) 28-40-94 ejen@002.ru  
Лора

в Питере gary\_ds@hotmail.com Гарри

"Тампль" представляет студийную запись "Финрод-зонг" на CD - 150 руб на аудиокассете - 50 руб видеокассеты с выступлений сувенирную продукцию

## Обзор ролевой и толкинистской прессы последние номера

Подборка информации о журналах и газетах, посвященных тематике ролевых игр и толкинистике, а также новости о выходе свежих номеров этих изданий. Если вы издаете сами, либо вам известны ролевые издания, пожалуйста, пишите Несси (см. координаты в Хвостах редакции). Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь <http://nin.rpg.ru/moek/index.shtml>

<b>Ведомости</b> г. Омск	информационный листок ролевого движения г. Омска	<b>Координаты для связи:</b> Warkender (Сергей Харитонов) warkender@mail.ru <a href="http://www.vedomosti-omsk.narod.ru/">http://www.vedomosti-omsk.narod.ru/</a>
	номер 9–10 за декабрь 2002 г. – январь 2003 г.	

	Газета о ролевых играх на Камчатке. г. Петропавловск–Камчатский	<b>Координаты для связи:</b> Alex Alone alice@real.kamchatka.ru <a href="http://rpg.kamchatka.ru/">http://rpg.kamchatka.ru/</a>
	номер 9 за декабрь 2002 г.	

	<b>Квартет</b> г. Москва литературный альманах	<b>Координаты для связи:</b> Phon: (095)349-96-72, Лин Post: 109341 М., Верхние поля, 6–182 E-mail: lin@rinet.ru Web: <a href="http://lin.rinet.ru:8083/">http://lin.rinet.ru:8083/</a>
	номер 20 за ноябрь 2002 г.	

	<b>Крылатый вестник</b> г. Новосибирск Регулярное издание Молодежного движения «Хранители», г. Новосибирск	<b>Координаты для связи:</b> Почтовый адрес: 630099, Новосибирск, главпочтампт, до востребования, на имя Шушерной А.А. Тинвэ tinva@narod.ru <a href="http://kvestnik.narod.ru/">http://kvestnik.narod.ru/</a>
	номер 1 (17) за 2003 г.	

	профессионально редактируемый и издаваемый журнал	<b>Координаты для связи:</b> – MagisterLudi@sch-centr.ksu.ras.ru – skady@mail.ru <a href="http://www.alexander6.ru/alexander6/24842">http://www.alexander6.ru/alexander6/24842</a>
	номер 2–3г. октябрь 2002 г.	

	Информационный вестник клуба ролевых игр. г. Алмата	<b>Координаты для связи:</b> <a href="http://www.ala-rpg.org/">http://www.ala-rpg.org/</a>
	номер 1 (10) от 15 февраля 2003 г.	

	Журнал, посвященный Ролевым Играм	<b>Координаты для связи:</b> 123154 Москва, ул. Тухачевского, д. 32, корп. 2, кв. 267 Дмитриева Л. А. nessy_moek@mtu-net.ru <a href="http://nin.rpg.ru/moek/Moek-glav.shtml">http://nin.rpg.ru/moek/Moek-glav.shtml</a>
	г. Москва номер 18, апрель 2003 г.	

	Вольнопериодическое издание «Ork-club journal» г. Уфа, Кемерово	<b>Координаты для связи:</b> beregy@ufanet.ru <a href="http://www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml">www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml</a>
	номер 24 за март 2003 г.	

	Журнал Толкиновского общества Санкт-Петербурга	<b>Координаты для связи:</b> почтовый адрес: 191186 СПб Миллионная 15–13 zoltan@tolkien.ru <a href="http://www.tolkien.by.ru/palant.html">http://www.tolkien.by.ru/palant.html</a>
	номер 36 за февраль 2003 г.	

<b>Цитадель</b> г. Новосибирск	газета теперь выходит в электронном виде	<b>Координаты для связи:</b> <a href="http://rpg.nsk.ru/citadel/">http://rpg.nsk.ru/citadel/</a>
	номер за ноябрь 2002 г.	

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

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

Наш e-mail – [solorecords@narod.ru](mailto:solorecords@narod.ru) Наш сайт – [www.solorecords.narod.ru](http://www.solorecords.narod.ru)



## Азбука для мастера

В 2001 году на конференции в клубе Варяг мы познакомились с интересными людьми. Ничего не подозревая о существовании массового ролевого движения группа друзей из Подмосковья изобрела для себя... ролевые игры. За один летний сезон они провели более 20 игр и накопили немалый опыт. На сообщество вышли совершенно случайно. На конференции делали доклад о системе боевых правил, разработанной ими для себя. Удивленные слушатели узнали в этой системе стандартную бесхитовую боевку, которой пользуется вся Сибирь года с 95-го. В планах подмосковной группы было также изобретение игровой экономики и магии. Участники конференции бросились давать советы, как разрабатывать экономику, как делать сюжет и прочая прочая... И тут мы столкнулись с проблемой – не существует источника, в котором были бы собраны накопленные ролевиками знания и умения. Есть подшивки журналов, которые сложно достать. Есть сайты, на которых грудой сложены статьи, посвященные разным аспектам ролевых игр. Лучшее впечатление производят правила какой-либо определенной игры, в которых есть практически все необходимое. Однако в правилах забит лишь один из многих возможных подходов. Систе-

матизацией знаний по ролевым играм до сих пор никто не озаботился.

Идея написания учебника витает в воздухе уже давно. Но похоже, незрело.

Одновременно об этом заговорили в Москве и Казани. А в Екатеринбурге уже работает школа мастеров.

Мастер-Зилант 2003 был посвящен вопросу создания учебного курса для мастера ролевой игры. Каким он должен быть? Существуют разные мнения. Одна из групп, в работе которой принимал участие и я, приняла за основу общепринятую практику подготовки ролевых игр в сообществе. Мы попытались выделить основные практические моменты подготовки и проведения ролевой игры. В нашем учебном курсе мы выделили четыре основных блока:

- создание концепции игры;
- способность выразить концепцию, довести ее до потребителя (игрока);
- способность реализовать концепцию
- последствие (анализ игры).

Отдельно стоит блок организационного обеспечения, который безусловно необходим на всех этапах, но является скорее техническим, чем творческим.

Получилось следующее оглавление:

### Учебный курс по подготовке мастера ролевых игр (оглавление)

Данный набросок оглавления подготовлен на Мастер-Зиланте 2003 группой в составе:

Сергей Крылов, Светлана Горюнова, Ксения Деменева, Кайнова Надежда, Матохин Евгений (Нижегород), Вячеслав Рожков, Ольга Степанова, Софронов Алексей, Иль Слободчиков из Москвы, Пронины Александр и Сергей из Казани.

В результате расшифровки пунктов получился следующий план:

### ДОИГРОВАЯ ПОДГОТОВКА

#### Проектирование игры

Этот раздел посвящен созданию концепции и сюжета игры.

♦ Постановка цели игры прежде всего для себя

Мы должны определиться, ставим ли игру для развлечения, или пытаемся проиграть некую социальную модель, или что-то иное...

♦ Выбор сюжетной основы, мира, на базе которого будет строиться игра, а также выделение той области мира, которая будет использована в процессе построения игры.

Например, выбор мира Толкиена.

♦ Выбор сюжета для игры  
Осада Минас-Тирита

♦ оценка играбельности/неиграбельности выбранного мира и сюжета

С Толкиеновскими книгами все в порядке, их играбельность проверена многолетней практикой. А вот что делать, например, с книгами Асприна? Можно ли по ним играть?

♦ Применение сюжетной игротехники – способы игрового взаимодействия (теория игровых конфликтов)

- многоплановые игры
- шестеренка ролей

Это те методы построения сюжета, которые мы вспомнили при подготовке оглавления. Каждый метод заслуживает отдельной статьи.

♦ Определение формата игры

- аудитория, на которую мы рассчитываем. Сразу приходят в голову категории фанатов и техногенщиков. Насчет остальных – надо думать над классификацией.
- размер (сколько человек) и тип игры (полевая, кабинетная, городская)
- ♦ Создание правил для игр
- вводная информация
- список ролей
- этические вводные, задающие нормы поведения персонажей

#### Моделирование

##### или технические правила

♦ Выбор способа моделиро-

вания реальности – экономические правила, евгеника, боевка, магия и прочая игротехника. Здесь надо поговорить о том, как правильно выбрать модель для игры. Из выбранной модели следует, кстати, организационная структура мастерской группы.

#### Рекламная кампания и набор игроков

♦ При рекламировании игры для привлечения игроков могут использоваться следующие приемы:

- презентация
- объявление игры в Интернете или стендовый доклад
- личное приглашение игроков

– Интернет-сайт, создание виртуального сообщества игры

– коммуникационное сообщество

– предварительные игры по теме предстоящей игры

– Идеологическая (эмоциональная) накачка

♦ Распределение ролей между игроками

- индивидуальное назначение
- тестирование
- анкетирование
- случайная раздача вводных
- распределение ролей по заявкам

#### УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

♦ Корректировка модели по фактическим обстоятельствам

перед игрой

- ♦ Загрузочный лагерь
- ♦ Запуск игры
- ♦ Мониторинг игры
- ♦ Воздействия на игру со стороны мастеров
- информационные
- экономические
- стихийные
- спецэффекты и театралки
- ♦ Завершение игры
- краевые эффекты
- неодновременный останов
- типовые формы завершения игры

### ПОСЛЕДЕЙСТВИЕ

♦ разрешение послеигровых конфликтов

- ♦ возвращение "дивнуков" в реальную жизнь
- ♦ рефлексия
- ♦ отчеты об игре
- ♦ ретроспективный анализ
- ♦ постигровой PR

### ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

В этом разделе надо описать специфические для ролевых игр аспекты, а также то, что мастер ролевой игры просто обязан знать и уметь.

- ♦ медицина
- ♦ организация связи на игре
- ♦ выбор полигона для игры
- ♦ транспорт
- ♦ пожизненная экономика и типовые раскладки продуктов
- ♦ ОБЖ

Уезжая с Мастер-Зиланта я,

честно говоря, сомневался, что у работы будет продолжение. Во-первых, наш подход вызвал достаточно серьезную критику. Во-вторых, мы не планировали делать эту работу. На всякий случай я опубликовал оглавление и запустил на сайте опрос: "Нужен ли учебник РИ-сообществу".

Ответ получился достаточно неожиданным:

- ♦ Да, учебник нужен примерно в таком виде. 20.63% (13)

- ♦ Да, учебник нужен примерно в таком виде и я готов участвовать в его создании. 34.92% (22)

- ♦ Учебник нужен, но совершенно другой. 41.27% (26)

- ♦ Нет, учебник не нужен. 3.17% (2)

Почти все участники опроса считают учебник нужным. Больше половины участников опроса поддерживают предложенную концепцию, больше трети – готово участвовать в процессе создания. Значит, надо действовать и писать учебник.

Сайт <http://www.alexander6.ru> и журнал "Мое Королевство" предоставляют для этого свои страницы.

Однако, почти половина опрошенных считает, что учебник должен быть совершенно другим. Здесь необходимо рассказать о том, как мы будем его писать – описать технологию процесса.

У Интернета есть одно большое достоинство – практически неограниченная информационная емкость. Мы предлагаем

вести на страницах сайта <http://www.alexander6.ru> накопление исходных материалов в рамках тематического дерева. Любой желающий может завести собственную структуру оглавления и складывать туда тексты по заявленным темам. Аналогично, любой желающий может выбрать из накопленного произвольную подборку и сделать собственную версию учебного пособия. Так, предложенное в этой статье оглавление я готов назвать "модельным подходом" и накапливать в нем соответствующие материалы. Рядом, в соседней рубрике, могут лежать материалы "мистерияльного подхода", который будет вести другая группа. Публичность и открытость процесса позволит свободно обмениваться идеями и вести дискуссию на страницах сайта.

Лучшие материалы мы опубликуем в журнале "Мое королевство".

Окончательная версия учебного пособия будет напечатана при поддержке журнала.

Работу предполагается разбить на два этапа: черновик и чистовик. На первом этапе предполагается сбор текстов по заявленной тематике – накопление информации. На втором собранное множество материалов предполагается привести к единому стилю и выпустить в виде единого труда.

И в заключение изложу свою точку зрения на то, каким должен быть учебник для мастера ролевой игры.

1. Учебник должен быть ориентирован на начинающих. Это те, кто только услышал о существовании ролевых игр или съездил на одну-две игры. Может быть, он должен быть даже доступен постороннему человеку, к которому случайно попал в руки. Среди мастеров есть тенденция обсуждать глобальные вопросы мироустройства или системного подхода. Интересно обсуждать сложные темы. Но мы еще не написали букварь. И поэтому часто обсуждение важной темы скатывается к спору о терминах и участники расходятся неудовлетворенные. Я считаю, что этот пробыл должен быть восполнен.

2. В учебнике должен быть словарь терминов. Я знаю, что работа по его созданию ведется.

3. Учебник должен быть самодостаточен, то есть содержать все необходимые материалы в себе.

4. Он должен легко читаться и изобиловать реальными примерами из прошедших игр.

Тем, кто согласен с этим подходом, предлагаю присоединиться и писать на адрес [rgbook@alexander6.ru](mailto:rgbook@alexander6.ru).

Тем, кто не согласен, предлагаю обращаться туда же. Ведь мы заинтересованы в том, чтобы в журнале и на сайте были представлены все возможные мнения и опубликовались интересные статьи.

Вячеслав Рожков  
(Дядя Слава)  
г. Москва

## В Азбуку для Мастера

### Советы начинающему мастеру



Необходимое предисловие: Я пишу эту статью потому, что в то время, когда я делал свою первую игру, мне очень не хватало чего-то подобного. Возможно кто-то, кто сталкивается с подобными проблемами сейчас, найдет ее полезной.

*Эпиграф:*

– В чем состоит концепция вашей игры?

– Э, ну, мы не знаем. Мы просто поиграть хотели...

– Ну вы лохи...

Итак в этой статье мы будем говорить о таких вещах как цели и задачи игры и о такой штуке как концепция игры.

К сожалению в последнее время в ролевой среде появилось вредное на мой взгляд убеждение, что любая игра должна обладать концепцией. Неким высшим смыслом, причём чем выше он и умнее – тем лучше. Наибольшей популярностью пользуются религиозные или квази-психологические концепции. Эта тенденция, провоцирует мастеров (особенно неопытных) городить сложные умпостроения там, где они не нужны, путать

божий дар с яичницей и делать прочие нелепые вещи.

Итак, в чем цель игры? Переделать это сравнительно просто. Достаточно переформулировать этот вопрос – зачем вы делаете игру? Ответьте себе честно на этот вопрос и полдела сделано. Самое главное тут не пытаться себя обмануть. Ведь вы не обязаны вывешивать ответ на транспарантах.

Вы делаете игру для того, чтобы заработать авторитет в тусовке?

Вы делаете игру для того, чтобы самоутвердиться?

Вы делаете игру для того, чтобы произвести впечатление на вашу девушку?

Вы делаете игру потому, что вам интересно попробовать как это "делать игру"?

Вы делаете игру потому, что в вашем городе (например, Москве) никто не умеет делать игры и только вы можете спасти положение?

Если у вас получился один из вышеперечисленных ответов – значит скорее всего вы преодолели соблазн самообмана. Welcome to next level. :) Уверю вас, в вышеперечис-

ленных ответах нет ничего, чего следовало бы стыдиться.

Очень многие хорошие игры были сделаны из сходных побуждений. И если ваша игра не является мистерией с катарсисом за каждым углом и даже не ведет человека к духовному совершенству и светлому будущему, это еще не значит, что она получится плохой.

Да, есть игры, которые имеют цель лежащую вне плоскости игры. Есть игры, которые делаются для того, чтобы вести человека к светлому будущему, дарить ему катарсис. Есть игры – психотренинги, призванные помочь человеку в его самосовершенствовании. Есть игры, сделанные для того, чтобы проверять различные экономические/социальные и иные модели. В Бразилии есть много удивительных зверей.

Некоторые из этих игр достигают своих целей, а некоторые превращаются в пошленькие профанации и мелкое сектантство.

Большая ошибка думать что высокие цели оправдывают плохую игру. Как правило, если игра провалилась, то наличие

"высшего смысла" является отягчающим обстоятельством.

Каков вывод? Вывод – если у вас нет никакой сверхидеи, а игру сделать хочется – ни в коем случае не высасывайте эту сверхидею из пальца. Просто делайте игру.

Итак, теперь вы знаете зачем вы делаете игру. Следующий шаг – формулирование целей игры для ваших соратников – мастеров и игроков.

1. Пишите ясно и четко для мастеров.

2. Пишите красиво и интересно для игроков. Помните, что концепция – это раздел правил, который по популярности уступает только правилам по боевке.

Почти половина игроков, которые заявятся на вашу игру прочтут это раздел ;)

3. Постарайтесь найти компромисс между рекламой и здравым смыслом. Это непросто.

В принципе концепцию (цели и задачи) для игроков можно не писать вообще.

Для очень широкого класса игр это наилучший вариант. Однако концепцию для мастеров писать все равно придется. Это, правда, проще, так как над вами не довлеет рекламная составляющая. Рассмотрим пример написания концепции для мастеров:

1. Я делаю эту игру, чтобы самоутвердиться.

Для того чтобы самоутвердиться мне необходимо почувствовать, что я делаю что-то

большое и важное. Отсюда цель 1 – игра должна быть большой (настолько насколько это возможно исходя из имеющихся ресурсов).

2. Для того чтобы самоутвердиться мне необходимо, чтобы меня хвалили.

Отсюда цель 2 – игра должна понравится игрокам, и я должен узнать о том, что она им понравилась.

Итак поздравляю – концепция сформулирована. Цели игры – есть. Критерии оценки успешности игры – тоже есть.

Домашнее задание 1: Раскопайте и прочтите концепции следующих игр: Завоевание Рая, Аль-Кадим, Фазрские Воины, Роман Плаща и Шпаги, Ненаписанные Сказки, Имя Розы, Готика. Помните, что вы читаете не внутренние концепции, а то, что публикуется широко, и как следствие несет на себе отпечаток рекламы.

После выполнения Дз1 и под впечатлением от него снова подумайте о том, стоит ли писать концепцию для игроков. Если в вашу игру заложена сверхидея (как в большинстве игр из вышеприведенного задания), то, боюсь, что писать концепцию для игроков вам придется.

Иначе с большой вероятностью вы будете делать одну игру, а игроки будут играть совсем в другую.

Домашнее задание 2: Напишите концепцию вашей игры. Найдите одного из ваших не очень близких знакомых. При-

шлите ему вашу концепцию. Попросите "глянуть".

Потом спросите его – что он думает об этой игре. Что он понял из концепции. Понравилась ли она ему? Послушайте, что он ответит. Ужаснитесь.

Выкиньте концепцию в мусорный бак. Напишите заново, более понятно и менее нудно. Повторите процедуру целиком необходимое число раз.

Если вам все еще не удается написать искомый текст, найдите кого-нибудь из ваших знакомых, кто умеет внятно и интересно формулировать свои мысли на бумаге. Прогрузите его вашими идеями (заодно потренируетесь – это очень пригодится в ближайшее время) и попросите написать концепцию за вас. Если он согласится, ни в коем случае не правьте ему текст сами. Лучше укажите ему, где он неправильно вас понял и попросите его скорректировать текст. Если вы не смогли объяснить концепцию вашей игры даже при непосредственном общении, и никто вокруг вас не понимает – дело дрянь. Скорее всего игра не получится.

Игроки вас не поймут, и вместо хрустального замка вашей мечты на игре вы увидите штурм кабака со стриптизом.

Желаю удачи.

Николай Сафронов  
(Molydeus)  
г. Москва,  
МГ JNM

## Что позволено Юпитеру, то не позволено быку?

После моей статьи "Страшно, когда дети тебе верят..." Ко мне начали приходить письма с просьбой "поделиться опытом работы с подростками". Я, конечно, отвечаю на эти письма, но по их количеству поняла, что тема волнует многих. Поэтому я предлагаю "Моему королевству" открыть новую рубрику, посвященную работе с детьми. Наверняка в игровом пространстве найдется немало педагогов, работающих с ребятами лет 14 и старше и желающих "поделиться опытом".

Я предвижу ряд проблем, с которыми может столкнуться руководитель клуба ролевых игр, если решит работать с подростками.

Если проходит 2–3 человека лет 13–15, а вокруг 20–летние "дяди", то им страшново что просто общаться со "старыми мудрыми обезьянами", а тем, в свою очередь, не интересно общаться с младшими (уровень развития, интересы и т.п. – все разное). Может возникнуть такая вещь, как "дедовщина", особенно, если у вас команда построена по военному образцу. Причем старики часто не будут понимать, почему младшие обижаются и даже исчезают. А у подростков очень обострено чувство собственного достоинства. Они пока не научились его отстаивать (т.к.

совсем недавно они еще полностью слушались родителей и боялись старшекласников в школе), но они могут заявить о своей гордости, просто исчезнув. Причем сразу и не поймешь, что их обижает. Это может быть: отсутствие внимания, пренебрежительно снисходительный тон, заявления типа: "Эх, мне бы твои проблемы", и т.п.

В нашем клубе существует несколько сложившихся ритуалов и правил, помогающих младшим комфортно себя почувствовать.

Обязательное круговое рукопожатие. Т.е. вновь вошедший, вне зависимости от возраста и заслуг по очереди обходит всех и пожимает руки всем по кругу. Перед дамой (тоже вне зависимости от возраста и заслуг) легкий кивок – поклон.

Никаких кличек и фамильных инициалов. Если человек пришел и представился под каким-то погонялом, принять его, даже если вам оно кажется претенциозным и незаслуженным. (У нас так появился 13–летний Граф, его ровесник Элронд и 12–летняя Дара, каково?) Если же вдруг к кому-то приклеивается-таки погоняло, надо присмотреться, не обижает ли оно человека. Я обычно прямо спрашиваю. Стандарт-

ный ответ: "Нет". После чего я говорю что-то типа: "Меня в детстве называли Кукарекусой, т.к. моя девичья фамилия была Петухова, я откликнулась, а куда денешься, даже привыкла, но как-то больше предпочитала просто Юльку". После такого доверительного признания человек обычно колетса, если погоняло его не прикалывает. Если это так, то стоит окружающих попросить не называть человека так. Через пару дней кличка забывается.

Правда, бывает, что новое погоняло заменяет более старое, обидное. Вот у меня по клубу носится стихийное бедствие 15–ти лет и откликается на Краеведа. Краеведом его стали называть за способность заблудиться в трех соснах. Но теперь забыта старая обидная дворовая кличка. Сам Краевед согласился быть Краеведом весьма охотно.

Также надо учитывать, что мальчишки умеют делать все, только обычно не знают об этом. Не стремитесь олекать каждое их действие, но и не оберегайте от трудностей. Пусть каждый сам делает себе меч, даже если кто-то старший делает их легко и с удовольствием. Лучше пусть опытный мастер консультирует, а не делает за младшего. И это касается не только изготовления

оружия.

К слову сказать, у нас действует еще несколько правил.

Дежурят (убираются в помещении) каждый день. Причем младшие и старшие тут на равных (никакого: "Пусть теперь молодые поработают!").

Девушка (вне зависимости от возраста), вышедшая на ристалище и взявшая в руки меч, не имеет права жаловаться на синяки и ссадины, и получает также, как и ребята.

Все личные разборки должны происходить за пределами клуба. Если двое очень не любят друг друга – это их личное дело, которым они не должны грузить окружающих. Как они взаимодействуют за пределами клуба – их проблемы, но в клубе они взаимно вежливы.

Если человек пришел под "маской" (с какими-то понтами, попыткой создать себе имидж), пусть себе развлекается, не надо его разоблачать.

Игровые отношения на жизнь не переносятся. Ребятам сразу надо доходчиво объяснить, что если в игре Вася убил Петю, то на самом деле это сделал не Вася, а его Персонаж. И убил он не Петю а Петиного Персонажа. Сделал он это не потому, что Вася не любит Петю, а потому, что у Васиного Персонажа были игровые основания убить Персонажа Пети. А Вася тут не при чем.

Такой подход помогает избавиться от массы нелепых обид и конфликтов.

Кстати, молодежь обычно

поначалу весьма инертна. Подросток становится инициативным, если точно знает, что его идеи не встретят реакцию типа: "Молод еще рассуждать об этом" или "Не лезь вперед бабки в пекло". Более того, на каких либо обсуждениях я развожу народ на высказывания собственного мнения, используя принцип "предмет по кругу", причем первыми не должны говорить старшие.

Народ садится в круг. Модератор (ведущий собрание, лидер) берет в руки небольшой предмет (я обычно просто снимаю часы с руки) и ставит перед кругом проблему, вопрос (На какую из игр, планирующихся в нашем регионе мы поведем в августе?) Потом модератор, не отвечая сам на этот вопрос, просит каждого высказаться, причем человек не просто должен назвать 2-3 игры, а пояснить, почему он предпочел бы именно их. Всем предлагается брать по очереди предмет и говорить. Пока предмет в руках человек говорит, а остальные молчат и не перебивают, не критикуют, не возражают. Потом предмет, а следовательно и право слова, передается соседу. Модератор должен следить, чтобы люди не критиковали предыдущие высказывания, а отвечали на поставленный вопрос. Если у людей есть желание возразить, то предмет вновь пускается по кругу с новым вопросом (какие из названных игр лично для меня неприемлемы и почему?)

Данная методика дисциплинирует, позволяет вести обсуждение цивилизованно, без базара, позволяет каждому высказаться и напоминает некий таинственный ритуал, а молодежь очень любит ритуалы. Если модератор хочет провести обсуждение в некоем эмоциональном ключе, то часы можно заменить свечей, обсуждение проводить в темноте, но и тема должна быть соответственной, более личностной, что ли.

Молодежь, обычно, приходит за мечами и доспехами, пылает боевым пылом и мечтает "всех убить, одним остаться". Не стоит гасить этот пыл, но надо честно рассказывать, что война на самой военизированной игре занимает не более 5% процентов от общего игрового времени.

А еще надо быть готовым к отсеву. У меня обычно осенью набегит человек 20 новичков после объявлений в соседних школах, а потом они быстро исчезают (секции, уроки, не интересно, лень), а остается 2-3 человека. Они по цепочке начинают приводить друзей, из которых опять таки останутся далеко не все.

А что касается "особого подхода к подросткам", то главное тут признавать за ними право на достоинство. Это – главное.

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

## Дорогое удовольствие

– Чем хотите заняться, состоятельные кроты?

– А не посчитать ли нам??

любимая цитата  
из м/ф "Дюймовочка"

На днях, когда на супругу в очередной раз из шкафа вывалилась куча игровых прикидов и неигрового снаряжения, она в сердцах сказала: "Сколько денег уходит на всякую ерунду!?" На мой привычный аргумент: "– А что, лучше водку пить?!", жена улыбнулась и протянула ручку, лист бумаги и калькулятор. И вот сидя на куче дорогого моему сердцу хлама я принялся за подсчеты.

Первым под руку попался спальник фирмы "Снаряжение", "ОСЕНЬ" стоимостью 800 руб.

Покопавшись после в Интернете и походив по магазинам, я приценился к остальным экземплярам. Самый дешевый спальник стоил 385.00 (СО-2 пр. Белоруссия, утеплитель синтепон). Самый дорогой "Гоби элит 1100" из пуха достигал 4100 руб. В среднем цена хорошего спальника колебалась в пределах от 500 до 700 рублей.

Далее из кучи была вытаскана палатка "ПЕЧЕРА", за которую я в свое время выложил 4.070 рублей. Цена остальных экземпляров в разных магазинах была от "MINI" за 810 руб (хотя палаткой ЭТО назвать трудно) до супер наворо-

ченного экземпляра "НЛО" за 15.120. Средняя цена колебалась вокруг цифры 4.500.

Рюкзак "Шаттл-75" (950р) всегда считался самой полезной вещью в нашем доме, т.к. в нем удобно ходить по выходным на продуктовый рынок за картошкой. На мое несерьезное предложение истратить на рюкзак "ГРОСМЕЙСТЕР 140" пол зарплаты (2.975 руб.), супруга указала на старый, поношенный колобок в комиссионном отделе за сотню.

В рюкзаке обнаружилась ПЕНКА (180 р.) и камуфляж с берцами, которые мне достались бесплатно, т.к. я военный

врач. Но для гражданских диктую голосом разброс цен: от 400 руб. за простой военный камуфляж до комка производства "Полигон" за 1600 р. (кепочка прилагается). Берцы стоят 880, а самые крутые "ботинки походные" зашкаливают за 1.165.

Запихав крупные вещи обратно в шкаф, я принялся за мелочевку: пила-цепь (270 р.), трос костровой (215р), миска с крышкой (40 р.) и кружка (подарена) были сложены в котел на 2,5 литра (420р). Туда же полетели ложки (столовая и чайная), половник и вилка. По опыту знаю, что обязательно что-то из столовых приборов остается на полигоне. А это тоже является статьей расхода. Однажды мне надоело, что ложки исчезают с магической скоростью и я стал собирать все, что остается без присмотра у костра. К концу игры на столе лежало 38 ложек разных мастей, 8 ножей и одна вилка, нашедшая впрочем, своего хозяина.

Кизлярский охотничий нож "Беркут" стоимостью 950р я отложил в сторону. Вещь красивая, но на полигоне бесполезная. При досмотре на вокзалах (а такое случается чаще, чем хотелось бы) милиция требует охотничий билет. Лучше взять обыкновенный складник за 230 рублей, и вы избавитесь от многих лишних проблем. Для особых случа-



дорожный  
мешок



ев можно конечно купить "Wenger" с плоскогубцами за 2.300р, но это уже от лукавого.

Фонарик (80 руб) пробудил во мне воспоминания о второй игре из серии "Остранна", где он помог найти лагерь Кханда глубокой ночью.

Со вздохом облегчения я увидел, что половина работы сделана и все походное снаряжение упаковано. На полу, словно на базаре в отделе "секонда", грудой валяются игровые прикиды. Реконструкторский колет (3.500р) из сукна вместе с рубашкой (300р) и головным убором мне сшили по знакомству в Питере, а вот за обувью (1.200) пришлось мотаться в Москву. Тут же лежал текстолитовый ковыряльник (650-850 р.на "черте") и кольчуга (12 кг по 70 рублей за килограмм колец, и труда немецкого). Достоин смотрелся

бы среди оружия щит (250-350 р.) из 10 мм фанеры и шлем (от 2.000р), но, увы, на них в свое время денег не хватило. Туника из сукна стоила 300, а прикид священника, в котором на "Warcraft 3" я штурмовал крепость орков, мне обошелся в 400 рублей.

Поскольку я военный врач, то всегда вожу с собою полигонную аптечку, которую приходится постоянно пополнять. Не буду вдаваться в подробности, скажу только, что ее стоимость колеблется от 300 (однодневка) до 800 рублей на пятидневку.

Пока я возился с грудой прикидов и снаряжения, пытаюсь записать все в шкаф, сундучка внесла свою лепту, рассчитав стоимость продуктовой раскладки на трехдневную игру. Без всяких излишеств вышло 680 рублей.

Добавим сюда 500 рублей на билеты и дорогу на полигон, и конечно же 150 на взносы мастерам.

Итак, состоятельные кроты, имеем следующий расклад:

- Снаряжение и обмундирование - 7.800-8.700 рублей.

- Игровые прикиды и оружие 6.500 - 8.840 рублей

- Траты на одну игру до 1500 рублей

Так что ролевые игры это не просто удовольствие. Это **дорогое** удовольствие. Слишком дорогое.

Тихмянов Андрей (Юрич)  
г. Санкт-Петербург

*"Заброшенный замок" - сайт, посвященный организации и обеспечению ролевых игр.*  
[www.zabzatomk.narod.ru](http://www.zabzatomk.narod.ru)

## Особенности медицинской помощи на РИ и Конах, связанные с употреблением алкоголя

Ни для кого не секрет, что люди, приезжающие на игры и коны выпивают. Я ни в коем случае не хочу сказать, что все мы тут алкоголики, напротив, эта статья написана про тех, кто знает свою меру и выпивает исключительно по праздникам. И я вовсе не хочу (да и не могу) предложить универсальный рецепт борьбы с этим явлением, моя цель - обозначить про-

блему, чтобы полигонные медики, а также организаторы игр и конов заранее приготовились к тому, с чем им придется столкнуться. Вторая цель - донести до людей, не имеющих медицинского образования информацию о том, чем они могут помочь пострадавшему до прихода врача.

Большая игра, на которой был бы строгий сухой закон,

является своего рода утопией. Это не значит, что люди приезжают на игру или кон, чтобы пить. Они приезжают отдохнуть, расслабиться, получить удовольствие. Да и сами организаторы вечером могут пропустить рюмочку, чтобы снять напряжение.

К сожалению, очень часто приходится видеть, что люди пить не умеют и тем самым на-

живают проблемы себе и окружающим.

Самым частым и уже, к сожалению, привычным событием является алкогольное отравление. Как правило, это связано с чрезмерным воздействием (которое усугубляется тем, что в повседневной жизни данный индивидуум практически не пьет), а также с плохим качеством алкогольного напитка (в условиях полигона обычно пьется все, что горит).

Признаки алкогольного отравления: нарушенная координация движений, спутанное сознание (а иногда потеря сознания), тошнота, рвота

Что можно сделать до прихода врача: Если больной в сознании - заставить принять активированный уголь в дозе 6 - 12 таблеток одновременно. Не давать больному заснуть. Если больной без сознания: положить его на бок, чтобы не было аспирации рвотными массами.

Не менее часто на фоне алкогольного опьянения люди получают самые различные травмы. И вовсе не обязательно для этого участвовать в боевке - достаточно просто упасть и подвернуть ногу, опрокинуть на себя кан с кипятком или неудачно порубить дрова.

Что можно сделать до прихода врача: не только можно, но необходимо остановить кровотечение (если таковое имеется), если же повреждение сводится к ожогу, то как можно быстрее обработать поражен-

ную поверхность любым противожоговым средством (пантенол, солкосерил и.т.п)

Чего нельзя делать ни в коем случае: Нельзя давать пострадавшему, находящемуся в состоянии алкогольного опьянения никакие обезболивающие (анальгетирующие) и успокаивающие (седативные) препараты.

Не стоит накладывать тугую повязку на ушиб или растяжение, пока повреждение не осмотрел врач.

Также алкоголь может спровоцировать обострение многих хронических заболеваний. Например, заболеваний ЖКТ (хронический гастрит, гастро-

дуоденит, колит, язвенная болезнь желудка и двенадцатиперстной кишки), заболеваний дыхательной системы (бронхиальная астма), заболеваний сердечно-сосудистой системы (ишемическая болезнь сердца, гипертоническая болезнь) и многих других заболеваний.

Обычно каждый "хроник" возит с собой препараты от своей болезни, однако, если на момент обострения больной находится в состоянии алкогольного опьянения - не давайте ему никаких лекарств до прихода врача (за исключением, пожалуй, ингаляционных препаратов типа вентолина или сальбутамола при астме), так как многие из этих препаратов несовместимы с алкоголем.

Что касается несовместимости многих лекарственных препаратов с алкоголем, хочу перечислить некоторые из них, специально для тех, кто всегда и везде любит лечиться самостоятельно. Итак, если вы выпили, не принимайте:

1. Антибиотики
2. Феназепам, нитразепам
3. Кафеттин, парацетамол
4. Аспирин
5. Мигренол
6. Эналаприл
7. Супрастин
8. Задитен
9. Валокордин
10. Нитроглицерин



Григорьева Алла  
(Хельга Эн-Кенти)  
г. Москва

Сказать про сон, что это не сон,  
все равно, что сказать про не сон,  
что это сон.

Все не так запущено, как кажется.  
Все гораздо проще.

Залезьте на шкаф, посмотрите на мир,  
и все встанет на свои места.

У вас наверняка хоть раз было впечатление, что собеседник судит о событиях, участником которых были и вы, совершенно не так. И дело не в том, что вы считаете, будто "множество хорошо", а он с этим "совершенно не согласен". На ваши аргументы он, скорее, скажет: "Это хорошо только тогда, когда у всех жен глаза – разного цвета..."

Мы всегда удивляемся людям, которые смотрят вокруг так, будто... висят где-то под потолком. Или сидят на книжном шкафу. Никогда не пробовали? В эти минуты мир представляется совсем другим.

Милорад Павич, по чьим произведениям и будет проходить игра "Балканский сонник", уже давно сидит на шкафу. Я не знаю, как он туда забрался. Но если вы читали его книги, то уже посидели рядом с ним.

Попасть в этот странный мир, который на самом деле – наш, обычный мир, мы вас и приглашаем. Если вы не хотите разбираться в странностях – ваше дело. Единственное условие – не мешайте странностям других.

Конечно, на игре будут Балканы, Византия, Австрия, Венеция и многое другое. Однако из девятнадцатого века вы сможете мгновенно перенестись в четырнадцатый, а при желании – и в двадцатый. А хотите – живите себе спокойно, скажем, в четырнадцатом. Если получится: Однако "предметом игры является не время, пускай оно имеет свой цвет и дух, но вечность".

Вы хотите встретить свою Любовь и свою Судьбу? Или хотите стать чьей-то Судьбой или



## Балканский Сонник

Любовью? Здесь эта возможность будет у каждого. Можно искать их всю жизнь, а можно – забыть про них. Выбирайте.

Игра будет и исторична, и литературна. "Вечные герои" будут бороздить "конкретные просторы". Литературная составляющая позволит вам создать сердцевину вашего персонажа – балканский Гамлет запросто может встретить византийца Сизифа.

Что-то будет? Особенно, если они поймут, что снятся друг другу. И что рука, опущенная в сон, становится чужой, а вынутая из него, снова своей. На игре, как и у Павича, сны будут особой реальностью, связывающей всех. Тем, кто захочет ее понять, будет дана попытка.

Вы сами выберете ваш сон или – возможность проснуться.

**Основа сюжета:** история балканских стран XIV–XV и XX вв. и произведения Милорада Павича.

Предмет игры – литературное и историческое пространство, притом литературное – без ограничений, об историческом сказано ниже. Отсюда условие: литературное пространство не находится в конфликте с историческим – они сосуществуют в постоянном взаимодействии. Это предполагает игру в историю в соответствии с идеями и сюжетами книг Милорада Павича и игру с сюже-

тами и идеями книг Милорада Павича, как если бы они были подлинной историей. – Это означает, что ВСЕ, что есть у Павича, БУДЕТ на игре: ловцы снов и сами сны, шайтаны, принцесса Атех и хазарская полемика, Геро и Леандр, капитан Опуч и пейзаж, нарисованный чаем, и много-много другого.

Предмет игры – НЕ реконструкция исторической эпохи в традиционном понимании. Эпоха здесь – это обстоятельство, декорация, карта, география. Эпоха в творчестве Павича – относительное. Сутью игры является не время, пускай оно имеет свой цвет и дух, но вечность.

Все, что представляется обычно туманным, расплывчатым, эфемерным, относительным, то есть любовь, вера, ненависть, добродетель, честь, совесть, красота, женственность, стойкость, душа, фантазия, чувства и идеи – является абсолютным.

**Персонажи игры** – вечные герои, судьбы. Представьте себе, что Гамлет, Дон Кихот, Одиссей, король Лир, Елена, Маргарита, Фауст, солдат Швейк и пр. оказываются в обстановке балканской истории.

**Время игры – три эпохи:** IX, XIV–XV и XX века.

Каждый игрок живет в трех временах и играет три роли. Физически присутствует только XIV–XV век. IX век – "Хазарский словарь" и XX век – время Первой Мировой войны. Объединяет все три времени вечная душа.

**Структура души – трехчастная:** любовь, сон, судьба – части души. Все они имеют материальное воплощение.

**География игры:** Сербия, Босния, Византия, Турция, Венеция, Австрия,

Дубровницкая республика. – Четыре культуры: католическая, православная, мусульманская, иудейская.

**Место и время проведения игры:** ТИХВИН, 14–17 АВГУСТА 2003 года

**Состав мастерской группы:**

Елена Хаецкая (СПб) – православие, Византия, Алексей Семенов (МакДуф, СПб) – гламстер, экономика, католичество, православие, Сербия, Босния, Византия, IX век, XX век – maceduff@hotmail.ru,

Игорь Лундышев (Птах, СПб) – ислам, Турция, евреи боевка, медицина – ptahig@narod.ru, Катерина Чернышева (Кошка, СПб) – Венеция – veresk@mail.ru.com

Катерина Арефьева (Мышь, СПб) – медицина (яды),

Вадим Шаров (Саратов–СПб) – Австро–Венгрия, автор игрового сайта – raimon@nn.ru,

Сергей Казаков (Эван, СПб) – полигонная боевка, безопасность,

Татьяна Жебынева (Винтра, Москва) – сюжет, Татьяна Протасова (СПб) – сюжет,

Антон Сергиенко (Рамил, Саратов–СПб) – привила, сюжет,

Тарас Витковский (СПб) – Византия, Вероника (Тихвин) – женский Владычнин скит,

православие – vera.nica@karelia.ru, Мария Семенихина (Гатчина) – Сербия, Босния – milosh@mail.ru.com,

Елена Кобринская (Ильнар, Москва) – сюжет, Игорь Семенов (Саратов) – IX век

**Сайт игры:** www.dreambook.nm.ru



Неужели время бесцветно?

Свет и тьма времен... Сияние Святого Грааля и кружение вороны над полем брани... Тихие признания в любви Даме и предсмертные стоны отравленного... Крепкая рука союзника, сжимающая знамя, и тяжесть латного сапога врага, идущего по твоей земле... Несокрушимость стен замков и черные пепелища деревень... Святость Престола Божьего и победная поступь по христианским землям проклятых сарацин, угрожающих Вечному Городу... Плач детей, оставшихся без крова и смех солдат, пирующих в остовах городов... Псалмы, исполняющиеся в громадах соборов и кровь, заливающая площади перед ними... Борьба за становление рыцарских идеалов и плахи для тех, кто бунтует против своих сеньоров...

Это – время десятилетия Европы. Эпоха войн и любви, молитв и проклятий, смертей и веры, чумы и исповеди. Мы предлагаем вам решить судьбу народов Германии, Богемии, Венгрии, Италии и Бургундии.

Славный город Рим уже не центр мира. Напуганный Аттилой, поработанный Аларихом, разграбленный вандалами и готами, ослабленный междоусобицами и неурядицами, он больше напоминает один из тех городов, которые падали к ногам знаменитых легионов Вечного Города. Даже святость папы, Агапия II, не убеждает граждан комунны подчиниться Святому престолу, они предпочитают свои свободы папским указам. Позиция дворянства тоже весьма неоднозначна – никому не нравится рост власти Церкви, но и укрепление позиций народа страшит их – ведь они могут потерять свои доминанты. Странное положение – папа правит королями, но не может усмирить в своем же городе чернь и дворян. Что же делать??

А под городом стоят войска Альбериха, герцога Тосканского, призванный папой, дабы защитить город Рим от набегов сарацин. Но Альберих дал слово не вмешиваться во внутренние дела Вечного города и лишь защищать его от сарацин...

Павия – столица королевства Лангобардского, находится под управлением Беренгария II. Он был коронован короной Римских императоров самим папой, дабы защищать Вечный город и

народ его от набегов сарацинов, захлестывающей Аппенинский полуостров. Но народ начинает замечать, что, вроде, Беренгарий стремится не к защите государства Итальянского, а к удовлетворению личных амбиций...

Народ Павии не спокоен – их правитель не смог пока доказать своих прав на престол, кроме как аргументом силы – на его стороне армия... Но и народу, если что, будет что противопоставить – как известно, покойный король Лотар был женат на Адельгейд, сестре Конрада Бургундского. Она более всех прочих имеет право властвовать над Италией, но Беренгарий ищет ее, дабы жениться и упрочить свою власть, ибо Адельгейд – популярна в народе. Бушуют политические страсти, а в это время Беренгарий поощряет нападения и набеги на Рим и на караваны, проходящие из Вечного города в Германию и обратно...

Германия... Страна холмов, гор и замков... Ее армия непобедима, народ верен короне, королем избран молодой Оттон I Людольфинг, деятельный и мудрый герцог Саксонский, папа признал его, как правителя королевства, венгры усмирены его железной дланью... Но вот беда – не всем аристократам нравится новый король, некоторые сами хотят дерзнуть занять его престол, только вот сил пока не хватает. Сын Оттона, Людольф, ребенок от первого брака, перестал признавать и чтить волю отца и решил, что может и сам потягаться силами наравне с могучими феодалами Германии. Но нельзя разом взять и наказать сына войной – нужен повод... Иначе дворянство обвинит Оттона в бесчестности и клятвоступничестве, а это – верная гражданская война не на один десяток лет... Также нельзя забыть, что Людольф – все-таки наследник, единственный сын короля. Что победит – отцовская любовь или железная воля короля, которая не должна замечать такие мелочи?

А беда одна не приходит – правитель Королевства Лангобардов, Беренгарий II, начал грабить караваны на пути из Германии в Рим, проходящие через его земли. Не пора ли остановить разбойного короля?

## Оттон Великий



Народ, заселивший Венгрию, когда-то называл себя гуннами и подчинялся Атилле, но канули в Лету те великие времена. Ныне целый народ изнемогает в кровавой борьбе между племенами, когда брат идет на брата, а сын – против отца. Борьба за власть истощает ресурсы все сильнее, а человека, способного объединить под своим стягом все поселения, нет... Многие племена до сих пор верят в многобожье, им не понятны силы Христа, но Рим и Германия не теряют надежды привести этих варваров к спасению, причастию, кресту, мечу и огню... Найдется ли лидер, который объединит Венгров и начнет объединять под своим стягом Венгерское королевство?

Славное, молодое княжество Богемское венчает восток христианской Европы. Князь Болеслав I правит этими землями, и он не собирается делиться ими ни с Оттоном Германским, ни с венграми, которые пытаются напасть из-за угла и отрезать себе лучший кусок от пирога Богемии. Правда, на дележ князь Богемский никого не приглашал... Но Болеслав теперь хочет не только защищать свою страну – он решил идти дальше своих предков и отнять часть земель у Германии, чтобы и доходы росли, и государство крепло. Но, правда, это обострит и без того сильные противоречия князя с папой, так как в папской курии зреет мнение, что народ Богемии, и даже церковь ее, начинает тонуть в ереси восточной, но у папы своих забот хватает... Грядут перемены!

Гордое Бургундское королевство расцветает к западу от Германии. Там правит молодой король Конрад, с супругой Матильдой, племянницей Оттона Великого, армия сильна и обучена, правда, народ обнищал из-за междоусобиц феодалов и набегов норманнов, длящихся долгие годы. Но Конрад не думает о покое народа, он желает бросить к своим ногам новые земли в Северной Италии.

Но есть еще один опасный сосед – Германия, с ее королем, Оттоном, при жизни названным Великим: ходят слухи, что тот уже положил свой взор на юго-западные земли. Известно, что немецкий король в чести у

папы, который теперь видит лишь в его войсках опору своей власти над душами...

Цвет времени... Определите его сами... Что вас манит больше: черно-желтые флаги Германии, красно-синие стяги Бургундии, желто-голубые Павии, строгость желто-белого знамени готского папы, красное полотнище Богемии или черный флаг Венгров? Выберите цвет, ведь это теперь ваше время!

### Общие положения

Игра "Эпоха Королей: Оттон Великий" будет проходить в Ленинградской области, 27 – 30 июня 2003 года. Местонахождение полигона держится в тайне. Игра рассчитывается на 400–500 человек. Жанр игры – "историческая политико-антуражная полевая игра".

Оргвзнос составляет 200 рублей. Мастерская группа понимает, что сумма оргвзноса велика, особенно для приезжих, но только при условии сданного полностью оргвзноса мы сможем подарить Вам игру в полном цвете и объеме, какой мы ее задумываем.

### Мастера

Главный мастер – Коронер coroner@manor.ru  
Главный координатор – Василиск vasilisk@manor.ru

Консультант по общим вопросам – Гунтер gunter@manor.ru

Мастер по геополитике – Гюсот gusot@manor.ru

Мастер по экономике – Гюсот gusot@manor.ru

Мастер по медицине – Юрий tihmyanov@yandex.ru

Мастер по религии – Инкви  
Мастер по антуражу – Алина ratatosk@manor.ru  
Мастер по мертвятнику – Коронер coroner@manor.ru

### Информационная поддержка:

Александр 6 и Ролемансер <http://www.rolemanser.ru/>

Василиск vasilisk@manor.ru

Сайт игры: <http://otton.manor.ru/>

Почтовый адрес: Санкт-Петербург, 198095 пр. Стачек д.17 кв.55.

## Оттон Великий

Мастерская группа "Сильмариллион-2000" (Харьков-Киев) объявляет о проведении третьей игры на эту тему. Срок: конец июня 2003 г. Число участников: 120-150 чел. Принцип подбора игроков: по индивидуальным заявкам.

Первая часть игры состоялась 17-20 августа 2000 г. (505 г. Первой эпохи), вторая – "Дортонион" – 27-30 июня 2002 г. (455 г. Первой эпохи), третья часть – "Арверниен" – посвящена событиям, происходившим в устье Сириона в конце той же эпохи.

Основной принцип мастерского подхода: строгое следование данным авторских текстов при подготовке к игре и свободное (в рамках допустимого и вероятного) развитие сюжета в ходе игры.

Правила, перечни известных и возможных персонажей, требования к костюмам и практическую загрузку см. по адресу <http://av-rpg.narod.ru>

С вопросами и заявками обращаться к мастеру-координатору по адресу: [oldie@oldie.kharkov.com](mailto:oldie@oldie.kharkov.com)

с пометкой "Для Алины Немировой".

Просим иметь в виду: МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПАСПОРТ ДЛЯ ПРИЕЗДА НА УКРАИНУ И ВЫЕЗДА ИЗ НЕЕ ПОКА НЕ ТРЕБУЕТСЯ!!!!

## Сильмариллион-2003

Кольский полуостров – полная тайн и загадок древняя земля Калевалы.

Земля, жителей которой издревле называли живущими за северным ветром, гиперборейцами.

Мало что осталось нам, потомкам жителей Гиперборей, в напоминание о прошлом – лишь покрытые мхом древние сейды, странные изображения на потрескавшихся камнях, да старинные рунические напевы, повествующие о времени, когда мир был иным.

Но в наших силах заставить легенду ожить и заиграть новыми красками. Для этого давайте представим себе, что на земле нашей далекой прародины смешались различные исторические эпохи и культуры, верования и представления.

На одной территории, в одном временном отрезке оказались и воинственные викинги, и славяне, принявшие веру Христа, и саамы, живущие в каменном веке по законам матриархата, и древние карелы с их самобытной языческой культурой.

Если вам интересно узнать, что же будет

дальше, позвольте пригласить вас в легенду.

### Время проведения:

С 17 по 20 августа 2003 года  
(Заезд на полигон с 15 августа, выезд 22 августа)

### Место проведения:

Полигон – Карелия, в районе Спасской губы, около д. Нелгозеро

Заезд будет осуществляться на автобусах из Петрозаводска.

### Состав организационной группы:

Кутасова Виктория (ВМ) – главный мастер,

Лукин Илья (Stilgar) – мастер по экономике

Кислицын Павел – мастер по боевке

Наш сайт: <http://www.quest.vov.ru/>  
e-mail: [quest@vov.ru](mailto:quest@vov.ru)

## Земля легендарной Гиперборей

## Путь меча

Я скользнул наружу, с радостью окунувшись в кабирские сумерки, — и вовремя. Придаток харзийца уже приседал, пружина на вросших в землю ногах, и мне пришлось изо всех сил рвануть руку своего Придатка вверх и наискосок вправо, потому что иначе заезжий Блистающий запросто сумел бы смахнуть верхушку тюрбана моего Придатка, что по Закону Беседы означало бы мое поражение.

*«Путь меча», Генри Лайон Олди, глава первая*

Это уже другой, хотя и похожий на привычный толкиеновский, мир. И было бы интересно узнать, что же там произошло дальше, в этом самом мире...

Давайте попробуем узнать об этом все вместе. Попытаемся возродить тот старинный дух, что царил на самых первых общесоюзных ХИ, которые, по большому-то счету, и были единственными удачными, где никому не пришлось в голову кричать, что «Мастера — козлы!»

*Правила Средиземья-93а (ХИ-93)*

— Но велел нам тебя не трогать, Наставник, — тягуче прошипел Шото, и «Но» получилось у него, как «Ноо». — Впрочем, он уехал, а мы непослушные, знаешь ли... Можно, мы тебя потрогаем, Наставник? Можно, я — я сам! — тебя слегка потрогаю? Ты щекотки не боишься?..

*«Путь меча», Генри Лайон Олди, глава девятая*

Вопрос такой: предположим, я выстрелил из баллисты (лука, пращи или просто метнул камень рукой, не важно) и попал либо в неодошедшего придурка, либо попал так, что он споткнулся, в общем взял и умер... Вот так у него шея повер-

нулась случайно, хлипкий или неудачливый оказался, что взял и умер прямо на месте. Что мне грозит?..

*RU.RPG.BAZAR 02/10/2002*

Пять лет готовились жители эмирата встретить врага, и множество подростков превратились за это время в двадцатилетних юношей, твердо знающих, что убивать — можно.

Можно.

На последнем турнире в Хаффе десять состязающихся не смогли продемонстрировать необходимого Мастерства Контроля, зато восемь участников были ранены, двое — тяжело...

О Творец, за что ты проклял Кабир?!

*Генри Лайон Олди «Путь меча», Эпилог*

### Анонс игры

Игра «Путь меча» состоится с 3 по 6 июля, под Москвой. Длительность игры — трое суток (вечер четверга — вечер воскресенья). Ночь с воскресенья на понедельник — прощальная.

Игра ориентировочно рассчитывается на 150 человек.

Для того, чтобы попасть на игру следует: послать заявку; получить подтверждение, что заявка принята; изготовить свое оружие; сдать оргвзнос/договориться об отработке; сдать экзамен на мастерство контроля; подписать договор между мастерской командой и игроком.

Последний срок подачи заявок — 2 июня 2003 года. После этого срока мастера не гарантируют рассмотрение заявки и ответ игроку.

Игра проходит в реальном времени и просторанстве, непрерывно и может быть остановлена только в случае серьезного ЧП.

**Авторы проекта:** Эльдом (Султанбаев Вячеслав) [eldom@narod.ru](mailto:eldom@narod.ru), Ника Батхен [nikab@narod.ru](mailto:nikab@narod.ru) и мастерская группа «Трилистник» <http://nikab.narod.ru/rpg/trefoil.html>.

**Сайт игры:** <http://nikab.narod.ru/rpg/pm/index.html>

Игра является политико-авантюрной фантазией по мотивам событий Французской Буржуазной Революции.

**Количество игроков:** 50–80 человек.

**Время проведения:** 1–3 августа 2003 года.

**Место проведения:** Подмосковье.

**Персонажи:** любые люди, чье нахождение в Париже в 1792 году является исторически и логически обоснованным.

**Время:** 1792 год, весна.

**Место:** Париж, столица Франции

Игра идет в реальном времени. То есть, один день на полигоне, равен одному дню в Париже времен Французской Революции. Игра не прерывается на ночь, все действия совершаются персонажем "по-игре".

Жизнь и Смерть: Жизнь дается человеку только единожды. Помните об этом! Тот, кто одним росчерком пера готов отправить человека в руки палача; тот, кто, не в силах снести оскорбление, бросает перчатку в лицо противнику, чтобы потом заколоть его в темном переулке, или быть убитым самому; и тот, кто украдкой подсыпает яд в бокал ненавистного соперника. ... Никто не знает, что будет ТАМ, за гранью. ... И сможете ли Вы взглянуть в глаза тому, кто встретит Вас у входа. ...

Почему мы играем именно это время – весна 1792 года? Этот момент интересен прежде всего тем, что исход революции еще не предreshen. Король и его семья живы и здоровы, конституция 1791 года защищает монарха от республиканских выпадов. Роялистов а Париже предостаточно, однако и сторонники республики, после некоторого спада активности, вновь принимаются за дело. Они не могут простить королю позорного бегства, прерванного в Варенне, но не решаются пока поднять руку на его Величество. ... Уже про-

шло почти три года со взятия Бастилии, дворяне лишились своих привилегий. Национальное собрание издало Декларацию Прав Человека и утвердило Конституцию. Эти три года были как никогда насыщены политическими событиями. 18 июля 1791 года на Марсовом поле было убито несколько сотен мирных парижан. Большинство видных политиков того времени были объявлены вне закона и бежали за границу. И только сейчас они получили возможность вновь вернуться во Францию и продолжить свою деятельность. И так, Революция в самом разгаре, к прошлому возврата нет... И будущее Франции в Ваших руках!!! Сразу хочется предупредить, что мы не стремимся к реконструкции событий Французской Революции. Наш основной замысел – показать роль личности в истории и, если хотите, человечность личности. В школе мы учили год рождения, год смерти, основные этапы политической карьеры... А кто-нибудь задумывался о том, что у всех этих людей были свои привычки, привязанности, чувства, маленькие слабости?... Мы, живущие в двадцать первом веке, знаем историю, знаем, чем закончилась революция, и какие ошибки были допущены тогда. И от этого знания никуда не деться, мы не повторим прежних ошибок, но, возможно сделаем другие, только для персонажа это все равно похоже на вторую жизнь.

**Связь с мастерами:**

www.aquavita.narod.ru

**Телефон:** 124–30–43(Хельга) e-mail:danni-  
al@pisem.net

Идеал с мечом в руке

## Летний лагерь клуба древнерусских ратоборств "Коло"

**Место проведения:**

Мос. Область Озерский р-н пос. Сенницы. Усадьба графа Кельер. Филиал музеев "Московский Кремль".

**Время лагеря:**

24 дня включая день приезда и день отъезда

**1 смена:**

Июнь 2003 года

**2 смена:**

Конец июня – середина июля 2003 года

**Проживание:**

Палаточный лагерь: до 14-ти лет – по 4 человека в палатке, старше 14-ти лет – по 3 человека в палатке.

**Питание:**

Трехразовое с полевой кухни, готовит профессиональный повар.

**Мед. обслуживание:**

В лагере работает профессиональный врач

Лагерь располагается в широколиственном парковом лесу в междуречье рек Осетр и Ока. Неподалеку расположено проточное озеро и пруды для ловли рыбы. На берегах прудов находятся бобровые хатки.

За время каждой смены педагогическим составом лагеря и инструкторами КДРР "Коло" проводится ежедневно:

- Зарядка
- Занятия по Славяно-горичской борьбе и Русскому рукопашному бою
- Купания
- Пешие прогулки
- Регулярно (согласно расписания) проводится занятия по:
  - Альпинизму
  - Гребля на байдарках
  - Историческому фехтованию
  - Спортивному ориентированию

– Туристическая подготовка

– Стрельба из лука

– Стрельба из пневмопистолета

– Спортивное метание ножа

– Метание сулиц

– Метание топора

– Плетение кольчуг

– Изготовление исторического костюма

– Изготовление круглого туристического щита

**Мероприятия:**

1. Спорт – встречи между отрядами по бадминтону, настольному теннису, футболу, легкой атлетике, обще-лагерная олимпиада.

2. Игры – "Остров сокровищ", "Форт Баярд".

3. Ролевая полигонная игра "Мы Славяне" (трое суток)

5. Подготовка по верховой езде

6. Для лучших 4-х часовой конный поход

### Игра "Мы Славяне"

Для 1-ой смены

Место проведения игры: Междуречье рек Осетр и Сенница

Площадь игрового полигона 18 км<sup>2</sup>

**Тема игры:** объединение племен в единое государство под руководством одного государственного лидера и его госаппарата для оказания противодействия внешним агрессорам (в лице мастерской группы).

**Цель игры:** Создание централизованного моделируемого государственного формирования с развитой инфраструктурой, внешнеэкономическими и культурными связями

**Этапы игры**

I. Формирование первичных племен

II. Выход первичных племен на места диспозиций

III. Оборудование первичных поселений

IV. Утверждение первичных игровых ролей

V. Налаживание внутриплеменного быта и жизнедеятельности

VI. Торгово-разведывательные предприятия

VII. Обмен посольствами о добрососедских и торговых взаимоотношений установка границы

VIII. Появление торговых караванов (мастерская группа)

IX. Угроза внешнего вторжения (мастерская группа)

X. Заключение торговых и военных союзов

XI. Проведение воинских подготовительных мероприятий (формирование дружины, турниры, создание армии)

XII. Оказание противодействия внешнему агрессору

XIII. Организация единого 1 или 2 государств

XIV. Организация и проведение захватнического похода по уничтожению внешней угрозы

XV. Налаживание внешних торгово-политических отношений

XVI. Общий пир

XVII. Подведение итогов игры и выявление победителей

Разработаны роли и команды, экономические правила (натуральная экономика), боевые правила, отыгрыш земельных угодий.

За подробностями обращайтесь к Слащеву Василию kolo@ostrov.net

## Меню лесное

*Посвящается книге Вайля и Гениса "Русская кухня в изгнании".*

Собственно, не знаю, имеет ли смысл в этом всем. Подхода к кулинарии, как известно, у мужчин два: либо готовить по рецепту, либо по вдохновению. Книги рецептов составляют первые. Я сторонник второго. По-моему, главное, чтобы вкусно было. А как вы этого достигнете, вопрос десятый. Кулинария, как и прочее искусство, может быть постановочным номером, а может быть хэппенингом. "Я щтаю так."

Предполагается, что у вас есть: котлы (пятилитровый котел на десять человек, два котла из расчета еда+чай, три котла для обеда из двух блюд и чая), стальной (алюминиевый легко ломается) половник (мешать суп), длинная ложка (мешать кашу) или обычная ложка, примотанная к палке, или длинная деревянная лопаточка (для того же), набор крючьев или толстая проволока для их изготовления – перевешивать котлы выше или ниже.

Предполагается также, что у вас есть продукты. Прокормлением без продуктов занимается курс выживания в лесу средней полосы.

Сначала общие соображе-

ния. Даже если вы не согласны, попытайтесь сначала понять, чем они объясняются.

1. Суп с тушенкой всегда полезнее, чем тушенка, сожранная ложкой из банки.

2. На тушенке свет клином не сошелся. Мы не Штирлиц.

3. Разовые супчики и прочие суррогаты хороши на столе в офисе, когда времени нет. Мешок нудль зупов не заменит по питательности котла макарон с заправкой.

4. Какие бы идиосинкразии у народа ни были, в одном слу-



чае из десяти непереносимость пшеники или перловки объясняется пищевой аллергией, все остальное – блажь.

5. Приправы нужны не для понту, а чтобы сделать на том же продукте новый вкус.

6. Вареное полезнее жареного, хотя жареное ароматнее.

7. Не существует блюда, в которое нельзя было бы положить что-то еще.

8. Концентраты не отменяют лука, моркови и картошки.

9. Хочешь, чтобы хватило всем – вари, а не жарь.

10. Не бойся экспериментировать, если знаешь технологию процесса.

Итак. С чего начинается готовка? С набора воды. Предполагается, что блюда, которые мы готовим, в основном вареные или, минимум, тушеные. Жареный продукт в лесу оставляет проблему – как потом отодрать котелок. Так вот, для варки и тушения есть довольно четкие правила. Например, если мы кинем продукт в холодную воду, то после готовности блюда мы получим насыщенный бульон. А если кидать продукт в кипящую, то получится сваренный продукт, а вода насытится вкусом гораздо меньше. Грубо говоря, если воду потом предполагается сливать, то кидайте продукты в кипящую воду. Во-вторых, доведите продукт хотя бы до полуготовности, если предполагается класть туда всякие жиры

и мясо. Тогда он лучше впитает заправку.

### Итак, из чего конструируется суп?

Если убрать экзотику типа ботвины и рассольника, то суп начинается с закладки картошки. (Мы не будем рассматривать экзотику типа супа из сырого мяса. На это есть "Книга о вкусной и здоровой пище". Мы сидим в лесу, и из мяса у нас только тушенка.) Чуть поварив картошку, вы кладете туда то, что даст супу название: сладкий перец (паприкаш), капусту (щи), щавель (и так понятно), рыбу (если это рыбный суп из банки сайры/лососа) и т.п. В любой суп обязательно, сразу после картошки, положить заправку. Заправка состоит обычно из двух, реже трех-четырёх компонентов. Это лук и морковь. Режьте лук колечками или кубиками, ни на что это не влияет. А морковь лучше резать помельче, она даст вкус бульону. Русская кулинарная традиция заправку кладет сырым; украинская традиция требует ее предварительно обжарить или хотя бы пропассировать (прогреть на сковороде под крышкой, но не до коричневой корочки на луке) с маслом/салом. Ваше дело что выбрать. Примерно в это же время, можно еще до заправки, кладутся приправы. В лесу, где все пресное, сам бог велел ис-

пользовать лавровый лист и перец горошком в супах.

Когда картошка будет почти готова, кладите тушенку. Поварите пару-тройку минут – можно снимать. Если еще дадите настояться минут несколько – будет чуть вкуснее, через бульон все компоненты обменяются вкусом. Итак, суп из картошки, знаковой добавки, заправки и тушенки готов. Зовите народ, но не давайте опрокинуть котел.

**Приложение:** вариации картофельного супа:

Болгарский (сладкий) перец в знаковой добавке – паприкаш  
Свекла, капуста в знаковой добавке – борщ

Соленые огурцы в закладке и перловка дополнительно – рассольник

Соленые огурцы в заправке, одновременно с тушенкой кладутся мясные копчености и оливки – мясная селянка.

Грибы сварить до полуготовности, воду слить, налить новую, потом картошка и закладка – простейший грибной суп.

Картошка, закладка, незадолго до полной готовности добавить щавель и варить полминутки, пока не побуреет – щавелевый суп.

Горох, довести до полуготовности, потом картошка и закладка – гороховый суп.

После картошки кладется пшено – пшенный суп

Либо с приправами, либо с

заправкой практически в любой суп можно положить корневого сельдерея. Москвичи могут его лицезреть в овощном отделе магазинов "Перекресток", прочие могут пользоваться сушеным сельдереем польского производства (на пакетике написано Celera). На любом рынке и почти в любом магазине вам продадут хмели-сунели, еще полезно бывает собирать хвостики от петрушки и сушить их впрок. Когда я решаю понтоваться сам перед собой, то кладу в любое блюда около полуготовности "провансальский букет" – небольшой пучочек петрушки пополам с чабрецом. В поисках нового вкуса я бы не советовал пользоваться приправами "Vegeta", и вообще импортными мелкоразмолотыми: количество глутамата натрия и прочей химии, которую туда кладут, отшибает все вкусы, кроме густого привкуса пакетного супа.

Для большей густоты, в любой суп с овощами можно добавить крупы, пшенной или перловой. Перловка варится дольше, поэтому ее нужно класть раньше или варить до полуготовности отдельно (как вариант, распарить кипятком под крышкой минут пять). Перед закладкой проверьте, нет ли у народа на эти крупы аллергии.

### Как сделать кашу?

Берете крупу, моете ее (это очень желательно, чтобы, скажем, ярко-желтое пшено не стало грязно-желтым в процессе варки, да и склеиваться крупинки будут чуть меньше), и кладете в котел с водой. Нагретой или холодной – см. уже упомянутую "Книгу о вкусной и здоровой пище". Рекомендую освоить ее тем, кто смутно догадывается, что пищей и яичницей ассортимент его кухонного стола ограничиваться не должен.

Необходимое дополнение. Каши бывают самодостаточные и не очень. Манную, например, едят отдельно, пшенную – фифти-фифти, гречневую обязательно нужно приправлять, пустой рис есть могут только японцы, ну и так далее. Исходя из личного опыта походов и игр, могу смело сказать: почему-то все москвичи считают пшено "мужицкой кашей". Нигде в московских командах не видел достаточно пшена (если сам не вез), зато всегда прорва гречки. То ли это отголосок эпохи дефицита, когда в СССР гречка была по талонам, то ли еще что... Между тем, гречку нужно много и правильно заправлять чем-то жирным и/или мясным, иначе она горло дерет. Собственного вкуса она практически не имеет, и хороша только полезностью: повышенным содержанием кальция

и микроэлементов, вкупе с пониженной калорийностью (оставим за кадром вечное желание женщин выглядеть как принято в обществе; из-за этой идиотской моды на супермодель все голодают, снося те самые 5–10 кг сверх прописанной добрыми дядями нормы, которые строят иммунитет и устойчивость к стрессам – в общем, не люблю я маньяков, которые в лес тащат что попостнее!). Хорошо диабетикам, плохо нам, ибо тратится бешеное количество тушенки, по сравнению с другими крупами.

Так вот, рис наименее проблемен в качестве еды снобов, ибо набит крахмалом под завязку, как картошка. Варите, потом заправляете чем угодно, от лука с морковкой до тушенки или варенья. Главное, воду слейте перед заправкой.

Пшено я предпочитаю многим другим крупам, поскольку оно, во-первых, питательно, во-вторых, богато белком, пусть и не так сильно, как овес и перловка. Чтобы заправить пшенку, требуется несколько меньше усилий, чем в случае с рисом и гречкой. Кроме того, из пшена можно сварить и сладкую кашу с овощами-фруктами, сунув в воду морковь, тыкву или сухофрукты (евреи, не жалейте заварки!), а, доведя до полуготовности (протыкается ножом, но еще не насквозь), положить сгущенку и собственную крупу. Недоеденную пшенку

можно добавить в тесто и получить оладьи. Самая универсальная каша, и в первое, и во второе, и на десерт.

Перловка хороша, когда есть немалые физические нагрузки: в ней полно белка и микроэлементов. Ее, правда, нужно уметь варить, и еще больше – убеждать публику, что она не отравится, съев немножечко несладкой каши. Заправлять перловку не проблема, вот только снобов, считающих, что каша для солдат – это слишком, в игровой среде немеряно. Впрочем, если разбавить перловую крупу рисом и пшеном, то носы перестают воротить почти все. Не забудьте только, что на перловку тоже, как и на пшено, может быть пищевая аллергия (неприятная штука – в форме легкого припухания глотки). Опросите всех заранее. А варить, на самом деле, ее просто, главное, не признаваться, что это она.

За овсянку говорить не буду, и так все сказано. Представьте, что вы Бэрримор.

Ячневая каша собирает все минусы перловки, и ни одного ее плюса. Дробленые зерна ячменя почему-то даже вареные ощущаются как дробленые. На вкус ничего особенного, просто вкус спесфисский настолько, что как гарнир узнаваема, кажется, даже с кетчупом и перцем чили. Впрочем, одну ячку с сахаром есть вполне можно, если ее кто-то при-

вез. См. сказанное выше о снобах.

\*\*\*

**Из напитков** на полигоне можно с места вспомнить чай, кофе, какао, компот. Больше, пожалуй что и нет. Глинтвейн, конечно, заманчив, и пиво тоже – но напоmung, что алкоголь с быстротой реакции никак не сочетается, а влияет на эту скорость вдвое суток. И на обрабжалку, и на мышечные реакции. Лучше это пиво пожертуйте клиентам психоотстойника.

Итак, чай. Не забудьте выкинуть старую заварку, когда соберетесь греть воду. И не перебирайте с объемом, долго стоявший чай потом сажает сердце не хуже чифиры.

Кофе крепче, кажется, не становится, только вот дорог он. Но – весь мир завидует России, собирающей урожай кофе с ячменных полей. Кофейный напиток, да еще с молоком, это совершенно самостоятельный продукт, более мягкий, чем кофе, зачастую тонирующий (если там, скажем, цикорий), да и вообще на вкус приятен. Пили же мы его в каждой советской столовке.

Какао штука более вкусная, но его никогда не хватает, чтобы им упиться. Чаем упиться проще. Стоит только заметить, что волна подделок продуктов под более дорогие (наша ридна незалежна таким образом эко-

номит бабки, расплачиваясь продуктами за российский газ) дошла и до сгущенки. При покупке сгущенки с какао не полнитесь проверить жирность (я раз был наказан жирностью 2% – нечто ужасное) и отсутствие растительного масла. Разбавленная фальсифицированная сгущенка омерзительна.

Компот можно варить из чего попало. Нагреваете воду, и сыплете то, что у вас есть, желательно слегка обмыв от земли, если это куплено по дешевке. Яблоки свежие, ягоды зрелые и не очень, сухофрукты, засохшие цитрусовые, и т.п. В принципе, что угодно как угодно. Если слишком пресно, засохший до деревянности мандарин или лимон, будучи разломан в варево, усилит вкус до приемлемого уровня. Главное, помнить о евреях и заварке.

Можно еще сварить на полигоне кисель, который наполовину еда, наполовину питье. Только до комочков не доводите, сначала размешайте концентрат в небольшом количестве воды в отдельной посуде. Если у вас крахмал и плодоягоды – то же самое. Добавляете в компот крахмал, и варите вкусный клейстер, стараясь, чтобы ложка не стояла. Вот и все.

Алексей Киякин  
(Посадник)  
г. Москва

## О построении игровой одежды

То, что импортные люди называют a quick and dirty way.

Для того, чтобы сделать себе нечто игровое, совершенно не обязательно идти на поклон к крутым портным-реконструкторам. Собственно, реконструкция одежды сводится к копированию тех предметов одежды, от которых имеются уцелевшие экземпляры, и домысливанию всего остального, руководствуясь основными принципами построения костюма. Мы в этом смысле способны делать то же самое, поскольку нам не требуется копия чего-то конкретного, нам требуется именно типичный костюм. Все-таки, ролевая игра – не конкурс костюма, где, по идее, каждый стежок и фактура ткани должны иметь документальное подтверждение.

Итак, для мира фэнтези ("Север колдовского мира" не берем ввиду явной экзотики) мы имеем три типа костюма: античный, лесной и степной, которые постоянно пересекаются и влияют друг на друга. Об античном костюме написано много и хорошо, поэтому не будем на нем останавливаться. Зато довольно редко удается правильно воспроизвести родственный степному костюм жителей пустыни. Об этих трех и поговорим.

### Лесной костюм.

Рубаха, штаны, гетры, тапочки

ки, плащ, шапка.

Рубаха делается по алгоритму старых добрых туник. То есть, основой для нее является длинный кусок ткани (или дватри, если ткань узкая), перегнутой пополам, сшитый на боках и снабженный рукавами если нужно. Тонкости пошива таковы:

Ворот должен быть смещен вперед, потому что, из-за изгиба спины, при подпоясывании рубахи задняя половина неизбежно окажется короче и будет утягивать ворот назад.

Для свободы действия руками нужно либо делать рубаху широкой, либо вшивать ластовицу в подмышку – ромбичес-

кий кусок ткани согнуть по диагонали, пришить двумя сторонами к боку, двумя – к рукаву.

Аналогично поступают для свободы действий ногами – либо оставляют разрез (ы), либо вшивают в разрезы на подоле клинья. Либо заранее кроят рубаху так, чтобы она становилась шире от подмышек вниз.

Штаны – не брюки. Строго говоря, вся идея штанов в том, что два чулка либо две трубы (как легины американских индейцев) сшиты в поясе, а в паху их соединяет ластовица – ромб или два треугольника. Перед и зад штанов определяются в основном по тому, где узел на шнурке, стягивающем

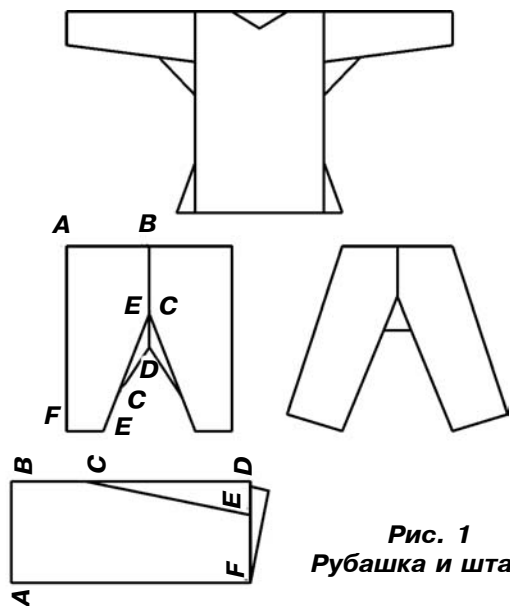


Рис. 1  
Рубашка и штаны

пояс – сзади его завязывать было бы неудобно. Если будете их шить, возьмите выкройку либо от русских погребальных штанов XIX века (есть во многих книгах по истории костюма, у них еще штанины не вниз отходят от пояса, а перевернутой буквой V, вниз – в стороны), либо нечто наподобие тюркских шаровар, имеющих силуэт перевернутой буквы М (причем ширина может быть и метр, и два... да хоть пять – правда, в афганском костюме). Кстати, длина штанов не обязательно – до щиколоток, ибо ниже колен штанины чаще всего заправлены либо в сапоги, либо в гетры.

Гетры могут быть и просто намотанным на ногу узким полотном (онуча), либо длинной портянкой, которую для экономии вывели свободным краем на голень, и меховым чулком, и куском шкуры, обмотанным вокруг голени... В общем, что угодно, слегка обжимающее ногу и фиксирующее штаны ниже колен. Снаружи, если ноги не шиты, их будет держать какая-нибудь тесьма или ремень, которая может быть закреплена одним концом на обуви, но может и быть отдельно. Кстати, нет народа, который ими бы не пользовался, от Японии до Шотландии. А "царицны онучки" вошли и в кремлевские описи времен Ивана Грозного.

Обувь в лесах удобнее невысокая, поэтому образцом будут любые невысокие тапочки. Если вы себя любите, не под-

давайтесь на уговоры реконструкторов и по возможности отдайте покупные крутые реконструкторские тапочки в обувную мастерскую – подклеить подошвы резиной. Мокрая одностойная кожаная подошва – очень некомфортно.

Плащ может быть каким угодно, на эту тему написаны горы литературы. Проще всего скотать большой булавкой из плече прямоугольник метр на полтора, можно шить пончо с капюшоном, можно объединить, пришив нагрудник и капюшон к прямоугольному плащу.

Шапка – колпак из фетра, войлока, ткани или кожи. Благодаря вездесущности кочевых культур, любой сфероконический колпак, от тубетейки до меховой шапки с опушкой, встретится в любой культуре от Европы до центральной Азии. Благодаря ней же, шапка-трещем, что угодно, слегка обжимающее ногу и фиксирующее штаны ниже колен. Снаружи, если ноги не шиты, их будет держать какая-нибудь тесьма или ремень, которая может быть закреплена одним концом на обуви, но может и быть отдельно. Кстати, нет народа, который ими бы не пользовался, от Японии до Шотландии. А "царицны онучки" вошли и в кремлевские описи времен Ивана Грозного.

### Степной костюм

– то, что формировалось под влиянием культур степных, лесостепных и горных охотничьих племен. Наиболее явно это проявилось, например, в иранской (скифо-сарматской, а позже персидской) одежде,

сильно влиявшей на всю середину Евразии, от Руси до Китая.

Его особенности – меньший размер деталей, что проявляется, например, в наличии плечевой шва – там, где лесостепные племена, имевшие в изобилии лен-конопель и крапиву, могли применить безразмерной длины холст, степные охотники кроили одежду из шкур, имевших ограниченную длину. Поэтому неизбежно одежда делилась на переднюю и заднюю половину, а чаще всего еще и спина была из нескольких частей, как спина у полубубка.

Поскольку шкуры широкими не бывают, то чаще всего одежда имела продольный шов (если вспомнить, что у нее и так две половины, то мы получим два продольных шва, спереди и сзади, и в целом четыре-пять больших деталей только для пошива корпуса, не считая рукавов). А это рождает искушение не сшивать передний шов вовсе, чтобы удобнее было надевать. То есть – появившаяся распашная одежда, которую скрепляют по разрезу либо шнурки, либо застежки, и пояс. В результате, торс можно плотно обтянуть, и лишняя ткань не будет полоскаться на ветру. А нахлест пол спереди даст дополнительное утепление.

Эта одежда, кроме того, почти всегда "отрезная по талии", как говорят портные, то есть имеет еще и поперечный



шов, делящий одежду на "выше пояса" и "ниже". Это не так глупо, поскольку и ткань (кожу) при раскрое экономит, а главное – можно сделать одежду разной ширины на разном уровне. На практике это означает, что выше пояса одежда ровно обтягивает корпус, а ниже пояса расширяется, чтобы не мешать ногам ходить и забираться на лошадь. До сих пор, кстати, подобный раскрой применяется при пошиве овчинных полушубков–бекеш. Хотите, посмотрите.

Итак, степной костюм.

Кафтан и рубаха (или нижний халат и верхний халат), штаны, ноговицы, обувь, шапка.

Общий принцип комплектования: длинная рубаха или халат с узкими длинными рукавами сверху покрыты верхним халатом из более плотной ткани, с короткими широкими рукавами или клапанами. Если халат (кафтан, рубаха) один, то рукава длинные и суженные, а подол максимально длинный.

Теперь по пунктам.

Кафтан – распахнутая одежда, как правило, не длиннее колена и застегиваемая встык, обязательно прижимаемая поясом. Остальное – опционально и может быть, а может не быть. Например, скифы до нашей эры и некоторые племена Памира–Тибета до XIX века косу обрезали полы, чтобы сзади было короче, чем спереди. Или

с воротником не было единства, что лучше – стойка или вообще без воротника.

Итак, для того, чтобы сделать кафтан, вы, грубо говоря, пытаетесь построить ту же рубаху, потом разрезаете ее вдоль по середине и пришиваете пуговицы и петли на самую кромку разреза, не ниже пояса. Это самый простой вариант. Вариант посложнее предусматривает еще и боковые клинья на подол, шов по поясу и рукава, сужающиеся к запястью. На рукавах застежек–завязок нет.

У самых допотопных кочевников, не озабоченных сложным кроем (до XII–XIII вв.) рукава доходили до запястья и были сравнительно широкими. Потом их стали делать по–монгольски: длинными, до пальцев, и узкими у запястья, чтобы только рука пролезала.

Рубаха – см. сказанное о лесной рубахе. В жарком климате силуэт рубахи мог расширяться даже не от талии, а от подмышек, а ворот мог застегиваться на плече (чтобы с ветром всякая гадость не летела за шиворот).

Штаны – то же самое.

Ноговицы представляют меховые либо тканевые трубы (практически, чулки).

Обувь может быть и сапогом (кожаным чулком разной степени дубовости), и тапком. Чем суровее климат, тем более вероятны сапоги и менее вероятны гуляние в тапочках.

Головной убор – неглубокая заостренная шапка (см. выше)

или башлык (капюшон с длинными завязками или без них). Самый простой башлык – капюшон с заостренным вверх затылком. Шапка–треух – это частный случай башлыка, у которого нижняя часть разделилась на затыльник и уши. Тюрбан в степях появился лишь после исламизации. Это пустынный головной убор. Девушки носили слегка заостренную шапочку (форма – гибрид тюбетейки с "луковичным" шлемом, можно подсмотреть в таджикском или чувашском традиционном костюме), обшитую бисером или еще чем–нибудь. Замужние женщины носили головной убор с плоской верхушкой (аналог – русские повоинники, таджикские, татарские и чувашские костюмы), обычно накрытый головной повязкой–полотенцем, как русский повоинник.

А с **пустынным костюмом** будет интереснее. Мы знаем два варианта одежды пустынного жителя – азиатский и арабско–африканский.

Среднеазиатский – это тот же степной костюм, но переселившийся в более суровый климат северо–восточного Китая и центральной Средней Азии.

Особенности этого костюма – в сочетании вентиляции и теплоизоляции. Стеганный на вате (Средняя Азия) или войлочный (Монголия–Китай) халат ниже колен сохранял летним днем температуру тела на

уровне 36–37 градусов даже при плюс 45–50 в тени, и согревал ночью, при плюс несколько. Толстая меховая или войлочная шапка служила для того же. А расширенные книзу полы создавали дополнительную воздушную подушку и облегали посадку на коня.

Покроем халат отличался от кафтана тем, что правая и левая половины переда заходили друг на друга с большим нахлестом, создавая и удобный карман за пазухой, и двойной спереди слой утеплителя. Удлиненные до кистей рукава не давали мерзнуть рукам. Это особенно актуально при встречном ветре и минус тридцать.

Монгольский халат – это все та же рубаха, но состоящая из трех половин вместо двух. По

ширине обе половины переда и спина практически равны, а потом от пояса вниз сбоку пришиваются клинья. В результате, "наружная" половина переда (в Азии не было "мужского" и "женского" захлеста, и это могла быть и правая, и левая сторона) доходила до того места, где у рубахи был бы боковой шов. Чтобы не мешать шее, обе половины переда были у ворота косо срезаны.

Среднеазиатский халат был меньше похож на кафтан, он даже не всегда имел отчетливую талию, и кроился единым куском на всю высоту. Расширялся он либо сразу от подмышек, либо от уровня нижних ребер. Из–за такой колоколообразной формы он либо наискось запахивался, оставляя у ворота открытое место, и прижимался к телу матерчатым поясом, либо застегивался встык в верхней части груди (пара шнурков, пришитых у самой кромки изнутри, или четыре–пять рядом расположенных пар пуговица–петля), ниже свободно расширяясь. В общем, если монголы носили такую "шинель", то сред–

неазиаты предпочитали ватную ночную рубаху.

Остальные аксессуары пустынного костюма по–азиатски соответствуют степному костюму.

Арабско–африканский костюм произошел от древнего костюма жителей Ближнего Востока (вплоть до привычки носить одежду в полоску), которые постепенно заселили Аравию, а при Мухаммеде – Северную Африку. Если брать шире, то это все тот же средиземноморский костюм из рубахи без штанов, только многослойный.

Основа "арабского" пустынного костюма – много–много очень широких и длинных рубах, с разрезом или без. Они создают необходимую теплоизоляцию так же, как стеганая вата – у технически более продвинутых азиатов.

Итак, полотняная рубаха до щиколоток составляет основу арабского костюма. Далеко не всегда к ней прилагались штаны, ибо вентиляция важнее. Рукава у рубахи длинные, широкие, никакими тесемками и застежками не стесненные. Ткань в вертикальную полоску в большом почете, хотя белый цвет тоже встречается часто. Остальные цвета социально и исторически обусловлены, например, жители Аравии любили цвет индиго, а магрибинца (жителя Магриба, арабского Египта) можно было определить по темному, если не черному, колориту одежды.

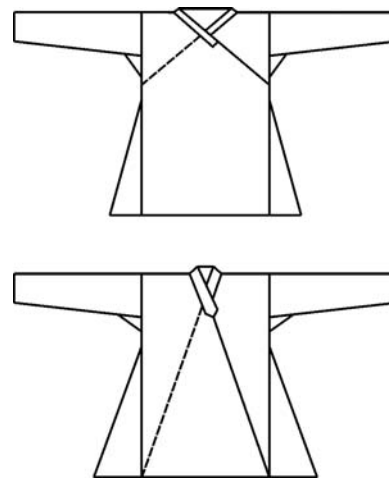


Рис. 2. Халат

Выше рубахи или вместо нее может быть надета каба – квадратный мешок с дырками для головы и рук. Она тоже не очень толстая.

Выше рубахи надет бурнус – та же каба, но с разрезом. Более точно ее можно определить как пончо до пят, шириной от запястья до запястья раскинутых рук, разрезанное спереди и стянутое шнурком на шее, а под каждой рукой сшитое несколькими стежками, формируя эрзац-рукава. В общем, бурка не бурка, халат не халат, плащ не плащ – бурнус. Он обычно уже был не полотняный, а шерстяной.

Из обуви на ногах только тапочки.

Головные уборы в основном тканевые, со свободно свисающими концами, чтобы прикрыть лицо от песка и пыли. Это тюрбан (чалма) и куфия.

Тюрбан появился задолго до Мухаммеда. Отличительная особенность арабского тюрбана – большая ширина и длина ткани. Конец полосы, с которого его начинают мотать, свисает на затылок и шею. Другой конец свисает сбоку, им лицо и закрывают. Вне Аравии тюрбан наматывают обычно на невысокую округлую шапочку.

Другой оригинальный убор – это куфия. Квадрат со стороны метр двадцать режется на два треугольника, один сворачивается в колбаску и укладывается

колечком на верху головы. Другой накладывается сверху, и притягивается к голове каким-нибудь шнурком или оброчем. По обе стороны головы остаются свисать два угла, которыми тоже можно обмотать лицо, если что.

\*\*\*

Все три костюма влияли друг на друга все время, пока их носили. Кафтан был легко и охотно перенят в Европе во времена Крестовых походов; в XIV веке университетская профессура носила плащ, который иначе как бурнусом на меху и не назовешь. Если посмотреть на северокитайский традиционный костюм, то он с охотой воспринял покрой халата, в то время как южнокитайские и вьетнамские "пижамы" – типичные кафтаны, только короткие. А арабы практически навязали всему будущему исламскому миру тюрбан в качестве головного убора. Когда же тюрки вытеснили арабов в Северной Африке и Ближнем Востоке, на этих территориях стали сочетаться тюрбаны и типично степняцкие наряды с разрезом спереди.

В общем, комбинируйте и фантазируйте.

### Литература.

"Восточный Туркестан в древности и средневековье"

М., "Восточная литература" РАН, 2000

"Древняя одежда народов Восточной Европы" М., "Наука", 1986

"Чувашский костюм от древности до современности" ИПК "Газпромпечатъ", 2002

"История костюма. Учебное пособие для культурно-просветительских и театральных училищ" М., 197? (книга автором утрачена, выходные данные уточнить не могу)

"История костюма" Мерцаловой

Материалы сайтов, принадлежащих членам Сообщества Творческого Анахронизма (SCA):

Stefan's Florilegium ([www.florilegium.org](http://www.florilegium.org))

Red Kaganate ([www.geocities.com/kaganate](http://www.geocities.com/kaganate))

Coriadoc's Miscellany (<http://www.pbm.com/~lindahl/coriadoc/miscellany.html>) и ([http://www.davidfriedman.com/Medieval/Board\\_Flap.html](http://www.davidfriedman.com/Medieval/Board_Flap.html))

А также материалы западных сайтов, уже обработанные для реконструкторов и ролевиков на сайтах "Тоже город" ([www.tgorod.ru](http://www.tgorod.ru)), "Кузница Мории" ([www.moria.rolemancer.ru](http://www.moria.rolemancer.ru)) и других.

Алексей Киякин  
(Посадник)  
г. Москва

Просмотрев материалы к этому номеру, мы поняли, что немалая часть из них посвящена женским вопросам. К тому же, относительно недавно прошло 8 марта. Вот мы и подумали: а почему бы нам не сделать номер для нас, любимых, а, девушки? Дозаказали еще статьи на эту тему. Но, дабы не обидеть остальную часть читателей (отнюдь не менее любимую), мы просто отгородили часть журнала под "женский уголок". Итак, приступим...





## О любви

Не могу понять толком: повезло мне в этой жизни с мужчиной моей мечты или как. Мужчина мечты утверждает, что не повезло – мол, браки между цивилирами и ролевиками редко бывают удачными. При чем цивилиры уходят первыми – не выдерживают тягот семейной жизни. И вообще, в подобном союзе лучше, если ролевой игрой "страдает" женская половина – ей не составит особого труда вертеть мужем и вить из него веревки. А мужчины-игроки – это создания на редкость свободолюбивые, ограничений не выносят и создают подруге жизни массу трудностей (ха! Покажите мне мужчину, который этих трудностей не создает!). И еще – мужчине, перепробовавшем себя во множестве самых разных ипостасей, трудно воспринимать окружающую действительность так, как ее воспринимают обычные люди. Например, он уже поиграл в нищего, потом побыл королем, и теперь он радуется куску хлеба с майонезом на ужин, поскольку бывали времена, когда был лишен черствой корки. А наличие материальных благ его интересует мало, ибо все эти блага переходящи и воспринимаются им исключительно как мишура... Впрочем, не все блага являются мишурой – одежда его интересует. Но исключительно с точки зрения возможности ее переделки на "игровуху".

Когда мы только начали общаться, лето подходило к концу, а посему ролевое движение затронуло мало. Я довольствовалась лишь блеском в глазах любимого мужчины, когда он рассказывал о своем "хобби", да его же страшными рассказами про семейную жизнь с ролевиком.

Ну так вот, пугал меня любимый, пугал. И допугался. Женского любопытства у меня – хоть отбавляй. Плюс ко всему, я давно для себя решила, что нормальная женщина должна знать, чем живет ее мужчина. Разумеется все вышесказанное сподвигло меня на то, чтобы понять-таки, чем мой милый развлекается в свободное от меня и работы время (позже выяснила, что это нами с работой он занимается в свободное время от игры). Перво-наперво, чтобы понимать, о чем они с друзьями говорят, и что имеют в виду, когда произносят непривычные моему слуху слова типа "хишки", "мертвятник", "чипы", "мастерский произвол" (список забавных слов можно продолжать до бесконечности), я изъездила его библиотеку подшивку "Моего Королевства" и в течение недели честно все проштудировала. Со словарем и массой внештатных переводчиков. Теоретически, так сказать, подковалась. По крайней мере все домашние беседы с друзьями-приятелями у меня уже не вызвали мистический

ужас.

Далее, целую зиму я радостно слушала рассказы любимого об играх в целом и о его ролях в частности, уворачивалась от клинков, коими фехтовали приходившие в дом друзья, вместе с любимым посещала клуб (где тоже, в общем-то только фехтовали, из-за чего у меня чуть не сложилось не совсем достоверное представление о ролевых играх), и увлеченно рассказывала своим многочисленным знакомым (никаким боком ролевых игр не касающихся) про ролевые игры и про то, как это здорово!...

С номинальным (т.е. только на календаре) наступлением весны появилась новая фишка: скоро начнется игровой сезон. И уже ни одни посиделки не обходятся без бурных разговоров о предстоящих играх. И у меня начинается паника. С одной стороны, надо же на все посмотреть своими глазами, а с другой – мне безумно страшно. Я же никогда ничего подобного не делала, я не умею, у меня не получится... В конце концов, я просто слабо представляю себе, как я буду с моей вечно улыбающейся физиономией отыгрывать затурканную жизнью и мужем крестьянку – я же через пару часов начну радостно ржать на все происходящее и испорчу игру и себе, и людям.

Мой мужчина, узнав о моих страхах, сделал их достоянием



*Следующая подборка посвящена выезду в лес на игру со своими маленькими детьми. Эта тема становится все более актуальной с каждым годом...*

*Заходите также на нашу страничку "Дети ролевиков"  
<http://nin.rpg.ru/igropolis/life/igropolis-life-deti.shtml>*

## Не ходите, дети, по Игре гулять? Воспоминания об игре Крест и меч

Доводилось ли вам Играть вместе с детьми? Нет, я не говорю о детях из вашего клуба, или о младших братишках-племянниках. Выезжали вы на Игру со своим чадом, пошив для него костюмчик и придумав легенду? Думаю, эта тема становится близкой все большему числу ролевиков.

Начинается все очень мило и романтично. Игровая свадьба, глнтвейн и песни-здравицы за любовь и счастье молодых. Бал, Турнир во славу жениха, Состязание Менестрелей во славу невесты. Но потом приходит пора, и появляются вопросы ребром: а как теперь ездить на Игры? Хорошо, если есть бабушки и дедушки, готовые прийти на помощь. Некоторым по силам найти няню. Оставшаяся же часть молодых родителей (особенно, конечно, мамы) либо втайне горько сетуют на судьбу, либо смиряются с тем, что они теперь "взрослые солидные люди" и любые Игры отныне для них под запретом. Так вот, есть еще и третий путь. Все больше и больше родителей-ролеви-

ков спокойно берут детей на Игры в лес. И... все довольны. Родители играют, детишки тоже пытаются подражать взрослым и с удовольствием общаются со сверстниками, приобретая неоценимый опыт общения и открывая для себя удивительно много всего нового и интересного. Тем более сейчас, когда родители, выезжающие на Игру с ребенком, уже не вызывают того удивления, что и раньше, а детишки находят себе товарищей для игр.

Об одном таком опыте выезда на Игру я и хочу рассказать. Почему именно об этой Игре? Они – детишки. Не игровые, а совершенно реальные, и тут же встает вопрос ребром: а как теперь ездить на Игры? Хорошо, если есть бабушки и дедушки, готовые прийти на помощь. Некоторым по силам найти няню. Оставшаяся же часть молодых родителей (особенно, конечно, мамы) либо втайне горько сетуют на судьбу, либо смиряются с тем, что они теперь "взрослые солидные люди" и любые Игры отныне для них под запретом. Так вот, есть еще и третий путь. Все больше и больше родителей-ролеви-

Об одном таком опыте выезда на Игру я и хочу рассказать. Почему именно об этой Игре? Они – детишки. Не игровые, а совершенно реальные, и тут же встает вопрос ребром: а как теперь ездить на Игры? Хорошо, если есть бабушки и дедушки, готовые прийти на помощь. Некоторым по силам найти няню. Оставшаяся же часть молодых родителей (особенно, конечно, мамы) либо втайне горько сетуют на судьбу, либо смиряются с тем, что они теперь "взрослые солидные люди" и любые Игры отныне для них под запретом. Так вот, есть еще и третий путь. Все больше и больше родителей-ролеви-

Любовь Соболева  
г. Ярославль



похода, о которой я хочу рассказать, проходила в Подмосковье этим летом. Называлась она "Крест и меч". Перед Игрой нам пришло несколько идей о том, кого можно играть в таком составе. Бродячих госпитальеров (эх, орден еще не основан!), еврейский приют, цирк-шапито. По приезду на полигон выяснилось, что Иерусалим находится на такой горе, откуда запросто могут скатиться и взрослые люди, что уж говорить о таком табунке детишек. Так что идея с госпитальерством отпала сразу. Людмила со своими тремя детишками ушла чуть раньше бродячим цирком. Решено было все же воплотить некий гибрид из сиротского приюта и побирушек. И так, достаем прикиды, одеваемся. Кто во что горазд. Пытаемся уложить некоторых детей поспать. Куда там, здесь же так интересно! Ладно, через полчаса выходим на дорогу.

– Благородный господин–ин, подайте на приют для детей–сироток воинов, павших на полях сражений!

– Господи–и–ин, наши дети голодны! Они не ели уже несколько дней! Христа Ради–и–и!

Встречные господа, кажется, готовы были отдать неигровые деньги, лишь бы отвязаться от нас. Увы, игровых у них не было. После первых встречных прохожих, испуганно глядящих на нашу ораву с кучей детишек, я поняла, что испытывают люди, на которых на-

летел табор цыган–попрошак. Идем дальше, переругиваемся из–за потенциальных подачек, обсуждаем встречных воинов.

– Благородные госпожи, подайте детишкам! (Проси, Элизабет, добрую госпожу!)

– Мы сами бедны, совершаем паломничество в Иерусалим. Не подскажете ли... э–э..

– Приют для сироток!

– Не подскажете ли, далеко ли до Рима?

– Рим закрыт, там чума. И там не подают...

– Ну, тогда благослови вас Господь!

Берег моря. Вдали виднеется богатый город.

– Скажите, корабель, что за город там, вдали?

– Это торговый город, Константинополь.



– О, там много подадут! А как туда попасть?

– Морем, на нашем корабле. Но за плату.

Денег у нас нет, а рыбаки благотворительностью не занимаются.

Кто это шествует нам навстречу с пышной свитой? Никак, сам Папа Римский возвращается в Рим?

– Ваше Святейшество! На благое дело! Подайте! На приют! Дети четыре дня не ели!

Два клирика пытаются оградить Понтифика от черни. Он вздыхает:

– Дети мои (оглядывает детей), церковь нынче бедна! Мне нечего подать вам!

– Ну, тогда благословите, Ваше Святейшество!

Папа благословляет приют, его телохранители несколько расслабляются. Кортеж удаляется.

Первый город, где за стенами явно есть кто–то живой – Торенто. Подходим к воротам. Ух ты, да они не поленились выкопать реальный ров! Глубиной с метр, да и длина на весь штурмуемый кусок стен вместе с воротами. Оттаскиваем детей подальше от рва, начинаем кланчить подавание. Охранники на стенах безмолвны, как сами камни... бревна... укрепления. Из задних рядов нашей компании слышится радостный вопль "Еда!" Бросаемся к счастливым.

Мимо проходил большой военный отряд и по правилам экономики нес с собой чурбачок с чипом, знаменующий собой обоз. Вот от этого обоза нам и была отломана длинная щепка. Правда, наш брат, пожевав сухпаек, бросил его вслед войску со словами "Ешьте это сами!", но это он совсем уж заелся.

Появляется несколько любопытных. И тут нашему брату Дзеферелли приходит в голову гениальная идея. Детей слишком много, почему бы не избавиться от лишних ртов?

– Господин, всего четыре солида, и эта девочка ваша!

Господин внимательно рассматривает ребенка.

– Четыре солида?

– Да, да, всего четыре солида! А всего за пять солидов мы согласимся забрать ее обратно!

За воротами появляется сердобольная женщина, несколько легкомысленно одетая. Бросает нам настоящий

хлеб и луковицу. Луковица падает в ров, но наш доблестный охранник (11 лет) бросается и выуживает ее оттуда. Начинается драка за еду, мы отбираем хлеб у братьев "Детям дайте поесть, изверги!" Дети с удовольствием жуют свежий черный хлебушек. Расспрашиваем женщину, она заявляет, что сама "честно" зарабатывает на хлеб, никому не служит и нам того же желает.

К Торенто подходит доблестный герцог Бульонский со своим войском.

– Господин, подайте на приют для сироток воинов, погибших в боях! Господин, у вас же тоже есть или будут дети, подумайте, что они будут есть после вашей смерти?

Очередная щепочка. Правда, на обратном пути брат Джованни похвастался целой Золотой Монетой, пожертвованной добрым герцогом. Я тут же предупредила, что, если он подетая. Бросает нам настоящий

хлеб и луковицу. Луковица падает в ров, но наш доблестный охранник (11 лет) бросается и выуживает ее оттуда. Начинается драка за еду, мы отбираем хлеб у братьев "Детям дайте поесть, изверги!" Дети с удовольствием жуют свежий черный хлебушек. Расспрашиваем женщину, она заявляет, что сама "честно" зарабатывает на хлеб, никому не служит и нам того же желает.

После переговоров герцог Торенто опустил мост для господина герцога и его войска. Вот он, подходящий момент! Хватаю Лизу на руки, быстро переводим через мост еще двоих детишек, всего внутрь надвратной башни успевает попасть трое детей и трое взрослых, для остальных пока нет места. Подталкиваем де-стину в город: "Бегите!" и за-водим свою обычную песню. К воротам подбегает герцог.

– Кто такие? Что за обрванцы? Они, наверняка, заразные.

– Нет, мы не заразные! Нас сам Папа Римский благословил! Пода–а–айте, ваше высочество, мы за вас Господа будем молить!

Герцог твердой рукой, но осторожно, берет за шкуру детей и передает нам.

– Так, детей не трогать, а каждого третьего повесить! Раз, два, вот ты – третий!

Тут уже галдеж и причитания мы подняли совершенно невообразимые. Герцог, махая руками, велел выдать нам немного денег и выгнать вон.

– О, щедрейший! (Это наши первые деньги). Да пребудет с вами Благодать Господня! Да падут все ваши враги!

Время кушать, и мы отправляемся в обрат-





ный путь. Теперь у нас есть деньги, и можно заплатить за переправу в Константинополь, но, увы, корабль причален у противоположного берега. Братья, дабы не терять время даром, выламывают прутья и усаживаются ловить рыбу. Детишки увлеченно подхватывают заторю. Увы, видимо, море штермит, рыба не клюет.

Идем дальше. Навстречу нам движутся двое в черных одеждах с белыми крестами. Госпитальеры! Вот кто обязательно подаст!

– Во имя Господа, подайте! Нас сам Папа благословил!

Те сами показывают кружку для подаяния. Потом замечают, что у них, действительно, есть четыре серебряных монеты.

– Давайте, давайте!

– Это из тех монет, за которые продали Христа. Возьмете?

Нет, мы все же добрые католики, а не басурмане какие-нибудь. Ну, тогда хоть благословите.

Вдали показывается Понтифик со свитой. Брат Джованни предлагает: "Раз уж Папа так беден, может быть, подадим ему сами?" Когда Его Святейшество поравнялся с нами, ему было преподнесено несколько монет на благо церкви. Папа с серьезным лицом отдал эти деньги нам обратно, для сироток. Позволил даже поцеловать ему руку, и вновь благословил.

Маленькое отступление.

При встрече со священнослужителями главное – это не забыть, какой веры ты нынче. Помнится, в одном сезоне было подряд две Игры, одна по Руси, другая – очередная Робин Гудовка. Пару раз ловила себя на том, что крещусь не на ту сторону. Слава Богу, никто не заметил, и теперь я стараюсь обязательно держать в памяти нынешнее вероисповедание своего персонажа.

Еще несколько богатых господ. Бедный паломник, Святой Отец. Денег у него, конечно же, нет. Обгоняет нас.

О–о–о, кто это на тропе? Лежит воин в юбке. Не иначе, шотландец. Жив? Вроде бы, только оглушен. Оттаскиваем нашего доблестного охранника, который рвется со своим ножичком добить раненного. Тут в кустах замечаем тело Святого Отца. Быстренько обыскиваем его, денег, как он и говорил, не находим. Вытаскиваем труп на дорогу.



Брат Джованни срывает целебные листья, наклоняется к оглушенному.

– Вдохни. Деньги есть?

– Не–е–ет!

– Тогда выдохни быстро!

Шотландец, придя в себя, начинает истерически смеяться. Передаем его и тело Святого Отца кортежу Папы Римского, опять показавшемуся на дороге.

Уже недалеко до нашей стоянки. Впереди показывается богато одетая группа путешественников. Отходим на обочину, клячим у всех проходящих подаяние. Святой Отец, путешествующий с господами, роняет.

– Бог подаст!

Отвечаем, что Господь сотворил Чудо Пяти Хлебов лишь однажды, и больше такой благодати не являл, и вообще, Бог велел помогать сырым и убогим.

Замечаю очень богато одетую даму, явно главную здесь. Бросаюсь перед ней на колени, протягивая ребенка:



## С ребенком на игру из личного опыта

– Госпожа, подайте! Дети не ели пять дней! А мы за вас Господа будем молить!

Госпожа останавливается, что-то негромко говорит фрейлине, та подает ей кошелек. Дама одаривает меня несколькими медными монетами.

Завидя это, рядом падает на колени брат Дзеферелли.

– И мне подайте!

Рядом становится брат Джованни.

– И мне!

– И вам тоже? Что же, держите!

Начинаем усиленно кланяться, целовать руки даме.

– Скажите, Милосердная Госпожа, как ваше имя? Мы будем молить за вас Господа!

Суровый господин, возможно, ее муж, замечает, что неоглаженно открывает свое имя всяким проходившим. Госпожа пожимает плечами и говорит:

– Я из княжества Швейн. Молитесь за его процветание!

Конечно же, мы обещаем это. Потом она произносит, понизив голос:

– Меня зовут Агнесса.

– Мы будем молить Господа за добрейшую Госпожу Агнессу и ее славное княжество! Да благословит Бог ваших деток.

Наконец, мы доходим до стоянки. После похода по свежему воздуху детишки метут все подчистую, потом начинается возня и игры. На сем Игра для нас завершилась.

Любовь Дмитриева (Несси)  
г. Москва

О нас:

– мама Нина на играх с 93 года

– папа Андрей на играх с 93 года, до этого участвовал в кабинетах в театральной студии

– дочка Надя, 10 лет, первый выезд на игру в 3 года

– дочка Вика, 6 лет, первый выезд на игру в 7 месяцев

Поскольку бабушки под рукой у нас оказываются реже, чем мы хотим ездить на игры, дети довольно часто едут с нами. Для них это и полезно – активный отдых на природе, и интересно – вокруг люди, собития, песни и пляски – в общем, масса впечатлений.

Но, разумеется, к вывозу детей на игру надо готовиться особо.

Материальная часть подготовки:

Даже если вы едете в команде, ребенок должен быть обеспечен персональной едой. Пока мелочь питается мамой, с этим, наверное, проще. Мы вывозили в первый раз Вику в 7 месяцев, соответственно, для нее брались ее каши и баночки с пюрешками.

Для детки постарше, даже если они уже едят с общего стола, нужно, во-первых, учесть еще один рот в общей раскладке продуктов, во-вторых, взять спецзапас еды для ребенка, которая взрослым не выдается.

Ребенок должен быть обеспечен завтраком. В течении дня

он вполне может рассчитывать на свою миску из общего котелка, а вот утром, когда детка проснулась и уже хочет есть, общий котелок может быть еще далеко не готов.

Да и костер может быть еще не готов. Так что нам нужно:

а) газовая горелка (продается в туристических и спортивных магазинах)

б) каши быстрого приготовления (это могут быть и мюсли, если дети их любят, и овсянка из пакетика, и каши из детского питания, типа Nestle, лишь бы ребенку нравилось. К китайской лапше я отношусь с некоторым недоверием – этой гадости дети и так наедятся.

в) сухое молоко, если нет в составе каши, сахар, если чадо любит послаще.

После того, как завтраком ребенок обеспечен, он переседит на подножный корм до общего обеда. О подножном корме, собираемом в лесу, ниже, а с собой для мелких перекусов стоит иметь запас орехов, изюма и прочих сухофруктов. Поэтому как на свежем воздухе может проснуться волчий аппетит, и к этому надо быть готовым.

Итак, голод нам не грозит. Теперь надо спастись от холода.

Разумеется, семье с детьми желательна отдельная палатка. Потому как дети во сне пинаются :) А у стенки их класть нельзя – там холоднее. Благо, современные палатки легки в установке, и при наличии не-





промокаемого дна с высокими бортами даже окапывания не требует. Так что мама справится, даже если едет на игру отдельно от папы. Один раз (на "Ненаписанных сказках" в 99 году) мы с детьми даже устроили переезд по игре – получили приглашение от короля и переселились в Город Гербов со своим домом.

Поскольку ночи даже летом бывают холодные, в качестве "ночного костюма" для ребенка постарше берутся шерстяные штаны и свитер, а для помладше – зимний комбинезон (в качестве дополнительного спальника). Пенки и спальники – как обычно.

Еще один необходимый груз – аптечка. Туда кладется:

- а) пластырь, зеленка
  - б) мазь от ушибов (типа троксевазина)
  - в) мазь или карандаш, отгоняющий комаров
  - г) (в порядке рекламы) салфетки Активтекс – разные виды от разного – порезы, ушибы, укусы ос – даже от зубной боли есть, я закупаю сразу целый набор, туристический или специальный детский, бинт для их привязывания
  - д) детское жаропонижающее (например, панадол)
  - е) активированный уголь, смекта – в общем, от расстройства желудка по вкусу
  - ж) леденцы противопромотудные
- Аптечку можно дополнять сообразно своему опыту. На этом с матчастью закон-

чим, и перейдем к части воспитательной.

Пока младенец лежит на коврике, или висит на маме, особых проблем не возникает. Первые ползновения, а тем более шаги – уже повод для беспокойства. Поэтому для собственного спокойствия дитя должен быть обучен (с повторением перед каждой поездкой) тому, что можно, чего нельзя и что нужно делать в лесу.

Нельзя тянуть в рот незнакомую растительность. Никакие листики, никакие ягоды, если мы их не знаем – могут быть ядовитыми. На месте показать, что можно есть – земляника, черника, малина, трава-кислица. Отдельно показать те растения, которые могут быть ядовиты или как-то еще опасны – например, ландыш, вороний глаз, борщевик, который даже трогать нельзя.

На любой стоянке есть еще один источник опасности – костер. Который может жечься, даже когда выглядит потухшим (а пепел-то все равно горячий), вокруг которого лежат с виду безобидные (только что вынутые из огня) жестянки. Костром ребенок должен уметь пользоваться. Знать, на каком расстоянии от него можно держаться, что в костер кидать можно, как держать подожженную палочку (вот только не надо уносить огонь в лес или в палатку), как испечь кусок хлеба, и т.п.

В идеале хочется, чтобы ребенок участвовал и в игре, на которую мы приехали.

Ребенки поменьше – это такой реквизит. Двое детей способны создать в лагере шум,

соответствующий гомону детей на улицах Бухары (Аль-Кадим-97), или цепляться мамину за юбку, дополняя образ нищенки (Марта, и двое найденшей, Ненаписанные сказки-99). Они с удовольствием наряжаются в необычные костюмы, наблюдают окружающую их пеструю толпу. Иногда приходится напоминать, что все вокруг – понарошку. Что страшный колдун – на самом деле наш хороший знакомый, но сейчас его надо называть игровым именем. А тролли – не злые, и нас не съедят. А убегаем мы, потому что это игра такая. Очень убедительные были тролли на "Мече и Радуге-95", трехлетняя Надя их начала бояться всерьез.

Пониманию ребенком ролевых игр отдельно способствуют модули D&D. У нас папа их водит довольно часто, так что в понимании моих детей модуль – это такая разновидность сказки на ночь. Ради модуля даже телевизор выключается почти добровольно.

Лет с 8 Надя начала требовать включить ее в модуль. Если в компании находится кто-то, кто согласится играть старшего брата-сестру, или наставника с учеником – вообще замечательно. Желательно, чтобы этот кто-то был не родителем – в этом возрасте ребенку важно почувствовать себя самостоятельной величиной.

Кстати, на Зиланте самостоятельная Надя сама выбирает, какие мероприятия посещать, выбирают компанию, заводят себе своих персональных друзей.



## Дети ролевиков

Когда меня спросили о детях в лесу, я растерялась. Ну дети, ну в лесу, и что тут скажешь?

Почему? Так вышло. Получилось. Понравилось. Привыкли. Зачем? Не знаю, но, похоже, надо, не только им, но и нам, родителям. Как?

Спокойно, а иногда и не очень, в общем, не очень задумываясь.

Теперь старшей уже почти 4 года, младшей полтора. На Катьухином счету (свадьба Никодима, д/р Никодима 1998 – "Черный отряд", 2000 – Япония, Орел и Всадник, Игра по Эддингсу, д/р Витуса, Арабский Восток) 7 выездов, первая поездка в лес в полгода; Стасья уже три раза была в лесу, первый раз в 1,5 месяца.

### Почему это стоит делать?

– Дети существенно ближе к природе, поэтому им там легче



Нина Ленская  
г. Москва

жизнь. Несмотря на комаров, крапиву и прочие прелести походного житья.

– В лесу интересно, много нового, поэтому надо спешить узнавать мир, а не изводить родителей.

– Оказывается, родители не такие уж и бестолковые люди; они многое знают и умеют. (Дома к этому уже попривыкли, а тут компетентность взрослых подтверждается жизнью незамедлительно. Попробуй не послушаться предупреждения о колючем кустарнике или злой крапиве!)

– Вокруг полно новых людей, многие из которых готовы общаться с ребенком вполне по-человечески (в отличие от любящих, но озверевших от постоянного общения с непослушным сокровищем родителей).

– Уходят многие бытовые проблемы, удается по-новому взглянуть на свое дитя, как оно относится к миру, как пытается взаимодействовать с ним. Есть шанс, что увиденное в лесу поможет и дома в построении отношений.

– Появляются новые сказки, новые песни, новые сюжеты для игр.

– Отпадают проблемы с питанием, просыпается зверский аппетит.

– Можно встретить ровесников, а это – просто счастье.

– Обнаруживается, что у родителей много друзей, дел и





интересов; да в конце концов, родители не всегда зациклены на остывшей каше и испачканной одежде, и тоже способны чем-то увлеченно заниматься.

#### Когда этого делать не стоит?

– Если бабушки пригрозили немедленно умереть, если увидите "с дитем к черту на рога".

– Если собираетесь сыграть сложную роль, требующую максимального сосредоточения.

– Если боитесь укусов гадов (летучих и ползучих), а технике безопасности не доверяете.

– Если у ребенка есть серьезные заболевания, требующие постоянного медицинского наблюдения.

– Если деть настолько безбашенный, что не в состоянии прожить и дня без травм.

– Если 15–20 кило дополнительного груза на семью (когда детище совсем мелкое, то есть не способно к самостоятельному передвижению) – непреодолимое препятствие.

– Если добираться на полигон более 4–х часов.

– И, наконец, если хотите дышаться свободой.

Ну что еще сказать? Повесть о тридцати способах ловли кузнечиков, охоте на лягушек, изучении муравьев? Рассказать о технике безопасности у костра? Поделиться методикой знакомства детей с ядовитыми грибами и растениями? Восхититься детскими проделками? Думаю, не стоит. Вывозите детей в лес и сами все увидите.



\*\*\*

2000 г.

Когда-то, года три или четыре назад, меня попросили написать статью о том, стоит ли ехать в лес с детьми. Не очень долго думая, села и выплеснула все эмоции, накопившиеся за время сидения с дочками. Дома с ними оказалось значительно труднее, чем в лесу, о чем и было заявлено в той зарисовке. Но время идет, все меняется. Изменилось количество дочек, ушла легкость на подъем. Теперь мы уже не так часто выезжаем. Не в последнюю очередь на возможность выезда влияет и количество костюмов, потребное семейству для игры. (Как ни странно, сшить пять костюмов оказалось значительно труднее, чем один, два или три.) Но и это не является определяющим в ито-

ге. Так что же? Попытаюсь разобраться.

Дети растут, и с этим ничего нельзя поделать. Меняется их восприятие мира, усложняются интересы. Ловля кузнечиков, поедание ягод, бег с горы, поиск шишек – все это, конечно, здорово. Но уже хочется чего-то другого. Для младших еще открытие большого незнакомого мира является основным делом жизни. А старшую уже тянет к сверстникам. Ей, шестилетке, трудно понять, как можно исследовать знакомую до боли полянку в сотый раз вместо того, чтобы отправиться на поиски друзей. Да и костюм, привезенный на игру, и, наконец, надетый, – он тоже требует какой-то особой жизни, будоражит воображение и зовет в неведомые дали. Вот тут-то я и начала понимать, что ребенку требуется уже не только прогулка в костюме по лесу, а полноценная игра.

Дети существуют в своем игровом мире, зачастую нереальном для нас, взрослых, уже забывших, как мы играли сами. Родители-игровики особая статья. Но и это положения коренным образом не меняет. Об игровом пространстве ролевика сказано немало. Так вот, игровой мир взрослого игрока и игрока-ребенка, мне кажется, совсем непохожи. Как непохожи и задачи, которые решают эти игроки, каждый для себя. Опять таки не буду говорить о целях взрослых игроков. Речь о детях. Мне кажется, что выходя



на игру, ребенок решает для себя абсолютно те же проблемы, что и в обыденной жизни. В первую очередь, ищет ответы на вопросы: кто я? какой я? кто мои друзья? что такое хорошо, а за что и "побить" могут? То есть ребенок, прежде всего, не строит своего персонажа, а действует прямо по Станиславскому: "Я в предлагаемых обстоятельствах".

Понаблюдав за старшей дочкой, я поняла, что выбор роли нельзя пускать на самотек. Она активно ищет модели поведения, приемлемые и одобряемые обществом. И от того, насколько хорошо ей будет при выполнении предписаний роли, зависит, как часто она будет выбирать положительные схемы поведения. Можно, конечно, возразить, что не всегда правильное поведение гарантирует успех и счастливую судьбу, что многие нормы навязываются обществом в ущерб личности, что в воспитательных схемах заложен значительный манипулятивный элемент... Да, все так. Но отслеживание и оценка поведенческих стандартов, а затем и свободный выбор правил поведения уже возможны после того, как человек усвоит какие-то нормы поведения для себя, посмотрит на чужие, сравнит, подумает, и т.д.

Вот и собрались поехать на "Крест и меч". Впервые я задумалась о возможной судьбе своего персонажа столь основательно. Каким образом мож-

но действовать на игре, чтобы и дети могли поиграть, и ситуации, в которых мы можем оказаться, были приемлемы для нас и в реальной жизни. (Возможно, формулировка неточна, постараюсь объяснить.) Готова ли я к предполагаемой смерти моего персонажа? Только не на этой игре. Разговоры о смерти моя старшая дочь ведет уже около двух лет, но отыгрывать гибель перед детьми нельзя. А если игра так повернется, то резко выходить из нее тоже нехорошо. Значит, мой персонаж должен быть значительно осторожнее, чем обычно. Хочу насколько хорошо ей будет при выполнении предписаний роли, зависит, как часто она будет выбирать положительные схемы поведения. Можно, конечно, возразить, что не всегда правильное поведение гарантирует успех и счастливую судьбу, что многие нормы навязываются обществом в ущерб личности, что в воспитательных схемах заложен значительный манипулятивный элемент... Да, все так. Но отслеживание и оценка поведенческих стандартов, а затем и свободный выбор правил поведения уже возможны после того, как человек усвоит какие-то нормы поведения для себя, посмотрит на чужие, сравнит, подумает, и т.д.



нию объяснений. Тем более просить милостыню, рискуя быть посланными подальше... Нет уж, благодарю покорно. Сидеть при каком-либо монастыре – не для нас. Нужны будут объяснения из истории, религии, и т.д. Кроме того, дети немногие знакомы с христианством в его православной форме, а многое в уставах монашеских орденов проистекало из особенностей католичества. В общем, сплошная путаница. И в Иерусалим не пойдешь. Быть при конкретном дворе тоже не хотелось: мои сокровища не очень склонны долго находиться на одном месте, а еще и обстановка располагает к путешествиям и исследованиям. Значит, странники. А как добыть пропитание? Кстати, вопрос был задан средней дочкой. На него последовал ответ старшей: "Заработаем". Влепить с детьми в дебри игровой экономики смысла не имело, поэтому стали придумывать, как же можно заработать? Вскоре обрисовалась и область деятельности: бродячий цирк. Те немногие упражнения, которые мы дома проделывали, с успехом можно связать в практически концертные номера. Что и было сделано. Правда, большого выступления сделать не удалось, было много накладок с режимом и т.д. Но и то немногое, что мы смогли сделать, девицами вспоминалось с удовольствием.

Еще один очень приятный момент: на этой игре впервые





было столько детишек. Это для моих было очень непривычно. Поэтому, когда они осознали, что кроме них есть еще малыши, игра для нас кончилась. Начались игры с новыми друзьями.

Был еще один выезд в конце августа на "Заповедник гоблинов". В лесу прожили почти неделю, чем я оказалась страшно довольна. В первый день впечатлений от леса было настолько много, что силы уходили, в основном, на знакомство с ситуацией. И только к вечеру второго дня прошел ажиотаж от смены обстановки. Вот тогда уже можно было вводить какие-то игровые задачи, и рассчитывать на более адекватное восприятие ситуации. Когда начались экскурсии, я со своими девицами не пропустила ни одной. Кроме того, каюсь, разок мы проникли туда нелегально. Огромное спасибо всем жителям Заповедника. Они, с одной стороны, очень точно сыграли настороженность и отчуждение по отношению к людям, а с другой стороны смогли не напугать детей и дали совершенно замечательное ощущение живой сказки.

Впереди новый сезон. Как он сложится, сказать трудно. Но мы будем стараться выезжать, пробовать новое. До встреч в лесу!

2003 г.  
Людмила Звозскова  
г. Москва  
Пишите! lb\_z@hotmail.ru

## Скучно не будем

Теплые лучи пробиваются сквозь листву деревьев и приятно греют спину, лес ласкает глаза ласковой, нежной зеленью еще не прожаренной солнцем. Запах земляники преобладает над всеми другими запахами, а ягоды весело выглядывают из-под своих листочков. Я срываю их одну за другой и полными горстями отправляю в рот. Таким лес бывает только в начале лета, он навеивает особое ощущение тепла и уюта. Но сквозь блаженное чувство комфорта прогрызается какая-то тревога: я что-то должна сделать, что же? Ах да, игра. Продолжаю лакомиться земляничкой, но в голове крутятся планы: куда пойду, с кем встречу, что сделаю... Уже вроде все продумала, но так сложно оторваться от этой уютной и вкусной поляны. А чувство тревоги все нарастает: и уйти жалко, и мимо игры пролетать не хочется. Так ждешь начало сезона, всю зиму скучаешь. Но и земляники зимой тоже как-то не наблюдается... Конфликт постепенно нарастает, тревога уже испортила удовольствие от лакомства. Делаю над собой усилие и отправляюсь дальше: игра зовёт! Тропинки еще совсем свежие, подлесок не застит вид. Идти легко и приятно, прикидывать удобно сидит на плечах. Наст-

роение в миг взлетает на самый верх: все таки здорово после зимнего перерыва приехать в лес, в игру, в свое сообщество. Предвкушение встречи со старыми знакомыми заставляет прибавить шаг, чуть не в прыжку продолжаю путь. Но опять какая-то тревога сжимает сердце. Да что ж такое! Я пытаюсь стряхнуть ее энергичным подергиванием плеч и ... в общем, на игру я не попадаю...

Зимнее солнце пробивается сквозь белесую дымку и высвечивает столбик пыли в комнате. Смятая постель ... А где?! Я вскакиваю и несусь: сердце выпрыгивает из груди, давление в момент затягивает мглой глаза, тревога уже спазмом на горле! Где?! Он же был рядом, всю ночь посапывал у моей груди!! Где ОН!!!

Кухня, компьютер, удивленные глаза мужа, и – вот ОН! Маленький, теплый человечек! Он чуть шурится на солнце и смотрит на меня узнавающим взглядом, он что-то произносит на нашем языке и всем телом доверчиво прижимается ко мне, когда я порывисто хватаю его в свои объятия. Спасибо тебе, мой любимый мужчина! Ты решил дать мне поспать и унес сына на кухню, чтобы я в тишине чуть отдохнула. Эта тишина навеяла мне сны из другой жизни и чуть не свела с ума,



включив тревогу. Мы смеемся – ты и я – и к нам присоединяется еще один голосок, который еще не умеет смеяться, но уже умеет любить своих маму и папу. Отсмеявшись, я отдаю сына отцу и иду привести себя в порядок (ну хоть волосы причешь в воскресенье надо!). Умываясь холодной водой, вспоминаю сон. Сон или жизнь. Жизнь, которая в прошлом. Кто ж в здравом уме поpretся в лес с грудничком, а потом 2х, 3х летним (и т.д.) ребенком... Печально... Когда я теперь смогу ощутить себя в игре... За все надо платить, наш выбор был таким и от чего-то надо отказываться. От спокойного сна по ночам, от работы (на ближайшие 1–3 года), от прежней фигуры, от бурного общения с друзьями по ночам, от игр...

Муж с малышом на руках умудрился согреть чайник и сделать бутерброды. Завтракаем дружно, втроем: мы едим бутерброды, малыш ест меня. Настроение становится радостнее. Я рассказываю сон и про свое кошмарное пробуждение, и мы опять вместе смеемся. И тут возникает Мысль.

Эта мысль возникает совершенно внезапно, как будто выскакивает из-за угла. Она ведь действительно пряталась, она появилась давно, но не афишировала себя, дабы не спугнуть. Чтобы не впали в панику

раньше времени, чтобы не отмахнулись как от полной бредятины, а дозрели и услышали. Мысль была такая: "А зачем же отказываться? Можно же ездить на игры вместе! Вместе с папой и ребенком!"

Ну правильно, почему бы нет? Ездили мои друзья на море с 3х месячным младенцем, ездил дядя Слава со всем семейством на полигон, и еще куча примеров. А че б и нам не поехать. Надо конечно же все обдумать и продумать... И еще помощь нужна... не материальная – моральная, потому как:

Первое – это бабушки. Они ж попереки дороги лягут типа "Только через мой труп (инфаркт, и т.д.)" В их годы с дитем малым никто в лес на игры не ездил. Да вообще никто на игры не ездил. В общем – это первая проблема.

Второе – игроки. Да-да, наши дорогие друзья-товарищи. А вспомни, как сама с чувством тихого негодования и обреченного недовольства взирала на игроков с детьми. Да, взирала. Потому что они (дети) все время под ногами мешались. Ну не было для них места в игре. Только тем, что постарше. А совсем маленьким и их мамашам – не было. И не только я так взирала, другие тоже. Даже

собственные папы-мужья воспринимали их как помеху (никогда не забуду Коровку, когда он "делился опытом": учись, типа, жену с ребенком отправил в деревню и поехал на игру. Мол никто никому не мешает. А жена, интересно, не взвилась от состояния неполноценности там в деревне или, может, она не играет – тогда легче.) В общем придется продумывать игровую нишу для детей и мамаш, а то и игру для них специальную делать внутри большой. А для этого тоже помощь нужна.

И третье, но не последнее – быть в лесу дело всегда не легкое, а с дитем... Еда, комары, укрытие от непогоды, холодные ночи, детский шум по ночам, медицинское сопровождение и т.д. Эти проблемы надо как-то продумать, опыт по-собирайте...

В общем, есть чем заняться до игрового сезона. А может мы не одни такие, даже скорей всего, не одни. Нам бы что-то типа клуба по интересам собрать... Короче, как сказал муж, скучно не будет!

Алена и Мишка  
г. Москва

Итак, ролевые мамы, общаемся? Поделится опытом?  
Страничка о детях ролевиков  
<http://nin.rpg.ru/igropolis/life/igropolis-life-deti.shtml>





## Женщина в движении мужской взгляд

Интересно, существует ли проблема "женщины на корабле" в ролевых играх, а также вообще в ролевом движении (и любых близких "движениях")? Честно говоря, я в этом не уверен, но, почему-то, достаточно большим количеством женщин такая проблема провозглашается.

Давайте попробуем представить, как один мужчина, не сильно много знающий о ролевых играх (назовем его А), берет интервью у другого, как раз достаточно много знающего об играх (его назовем Б).

А: Здравствуй. Итак, что Вы думаете о роли женщины в ролевом движении?

Б: Ой, Вы как-то глобально к этому подходите. Правильно я понимаю, что Вы от меня ожидаете развернутого и длинного ответа на этот вопрос, который разложит все по полочкам?

А: Честно говоря, конечно, хотелось бы.

Б: Давайте все-таки обсудим это в диалоге. Итак, Наличие женщин в ролевом движении – это хорошо.

А: Что Вы подразумеваете под этим?

Б: Что я очень рад их наличию в движении.

А: Почему?

Б: Если быть честным, я практически всегда рад наличию рядом женского пола. Но это только очень маленькая часть ответа.

А: В смысле?

Б: Ролевые игры – это не только "мужское" развлечение, так же, как, например, туризм, авторская песня, и фестивали любителей фантастики (что, собственно, и породило ролевые игры). Соответственно, очень хорошо, что они участвуют в этом с нами на равных (хоть нередко и утверждают, что все совсем не так и на играх женщин тоже угнетают)

А: Как это – угнетают?

Б: Неужели Вы ни разу не сталкивались с ситуацией, когда милые дамы собираются в стайку и начинают обсуждать абсолютную неинтересность той или иной игры для женщины.

А: Хм. Ну, я более-менее представляю себе. Возможно, действительно, в каких-нибудь супер-патриархальных мирах действительно женщине неинтересно сидеть у костра, готовить, снимать с мужчины сапоги, и, по-хорошему, больше ничем не заниматься.

Б: Вот это и есть тот подход, о котором я говорил. Давайте эту ситуацию разложим по полочкам. Для начала, объясню, почему этот подход неверен. Попробуйте представить себе меньше социальных возможностей у женщины, чем в средневековой Японии? Или на средневековом арабском востоке?

А: Честно говоря, мне как-то сложно представить мир, где женщина более бесправна.

Б: Об этом я и говорю. И я

могу сказать, многие мои знакомые девушки и женщины с радостью ездят на такие игры в самые разные роли и, почему-то, получают удовольствие от игры.

А: Интересно, а что Вы понимаете под удовольствием от игры? Зачем эти милые дамы ездят на такие игры?

Б: Вы вплотную подходите к вопросу "Зачем люди ездят на игры". Этот вопрос мы с Вами рассматривать не договаривались, и, честно говоря, я, в принципе не хочу о нем говорить. Я согласен, что так или иначе буду его касаться в нашей беседе, но, все же, не буду его рассматривать глобально.

А: Хорошо, но, все же, согласитесь, во многом именно здесь и кроется проблема.

Б: Да, не буду этого отрицать. Но, давайте перейдем к этому позже.

А: Хорошо, тогда скажите, чем, по вашему мнению, занимаются лица женского пола на играх?

Б: К сожалению, всем тем же, что и мужчины.

А: Почему – к сожалению?

Б: Все очень просто. Если ролевые игры (и, повторюсь, близкие к ним области, такие, как КЛФ и Военно-Историческая Реконструкция) в целом – не чисто мужское занятие, то некоторые области их – как раз таки чисто мужские.

А: Я думаю, Вы говорите о фехтовании.

Б: Да, для начала, именно о нем. Я никогда не понимал, Зачем им это нужно.

А: Ну как, женщины же занимаются и спортивным фехтованием, и кикбоксингом...

Б: Да? А Вы обратите внимание, что женщины этим занимаются отдельно от мужчин. Соревнования у них отдельно, тренировки у них отдельно, и, к тому же, принципиально другие весовые категории. Представьте себе женщину-супертяга и мужчину-супертяга – если я нигде не ошибаюсь, разница в весе составит около 27 килограмм.

А: Но ведь, например, в спортивном фехтовании такой разницы не будет, и она не имеет решающего значения.

Б: Да, я даже больше скажу. Исходя из моего опыта, женщина-рапиристка справится с мужчиной приблизительно того же уровня опытности.

А: Почему же Вы тогда против женщин в игровом фехтовании?

Б: Во-первых, травмоопасность гораздо выше. Это связано с более низким уровнем подготовки, менее удобными клинками и менее продуманной защитой. Во-вторых, постепенно увеличивается количество и качество доспехов у играющих, и все больше и больше на играх учитывается этот факт. И большинство женщин и девушек не способны носить тяжелый доспех, который становится все более важен на игру.

А: А Вам не кажется, что Вы себе противоречите? Вы говорите об отсутствии хорошей за-

щиты, и, при этом говорите, что женщины эту защиту носить не смогут.

Б: Нет, не противоречу. Скажите, часто ли Вы видели на игре женщину в шлеме?

А: Несколько раз.

Б: А в хорошем шлеме, кстати закрывающем лицо?

А: Ну, один раз видел.

Б: Я видел такое два раза. А подумайте сами, каков вред от попадания по носу мечом у мужчины (юноши) и какой – у женщины (и, в особенности, девушки). Вот поэтому я считаю, что женщина должна фехтовать на игре только там, где это фехтование является техничным и точным. Ближе всего к такому подходят игры про мушкетеров.

А: Я не готов сказать, что Вы меня убедили. Все-таки шлем не определяет все. В конце концов, если не брать шлем-синяк у женщины такой же, как у мужчины.

Б: Правда? И на груди – тоже? И с разбитыми пальцами женщина будет иметь столько же проблем, сколько и мужчина?

А: Но ведь бывают одошенные женщины.

Б: Да, я их изредка вижу на реконструкторских фестивалях. Но, видите ли, как правило такие дамы себя очень ценят и одошиваются действительно качественно. Особенно учитывая, что удары они получают железными мечами.

А: Ну вот, и на играх же тоже такое бывает.

Б: Я такого ни разу не видел, и, даже если и есть действительно хорошо одошенные

женщины, способные целый день ходить в доспехе, то их единицы. А женщин, стремящихся фехтовать – во много раз больше. И, что еще хуже, очень мало милых дам умеет это делать.

А: Т.е. лиц мужского пола, умеющих фехтовать, в процентном соотношении больше?

Б: Если сравнивать с процентным количеством умеющих среди фехтующих женщин – то не сильно. Только, повторюсь, у парня меньше проблем от полученных синяков, фингалов и разбитых пальцев.

А: Т.е. Вы считаете, что женщине, и, особенно, красивой девушке, не стоит этим заниматься в принципе?

Б: Нет, я сказал не так. Я считаю, что можно, но очень аккуратно и не так, как мужчине.

А: Ну хорошо, Ваша позиция по фехтующим женщинам ясна. Но, почему-то, я думаю, что фехтование – это не единственное, что Вы считаете чисто мужским в играх.

Б: Да, и не только в играх. У меня, во-многом, типично шовинистки-мужской взгляд. Я не понимаю, почему женщины должны ходить за дровами, а мужчины – готовить еду, почему женщины должны переть тяжелое снаряжение и решать какие-то реальные жизненные проблемы (например, выяснять отношения с местным населением), а мужчины – заниматься уборкой в лагере.

А: С этим я могу частично согласиться, но, все равно, я уверен, Вы не все сказали.

Б: Хорошо, давайте перейдем

к самому больному – к женщинам в мужских ролях.

А: Да, это действительно очень тонкое и сложное место.

Б: Честно говоря, я ничего тонкого и сложного не вижу. Сначала можно пойти от противного – я в жизни видел один раз удачно получившегося мужчину в женской роли. Конечно, мальчика в роли девочки.

А: Вы это к тому, что неясно, почему женщины стремятся играть мужчин, когда мужчины играть женщин не стремятся?

Б: Да, можно это так сформулировать.

А: Ну все же очень просто. Всем самым интересным занимаются мужчины – дерутся, ведут политику, враждуют, торгуют.

Б: Не всем. Есть масса интересных для женщин занятий на игре.

А: Опишите их, пожалуйста.

Б: Нет, Вы меня извините, давайте все-таки продолжим идти от противного. Скажите, много Вы знаете женщин-политиков?

А: Ну, Индира Ганди, Маргарет Тэтчер... Сейчас на Украине один из лидеров оппозиции – женщина.

Б: Да. Я могу вспомнить еще трех. А всего политиков сколько?

А: Действительно, в процентном соотношении женщин гораздо меньше.

Б: И это в наше время, когда о бесправности женщины говорить просто нельзя. Опять же, много ли Вы слышали о женщинах – банди-

тах? Например, застреленных из-за конкуренции. Или о женщинах – боевых генералах?

Много ли, вообще, женщин в армии?

А: В Российской, конечно, нет, но в Америке и в Израиле – действительно немало.

Б: А в процентном соотношении?

А: Т.е. Вы хотите сказать, что стремящихся "быть мужчинами" на игре женщин больше, чем в жизни?

Б: Да. К сожалению.

А: Скорее всего, это связано с



тем, что ролевые игры предоставляют больше свобод, больше возможности побыть кем-то другим, большее поле для самореализации.

Б: Да, но не во всем. Жизнь является реальным полем для самореализации, а игры, реконструкция и фантастика – нет. Очень опасно подменять одно другим. Конечно, хорошо, что игры дают больше свобод, но, опять же, они все-таки, в большинстве случаев, являются моделированием некоего мира. И почему в таком мире нужно подменять реальность мира игры фальшивой картинкой?

А: Я Вас не очень понял, не могли бы Вы несколько иначе сформулировать последнюю фразу?

Б: Хорошо. Очень часто на играх за нас многое доделывает воображение.

Палатка – это келья. Три чаклых бревнышка – стена. Четыре бревнышка, сложенные пирамидкой – собор. И это, хоть и плохо, неизбежно. К тому же, год за годом, уровень качества моделирования растет. Но я не понимаю, почему я должен считать женщину мужчиной? Зачем вообще женщине (нередко, очень красивой и интересной, как женщина) ехать на игру мужчиной?

А: Возможно, чтобы получить какие-то новые ощущения?

Б: Хорошо, а во второй раз, а в третий? Почему так называемая "женская доля" женщинам на играх претит, а мужчины от своей не воют?

А: На этот вопрос я ответить не могу.

Б: Тогда на него отвечу я. Ролевое (и схожие с ним движения) притягивают все типы людей, и, во многом, являются достаточно точным срезом общества, но именно в ролевых играх наиболее полно показывает себя перекося в сторону низкой степени личностной и социальной реализации. Игры, как магнит, притягивают людей, которым в жизни недоступны хорошие зарплаты, красивые жены, умные мужья и т.п. И эти люди реализовываются только на играх, в остальном оставаясь продавцами газет и вечными студентами. И проблема неадекватности женщины на игре напрямую связана с проблемой нереализованности игрока в реальной жизни.

А: Я думаю, это слишком громкие слова.

Б: Хорошо, назовите мне 10 примеров успешных в реальной жизни женщин, неадекватных на играх.

А: Что Вы подразумеваете под неадекватностью?

Б: Стремление играть мужские роли, заниматься совершенно несвойственными опитаным в мире женщинам делами и так далее.

А: Нет, простым "и так далее" Вы от меня не отделяетесь. Определите точнее.

Б: Хорошо. Адекватная женщина играет женщину, являющаяся женщиной.

Согласен, что звучит это очень понятно, но определить это как-либо иначе очень сложно. Она жевет в том большом наборе условностей, что есть в игровой реальности (т.е., напри-

мер, если игра про арабский восток – сидит себе дома и не особо вкаает), и радуется и других адекватной игрой. При этом, ей не скучно заниматься всем тем, чем ей положено по роли, она не носится как угорелая по полигону, не достает всю окружающую команду идеями о том, что она приехала на игру "не за этим". При этом, такой человек может пару раз сыграть удовольствие и понять, что она – все-таки женщина.

А: А как же быть с этим у "фантастов" и "реконструкторов".

Б: А я видел единицы женщин в реконструкции, строящих из себя мужчин.

Да, они периодически поднимают вопрос "чем нам заниматься на фестивалях, когда Вы можете и побухать, и на турнире подражаться", но этот вопрос, в определенный момент ими же самими и решается. Что же касается КЛФ, то, конечно, нередко писательница отождествляет себя с героем мужского пола, но это, зачастую авторский прием. КЛФ-никам (точнее, КЛФ-ницам) нет нужды представлять из себя не то, чем они являются.

А: А если рассмотреть движение в целом? Кроме игр, движение же поражает массу результатов творчества – песни, книги, стихи и много всего остального.

Б: Хорошо. Давайте возьмем песню менестреля-женщины, всегда отождествляющую себя с мужчиной, называющую себя "он" о чем-нибудь сугубо мужском, например, о войне, и да-

дим ее послушать несколькими десяткам людей, игравших в игры, но не привыкших к такому, например людям из Сибири. Как Вы думаете, понравятся ли им такие песни?

А: Я не могу утверждать, но думаю, что, все же не понравятся.

Б: Все правильно основную аудиторию потребителей искусства, созданного перекося ролевого движения в сторону личностей с низкой степенью реализации, являются как раз личности с низкой степенью реализации.

А: А Вам не кажется, что, в таком случае, сложно говорить о реализации – эти люди самореализуются именно в движении, и многое из него и есть для них реальная жизнь.

Б: Да, не спорю, но почему все остальные, живущие реальной жизнью, должны сосуществовать с ними в одной плоскости. Давайте остановимся, мы слишком далеко ушли от темы.

А: Да, я с Вами согласен. В принципе, ситуация для меня стала несколько более ясна, спасибо за интервью.

Б: Пожалуйста, надеюсь, мне удалось раскрыть тему.

Итак, если срезомировать – я считаю, что женщина в "движении" – это хорошо, но только если она женщина.

Иван (Корсар) Кургузов  
г. Москва



## Некоторые полезные советы по шитью различных элементов мужского костюма к игре „Война и Мир„

В некотором смысле это тот кусок статьи "Мужской театральный костюм на РИ РГПШ" (8 и 17 номер "Моего королевства"), который не был дописан, поскольку эти идеи появились в ходе непосредственного пошива костюма, уже на игре РГПШ и после нее. Итак пойдём по костюму сверху вниз.

### Шляпа.

Украсьте ее страусовыми перьями или лисьим хвостом, можно куском перьевого боа. Хуже всего смотрятся павлиньи перья, даже если их несколько. Украсьте брошью или красивой пряжкой. Тесьма смотрится неплохо не только на тулье, но и на отогнутых полях шляпы. Тут главное не переусердствовать.

Для живущих в Москве могу сказать, что недавно видела подходящие шляпы в переходе с Ярославского на Казанский вокзал, правда, увы и ах – дорого от 780 до 900 рублей.

### Рубашка.

Белая рубашка с воротником отделанным кружевом является необходимым атрибутом мужского костюма того времени. Кружевной воротник и манжеты будут эффектными белыми мазками на фоне камзолы.

Совет только один – сшейте две рубашки или второй комплект, состоящий из воротника и манжет. В последнем случае

к рубашке изначально воротник и манжеты не пристрачиваются, а приметываются. Возможен и такой вариант: воротник и манжеты приметываются непосредственно к камзолу.

Поверьте мне, за три дня вы, вполне вероятно, испачкаете или воротник или манжеты (а может быть все вместе).

### Перевязь.

Помните, что если вы – правша, то перевязь носится через правое плечо, а шпага, соответственно, на левом боку. Мой совет – шейте ее из искусственной замши. Подойдет также: кожа, дерматин или бархат (бархат обязательно "посадите" на флизелин или дублерин).

То есть материал, используемый для перевязи должен быть жестким, но не слишком. Абсолютно не подходят для нее только ткани "стрейч" (эластичные растягивающиеся ткани).

Берется прямоугольная полуса длиной примерно 150–160 см. и шириной 22–25 см. Складывается пополам лицевой стороной внутрь и застрачивается по длине, затем выворачивается лицевой стороной наружу, концы обрезаются наискось (см. Рис.1). Края на концах заворачиваются внутрь и за-

шиваются.

Перевязь украшается тесьмой, стразами, вышивкой, термоапликацией и т.п. при нынешнем разнообразии отделки, я думаю, это не составит труда.

Концы перевязи соединяются и сшиваются или скалываются двумя булавками. Там же закрепляется петля для шпаги (лучше всего из толстой кожи) или ножны (если они у вас есть).

### Каноны.

Канон – подколенный кружевной гарнитур, который в то время нередко стоил дороже всего остального костюма.

Могут быть съёмными или пришиваться непосредственно к кюлотам (брюкам того времени).

Это один – два слоя кружева шириной – от 10 до 17 см или больше. Кружево "присбаривается" или выкладывается складками (что бы складки не расползались, закрепите швейными булавками) после чего пришейте непосредственно к штанам (пришивной канон) или на ленту (съёмный канон) со свободными концами (обернув такой канон вокруг ноги вы можете с наружной стороны завязать концы ленты изящным бантом или розеткой).

Рис. 1

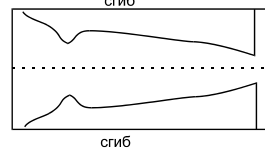


Рис. 2

Плюсы съёмного канона в том что вы можете сделать их несколько и менять в зависимости от настроения, или вовсе снять – отправляясь на боевые действия, например.

### Чулки.

Чулки можно шить самому. Одношовные чулки шьются из ткани "стрейч" рис. 2. К чулкам пришивается белая лента со свободными концами или ши-

рокая резинка. Длина чулок должна быть выше колена – не будут сползать.

Второй вариант – найти самые большие белые детские колготки отрезать их у "седла", посмотреть – нуждаются ли в резинке для закрепления на ноге.

Как и с манжетами советую иметь второй комплект.

### Обувь.

Заказывать сапоги показательно дорого (денег уже не хватало – итак шляпу и шпагу нам подарили друзья). Однако кроме сапог тогда носились придворными туфли. Взяв за основу цивильные туфли мы оклеили их оставшимися кусками

искусственной замши с помощью клея "момент" и украсили их самодельными пряжками с большими стразами (сейчас пряжки наверное проще купить – недорогие и красивые). Таки образом мы получили вполне приличные игровые туфли, при желании их можно превращать и в сапоги сшив отдельно голенища (заправляющиеся в туфли или наоборот накрывающие их).

Вроде бы все. Отдельное спасибо – Несси, которая убедил меня в том что эта статья нужна.

Ирина Кортенок (Санта)  
г. Москва  
santy@inbox.ru

## Женский театральный костюм Франция XVII века

В XVII веке во Франции окончательно установился абсолютистский режим. Французский король был полновластным правителем всей страны. Дворянство обладало обширными земельными владениями и социальными привилегиями. При содействии королевской власти в городах развивались крупные шелкоткацкие и гобеленовые мануфактуры. Расширилось производство ковров и других предметов роскоши. Возводились грандиозные дворцовые ансамбли и общественные учреждения. Появляется стиль барокко – пышный, вычурный

стиль, отражающий могущество королевской власти.

Костюм французского двора складывается под влиянием стиля барокко.

Законодателем моды был король (Людовик XIII – в первой половине XVII века и Людовик XIV – во второй половине XVII – начале XVIII века). Костюм короля влиял и на женскую моду.

Основной критерий красоты – подражание вкусу короля. Женщины копировали одежды королевских фавориток. Придворный костюм первой половины XVII века повторял мягкость форм и линий женской

фигуры, плавность движений.

Основной формой одежды было платье с отрезным лифом и пышной юбкой. Лиф с несколькими укороченной талией и широкими рукавами с разрезами, сквозь которые просматривалась батистовая рубашка. Вырез декольте окаймлял широкий кружевной воротник. Рукава завершались кружевными манжетами.

Во второй половине XVII века лиф платья становится более жестким, удлиняется и заканчивается спереди по линии талии углом (шнипом). Рукава узкие, в верхней части у локтя расширились и отделялись





несколькими рядами круженных оборок. Размер и форма декольте варьировались в зависимости от вкусов фавориток короля. Декоральте украшали кружевной оборкой или отложным воротником. Юбки носили двойные. Верхняя юбка, распахнутая спереди, драпировалась широкими расходящимися складками и имела длинный шлейф. Платье надевали обязательно на нижние юбки соответствующей формы.

Форма корсета меняется неоднократно, в начале века носят короткие полужесткие корсеты. Они сменяются к концу века длинными, изящными, сильно затягивающими талию и приподнимающими грудь.

Городские женщины и крестьянки шили платья из недорогих материй, часто домотканых. Формы одежды были просты: мягкая полотняная рубаха, юбка, заложная в глубокие складки на талии, плотно прилегающий лиф с широкими рукавами или без них. Нарядный костюм украшали большим полотняным воротником. Такой костюм обычно дополняли белый чепец и фарук.

В XVII веке в Европе первенство по количеству и качеству выпускаемых тканей переходит из Италии во Францию. Лучшие образцы их создавались в королевских мастерских. Было

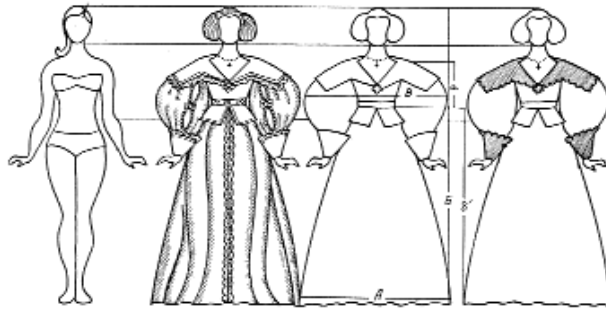


Рис. 1

много и других мастерских, которые выпускали ткани по тем же образцам. Наиболее известны были лионские шелка. В Туре производили бархат, декоративные материи, всевозможные ленты.

Орнаментация тканей и фактура их в XVII веке близка к итальянским. Преобладают пышные растительные мотивы, но встречаются и гербы (королевская лилия). Расположение орнамента свободное. Между крупными цветами; листьями, букетами рассыпаны мелкие,

что создает впечатление кружева. Кружево и само являлось орнаментальным мотивом. Нередко все пространство ткани покрыто кружевным узором ("ткани Людовика XIII").

Наиболее распространенные фактуры – атлас, бархат, сукно. Для парадных одежд – парча. Очень модно кружево.

Анализ композиции (рис. 1).

Основа выразительности костюма первой половины XVII века – мягкая цветовая гамма и плавная округлость форм и линий. Силуэт овальный. Самая



Рис. 2

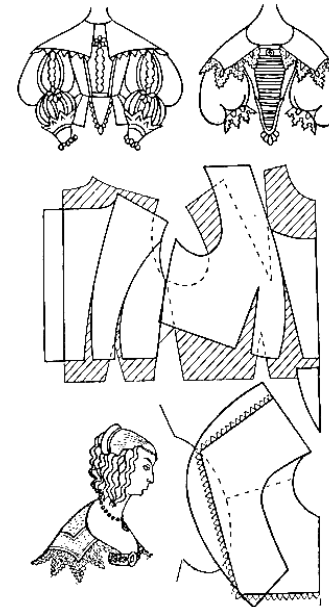


Рис. 3

широкая часть его приходится на уровне несколько завышенной линии талии. Расширенный рукав, большой кружевной воротник и объемная юбка подчеркивают женственность форм.

Основные отношения:  
Ширина юбки к росту  $A/Б-1/2$   
Размер головы к росту  $Г/Б-1/8$   
Ширина плеч к ширине юбки  $В/А-1/1,1$   
Длина лифа к длине юбки  $а/б-1/3,5$

Объем одежды контрастирует с объемом тела, тем не менее костюм не кажется тяжелым (светлая гамма красок и отсутствие массивной отделки). Преобладают плав-

ные линии. Основное направление линий – горизонтальное, поэтому фигура кажется широкой. Главная линия – линия рукавов и воротника.

Характерно сближенное отношение светлых, блеклых тонов с белым цветом отделки (воротники и манжеты). Иногда используют контраст черного с белым воротником. Главным декоративным акцентом является отделка – большой белый кружевной воротник, белые кружевные манжеты.

Дополнения не играют существенной роли в композиции костюма (небольшая цепочка с крес-

тиком или нитка жемчуга лишь слегка подчеркивают хрупкость и женственность шеи). Округлая форма несложной прически завершает общий силуэт костюма. Прически придворных дам напоминали голову юного короля Людовика XIII. Спереди выстригали челку, с боков волосы завивали и носили распущенными по плечам. Шляпы носили редко – как правило – мягкие, широкополые, войлочные шляпы, украшенные страусовыми перьями.

Во второй половине ве-

ка основа выразительности костюма (рис. 2) – силуэт: динамичный треугольник, имеющий небольшое основание, линия талии чуть занижена. Линия плеча соответствует естественной.

Основные отношения:

Размер головы к росту  $Г/Б-1/5,5$

Ширина юбки к росту  $A/Б-1/2,2$

Ширина плеч к ширине юбки  $В/А-1/2,2$

Длина лифа к длине юбки  $а/б-1/2$

Объем юбки плавно переходит в объем плотно прилегающего лифа с узким рукавом.

Уменьшение объема, сопровождающееся постепенным убыванием массы, создает впечатление спокойного движения вверх.

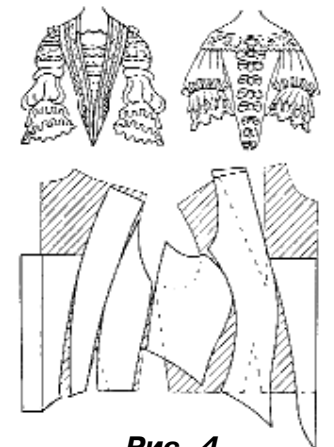


Рис. 4



Линии преобладают четкие, но плавные. Основное направление диагональное, линейное построение костюма строго симметрично. Все линии устремлены вверх, что подчеркивает динамику формы. Главная линия костюма – линия двойной юбки.

Отделка используется умеренно. В основном это кружево и вышивка, которыми украшают декольте, грудку лифа и низ рукава. Декоративный акцент – отделка на юбке.

Дополнения немногочисленны и не играют существенной роли в композиции костюма. Головных уборов женщины, как правило, не носили. Их заменяла высокая накладка веерообразной формы из крахмальных кружев, которая венчала прическу ("фонтанж"), завершающая силуэт.

Моделирование и технология.

Лиф первой половины XVII века отмечен плавностью форм (рис. 3). Декольте – квадратные, круглые или лодочкой – часто закрывают круглым воротником из полотна или кружев. У талии лиф кончается пояском или баской, реже шнипом.

Воротники кроют обычно из полотна, бязи, мадаполама, шелкового полотна и из других плотных белых тканей. Воротник может быть двойным – вы-

тачивается с подкладкой и по краю обшивается кружевом. И одинарным – кружево пришивают краевой строчкой. Воротники делают обязательно съемными и поэтому их либо пристегивают (на пуговицу и воздушную петлю), либо приметывают. Вытачки на полочке могут быть мягкими, заутюженными или застроченными.

Лифы шьют из мягких тканей (на подкладке), дающих пластичные формы. Отделка тесьмой или бейкой расположена по фасонным линиям переда и спинки лифа.

В лифах второй половины XVII века изменяются пропорции (рис. 4). Лиф становится жестче и длиннее. Грудь приподнимается, талия подчеркнута.

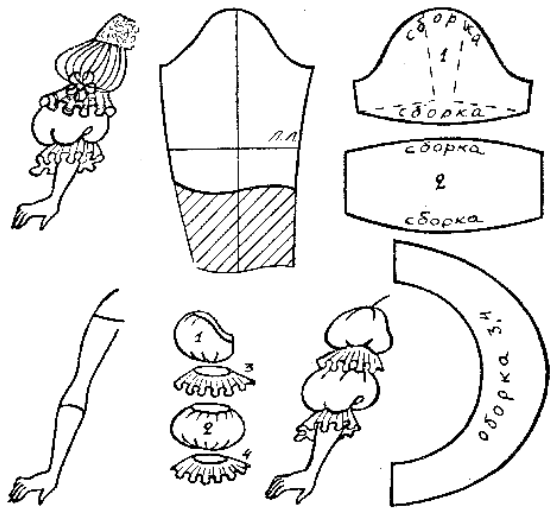


Рис. 5

та. Под лиф надевается корсет, благодаря чему торс кажется удлиненным и легким. Шнип узкий и заостренный. Линии деталей лифа несколько вогнуты. Линию плеча переносят к спине, на которую наносят две фасонные линии. Декольте круглое или глубокое каре, иногда открывают плечи. Шнип завершается бантом. На перед лифа нашиваются банты, розетки, ленты, кружева или вышивка.

В начале века рукав двойной, широкий. Длина 3/4 и 7/8. Верхний рукав с прорезью, ближе к переднему сгибу, моделируют на одношовной основе. Окат и длину рукава увеличивают (образуя сборку и напуск). Нижний рукав имеет та-

кую же форму, как верхний, но больше верхнего по ширине и длине на 5 см. Ширина рукава по окату от 80 до 120 см в зависимости от эскиза и выбранной ткани. Прорези на верхних рукавах обрабатывают, как петли. Края прорезей отделяют тесьмой, галуном, вышивкой. Нижний край и окат рукава можно собирать на сборку, прострочив три – четыре раза, а можно заложить в складки. Стачивают и вшивают в пройму оба рукава вместе. Низ рукавов обрабатывают отбачкой из основной ткани. На готовый рукав крепят кружевную или полотняную манжету.

Рукава к лифам второй половины века (рис. 5) лучше делать из легкой ткани с перехватами из лент. Моделируют его также на одношовной основе. Низ рукава заканчивается расступом из основной ткани или кружева, а иногда двумя – тремя небольшими отделочными буфами или сборками. Кроить рукав следует из одного куска, увеличив его в длину и ширину, в зависимости от количества и величины буфов, которые закрепляют на узкий нижний рукав-подкладку. Между подкладкой и буфами прокладывают слабо накрахмаленную марлю.

Юбки прямые или слегка раскошенные в боках, с глубокими складками по линии та-

лии. Складки не застрачивают и не заутюживают. Они падают свободно.

Во второй половине века юбки двойные, причем верхняя со шлейфом и разрезом спереди. Обе стороны разреза подбирают (наподобие фижм) и каждый подбор акцентируют пряжкой или бантом.

Нижнюю юбку кроют из бязи, мадаполама или другой дешевой ткани (пять–семь клиньев). Отличие такой юбки в том, что передний клин шире обычного на 10–15 см с каждой стороны. Его перекрывают нарядной тканью, которая видна из-под верхней юбки. Подол верхней и нижней юбок подшивают отдельно. Верх собирают на сборку и вшивают в пояс вместе. Верхнюю распашную юбку также на подкладку (если ткань не плотная). Обе стороны распах юбки обрабатывают бейкой из другой ткани или припускают на загибку (10–15 см). Верхнюю юбку к нижней крепят бантами или розетками в местах подборов. Если подборов нет – верхнюю юбку по обе стороны распах (на 6–8 см от края) крепят к нижней с помощью нитяных "ножек", которые надо расположить по всей длине на расстоянии 10–15 см друг от друга.

Верхняя женская одежда – плащи-перелины – закрывали платье целиком

Туфли из парчи, атласа или тончайшей кожи на каблук, с тупым носком, украшались у подъема бантом или розеткой.

Костюм дополнялся веером, перчатками, легкими шейными косынками, муфтами.

Эта статья не является пособием по шитью костюма. Она скорее обзорная – для лучшего понимания силуэта, кроя, выбора тканей. А конкретных выкроек можно набрать из Бурды (праздничная мода, свадебная мода) – при чем можно смотреть номера за прошлые годы. На основе выкроек (из Бурды или других журналов) не трудно смоделировать костюм, а обилие в то время орнаментальных тканей позволяет использовать для костюма гардинные ткани. Здесь главное понять чего ты хочешь добиться. Очень надеюсь увидеть на игре красивые и оригинальные платья. Не ограничивайте свою фантазию – это ведь игра, а не реконструкция.

В статье использовались материалы книги – "Женский театральные костюм".

Ирина Кортенок (Санта)  
г. Москва  
santy@inbox.ru

## Корсет и корсаж середина XVI – середина XVII в.

1. Необходимые измерения:

- Обхват талии (ОТ)
- Обхват груди (ОГ)
- Высота от подмышки до талии
- Высота корсета спереди (от линии груди до желаемой длины)
- Размер чашки бюстальтера

По функциональному назначению корсеты можно разделить на две группы – "образующие силуэт" и "утягивающие". На корсет первого типа берутся "естественные" мерки (обхват груди – по любимому лифчику, обхват талии – без затягивания). Для корсета второго типа обхват талии можно уменьшить на 5–10 сантиметров (обхват груди не уменьшать!).

2. Необходимый инструмент – лист бумаги (порядка А2), линейка, карандаш.

Порядок работы:

- Провести вертикальный отрезок, длина = высота корсета спереди;
- От верхней точки влево отложить перпендикуляр =  $(ОГ - 5 \text{ см})/2$ ;
- От середины горизонтального отрезка отложить влево 5 см, от полученной точки вниз:
  - 2,5 см, если размер чашки = А или В
  - 5 см, если размер чашки = С
  - 7,5 см, если размер чашки = D или больше
- от левого конца горизонтальной линии вниз откладываем столько же, полученную точку обозначаем В;
- от вертикального отрезка влево откладываем ? длины горизонтальной линии, ставим точку С;
- соединяем плавной кривой точки В, А и С – получаем верхний край будущего корсета.
- От точки А вниз откладываем отрезок, равный высоте от подмышки до талии. Через полученную точку проводим горизонтальную линию;
- От точки пересечения полученной горизонтали и вертикальной линии влево откладываем отрезок, длина =  $(ОТ -$

5см)/2. От левого конца полученного отрезка откладываем вниз 2,5 см, ставим точку D. Соединяем D и В – полученная линия является серединой спинки будущего корсета.

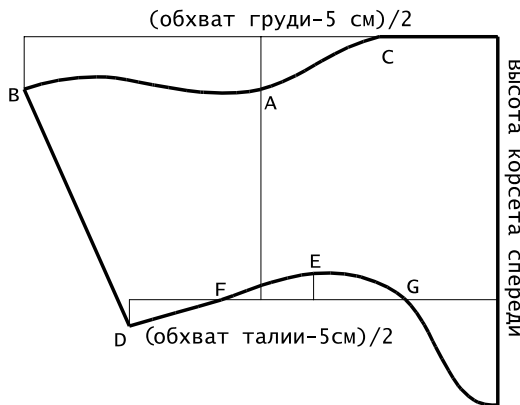
- Делим "линию талии" пополам, откладываем 2,5 см вверх, это точка E. Каждую половину еще раз пополам – получаем F и G;

- Соединяем плавной кривой точки D, F, E, G и нижний конец вертикальной линии.

**Проверяем полученную выкройку.** Отрез любой ненужной ткани складываем вдвое, проглаживаем сгиб, выкройку кладем "серединой корсета" к сгибу, вырезаем. Полученный макет прикладываем к себе, оцениваем положение верхнего среза (спереди должен проходить по самым выступающим точкам груди), проверяем глубину вырезов под мышками и над бедрами. Корсет не должен полностью сходиться на спине, иначе он будет широковат в готовом и зашнурованном виде.

**Пошив.**

- С моей точки зрения, корсет может состоять из трех слоев. Снаружи внутрь:
  - слой (нарядная ткань, вышивка, тесьма, etc)
  - силовой слой (плотный, держащий форму, укрепленный)
  - подкладка (изолирующая грубую ткань силового слоя от тела)



**Наибольшие проблемы** обычно вызывает создание силового слоя. Жесткость корсету можно придать использованием ригелина, металлических или пластмассовых "косточек", толстой лески. В общем случае – плотный дублировочный материал (бортовка, лен, льняной дублерин) наклеивается/настрачивается на бязь. Если предполагается использование косточек или лески, то строчки, соединяющие два слоя ткани, должны образовывать кулиски, куда затем будут вставлены косточки. Ригелин можно просто пристрочить.

### Построение выкройки корсажа.

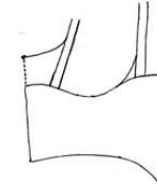
На готовой и проверенной выкройке корсета:

- на расстоянии 10 см от середины верхнего среза проводим два параллельных отрезка перпендикулярно вверх (длина – ~20 см, расстояние между отрезками – 4–5 см). получаем переднюю бретель корсажа

- скругляем переход от бретели к подмышке

- на расстоянии 8 см от середины спинки так же проводим две параллельных линии – вертикально вверх или с легким наклоном вправо: задняя бретель корсажа.

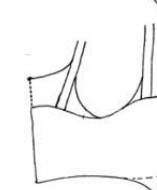
- Удлиняем линию середины спинки вверх на 10 см



- Плавной кривой соединяем верхнюю точку полученного отрезка с задней бретелью



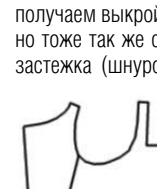
- Скругляем переход от задней бретели к подмышке – получаем пройму будущего корсажа



- Укорачиваем корсет спереди до желаемой длины, оформляем низ плавной линией.



- От середины проймы спинки проводим диагональ к нижнему срезу, разрезаем выкройку по полученной линии. Переводим выкройку спинки на сложенную вдвое бумагу, получаем выкройку спинки без шва. Перед можно тоже так же сделать цельным (в этом случае застежка (шнуровка) будет в швах соединения спинки и переда) или со шнуровкой спереди.



- Длину бретелей и форму проймы стоит уточнить в процессе примерки макета.

По материалам сайта <http://costume.dm.net>

Ирина Зырина (Пуна) [runa@rinet.ru](mailto:runa@rinet.ru)  
г. Москва

## Гэмпэй районного масштаба (окончание)

### Двадцать первый день одиннадцатой луны 3-го года Дзюэй

*Есть ли что-либо более прекрасное для самурая, чем отличиться в сражении? Есть ли что-либо более желанное для самурая, чем выигранная битва? Только когда ты в бою, когда слышишь звон мечей и пение стрел, ты понимаешь всю*



*полноту жизни. Но как бы не повернулась битва, честь самурая превыше всего. Мало чести в том, чтобы победить обманом или предательством. Мало чести в том, чтобы победить, объединившись с недостойными. Любое поражение много лучше такой победы.*

Крепость Камакура была сделана на славу. Ворота, хоть и были кривыми, надежно преграждали путь нападающим, а сидящие на них лучники могли позаботиться о том, чтобы этих нападающих становилось как можно меньше. Но если враги обманом проникли в крепость, то защита ее становится непростой задачей. Как прикажете обороняться, если Канэхира уже держит за горло Го-Сиракаву (еще неизвестно, как бы повернулся их поединок, но захваченный врасплох Государь-инок не успел вовремя подобрать свою катану), а у Томоз в заложниках Сидзука?

Бедная Сидзука сидела ни жива, ни мертва, боясь даже вздохнуть. Видя испуг своей пленницы, Томоз смягчилась и чуть отодвинула клинок от ее шеи.

– Ты не бойся, – успокаивающе сказала Томоз. – Если вы будете хорошо себя вести, я оставлю тебя в живых.

– А если ты меня убьешь, что мне делать?

– Пойдешь в мертвятник и бу-

дешь там сидеть до конца игры, – не моргнув глазом, соврала Леди Назгул.

– И не увижу Есицунэ? – всхлинула Сидзука.

– Нет, конечно, – усмехнулась Томоз. – Его никто не убьет, он Есинаке живым нужен. И вообще, послушай, леди, что ты нашла в этом Есицунэ?

– По игре или по жизни? – растерянно спросила Сидзука, только недавно научившаяся различать эти два понятия.

– По жизни. Я три года уже его знаю и видела бы, как он за мной волочился! Думаешь, ему ты нужна? Ему деньги твои нужны!

– Неправда!

– Эх, подруга, жизни ты не знаешь! У него до тебя была Эльдин, может видела, такая тощая швабра с косой, ей лет 25, не меньше. Пока она менеджером за 200 баксов работала, он в ней души не чаял, а как ее с работы поперли, сразу бросил. Потом с Виолой сошелся, тоже должна знать – маленькая, толстая такая, на Черных Речках все время висает. У нее хата была свободная и денег тоже немеряно – ей родители из загранки слали, а вернулись предки – и прощай, Виола.

Из глаз Сидзуки текли слезы. Милая домашняя девочка Светочка, всю свою короткую жизнь окруженная искренней любовью, представить себе не могла, что кто-то может подло лгать ей, оплевывая самые святые ее чувства. Тем более без всякой видимой на то причины. Но если не врет Леди Назгул, значит ей вот

уже полгода врет Есицунэ? То есть не Есицунэ, конечно, а Пашка или Рейстлин. Тот самый Пашка, который каждый раз безропотно пер ее тяжелую сумку с учебниками и тетрадями, тот самый Пашка, который, когда она болела, бегал вокруг нее, как самая преданная нянька и только что не с ложечки поил душистыми травяными настояями, которые его научила делать его деревенская бабушка, тот самый Пашка...

– Пашка меня любит! – сквозь слезы сказала она. – Я ему верю!

– Да он всех любит, деточка! – рассмеялась Леди Назгул. – Меня он тоже любил безумно и за одну ночь со мной всю мебель мне с квартиры на квартиру перетаскал.

– Ну и что? – не поняла Света.

– Мне он тоже велосипед в мастерскую волок, и собаку к ветеринару возил, и с дачи встречал... Только зачем же ночью мебель таскать, кто ночью переезжает?

Леди Назгул захохотала так, что бедной Сидзуке показалось, что голова собеседницы вот-вот оторвется.

– Деточка, ты хоть с ним спишь?

Недоуменный взгляд в ответ яснее всяких слов показал Леди Назгулу, с кем она имеет дело. Еще перед игрой она знала, что Рейстлин (кстати, полгода назад спустивший ее с лестницы и крикнувший вслед что-то в духе "Ненавижу женщин, которые ко мне пристают!") притащил в комнату какую-то богатую цивилизованную, влюбленную в него по уши. А

теперь выяснилось, что эта самая богатая цивилизация – пушистый невинный котеночек, наверное, всерьез полагающий, что детей супружеские пары получают под расписку в специальных больницах. Такую детисхечку нужно соблазнить, а потом утопить в дерьме, чтоб помнила, чего жизнь стоит.

Леди Назгул это нужно было не по игре, а по жизни. Она терпеть не могла людей, у которых есть хоть какие-то принципы, потому что сама всю жизнь руководствовалась одним единственным: рыба ищет, где глубже, а человек – где жирнее. А уж чужая вера во что-то хорошее вообще доводила ее до белого каления. Сама Леди Назгул в пятнадцать лет ушла из дома, ночевала на вокзалах, соблазняла грузинов, тянула подвернувшиеся под руку кошельки и при этом почему-то упрямо полагала, что ее образ жизни и ее отношение к миру есть единственно правильное. В ролевую тусовку ее вытащил четыре года назад некий Дядя Том – сорокалетний не то полярник, не то геолог, помещанный на Толкине, которому стало жалко голодного тощего звереныша, в чьем замурзанном рюкзаке обнаружилась тетрадка с очень даже неплохими стихами собственного сочинения. Дядя Том устроил девочку каким-то телефонным диспетчером, заставил вернуться в школу и поселил у себя в квартире. Но прожила искательница приключений у доброго геолога очень недолго. Отъезжающая и приобретающая не-

кий лоск Леди Назгул манили огни столицы, где кроме Кремля, Арбата и лабиринтообразного метрополитена есть еще одна достопримечательность – а именно неплохо устроившиеся в жизни ролевики и неформалы. У кого-то из них деловая девочка жила две недели, у кого-то – два месяца. Все они в один прекрасный, точнее ужасный день просили юную леди оставить их в покое и не портить им нервы, но она неизменно быстро находила кого-то еще. Кроме того, ее жалели, потому что кроме этих меценатов и Ленинградского вокзала пойти ей было некуда.

Сидзука всего этого не знала. Она, дочь интеллигентных и любящих родителей, вообще не знала, что такое в жизни бывает. И уж тем более она понятия не имела, что такое моральный садизм и как от него защищаться. А Пашка, то есть Есицунэ, в данный момент был занят боевыми действиями и ничем обожаемой Светке помочь не мог, поэтому Сидзуке оставалось только плакать.

Сегун Еритомо искусно отбивался сразу от трех противников. Есицунэ – от двух. Бэнкэй двумя мечами сражался с Есинакой, успевая при этом размышлять, насколько исторично он выглядит. Ему по жизни нравилась Япония, хотя буйно помешан на ней он не был. Буйно помешан он был на истории пиратства. Но так как никаких игр с пиратами в этом сезоне не предполагалось, он решил играть в Японию и играть хорошо. Ему это не всегда с лег-

костью, но удавалось. Нориери героически прятал от хищников из Кисо сокровища Камакуры – катану сегуна, восемь банок немяцкой тушенки, белое знамя с голубем, бронзовую статуэтку Будды, одолженную для игры, кстати, Сидзукиным папой, плеер Юкииз и четырехкилограммовый мешок сахара. Закопав все вышеперечисленное, он с испуганным лицом маньяка ползал под ногами сражающихся, разыскивая еще какие-нибудь ценности, чтобы тоже закопать. Что такое Черная Дружина, Нориери знал прекрасно, а роскошное подарочное издание "Властелина Колец" жалел до сих пор. Юкииз тихонечко подвывал, лежа в позе эмбриона за еритоминной палаткой – кажется, его убили по игре и серьезно приложили по жизни. Канцлер Мотофуса пытался доказать только что убитому им самураю, что сражаться дальше означенный самурай не будет. Го-Сиракава, выпутавшись, наконец, из объятий Канэхире, пытался сделать ему кулуарку. Хэйанские дамы спасались бегством. Монгаку с невозмутимостью Будды лениво дрался с каким-то тощим, прыщавым и вообще смахивающим на наркомана типом, при этом не забывая читать ему проповедь об Амиде, любящим нас. Камакура отчаянно ждала мастеров, монахов Горы бога из машины, светлого Мельнора, черного Моргота, второго пришествия и омонковского автобуса. Но звезды небесные были неблагоприятны к твердыне Миномато – не появились даже ма-

стера. Еритомо предполагал, что мастера в это время дружно били Хатимана и, как потом выяснилось, был недалек от истины.

Камакура была обречена. И по игре и по жизни. Численность обеих команд была примерно равной, но Камакура состояла из нормальных людей, а не отмороженных маньяков, которых даже мастера боялись. Хатимана, по-хоже, следует пожалеть. А если настоящий Кисо Есинака был хоть вполтину таким, как Фредди, то бедная Япония. "Интересно, придется ли звать милицию, кто догадается это сделать и насколько ему это удастся?" Конечно, Черная Дружина еще ни разу никого по жизни не убила и даже не покалечила, но...

И тут произошло то, о чем никто из камакурцев не думал ни в шутку, ни всерьез.

– Рокухара! – раздалось рядом. – Ицукусима!

– Киёмори! – послышалось с другой стороны.

На секунду Еритомо показалось, что в Камакуру ввалился настоящий отряд самураев в полном вооружении – настолько стремительно и мощно шли в атаку Тайра.

– Камакура! – истошно заорал он. – Камакура, красных не бить, лучше они, чем эти!

Красных никто и не думал бить. Во-первых, действительно лучше, во-вторых, на несчастную Камакуру и Есинаки хватало.

Вот чей-то двуручник обрушился на голову одному из противников сегуна. Вот мелькнуло еще одно лезвие – и увело вто-

рого. Еритомо наконец-то мог вздохнуть. Шум стоял невероятный: матюги примитивные и матюги виртуозные, боевые кличи, звон, то есть конечно, стук оружия, какие-то уж совсем нечленораздельные вопли и еще черт знает что. Сегун расправился, наконец, со "своим" маньяком и пошел разить остальных направо и налево. Он осознал, что как ни парадоксально – внутри у него все поет. Сейчас он не играл самурая – он им был. Все было по настоящему – и крепость, и вероломная атака, и почти проигранная битва... Еритомо, а по жизни – 26-летний петербургский компьютерщик и самодетельный историк-японист, претенциозно представляющийся Изясю, почти физически чувствовал горький запах дыма начинающегося пожара, видел гордый серебристый блеск мечей и слышал пенные стрел. В голове сами собой рождались строки, русские слова, положенные на звенящий размер танка: "Самурай рожден, чтобы следовать Пути, остальное – прочь. Есть победа или смерть, остальное – лишь роса". Танка, скорее всего, никуда не годилась, но Еритомо было наплевать. На это и на все остальное, кроме того, что Камакура должна встоять.

Может быть, если бы он сохранил трезвомыслие, и думал в первую очередь о том, как не допустить превращения игровой битвы в настоящую драку, он смог бы сжульничать, сделать вид, что не заметил тяжелого удара в спину, но он, такой, как

еще сейчас, просто не смог.

Показалось – под доспехами стало тепло и липко от крови.

Показалось или в самом деле вспыхнули перед глазами танцующие разноцветные искры?

Еритомо сделал еще шаг и тягело рухнул. Невесть откуда появившиеся минамотики оттащили его в сторону.

– Как? – слабым голосом спросил он.

– Наши выиграли! – сказал минамотик и исчез.

Еритомо так и не успел спросить, что имелось в виду под нашими.

Еритомо лежал на теплом ковре сосновых иглоков и смотрел в небо, пронзительно синее, как в фильмах Куросавы.

### Двадцать второй день одиннадцатой луны 3-го года Дзюэй

*Можно проиграть сражение. Можно потерять свой дом, свое звание, свое имущество. Но для самурая самое главное – это честь. Самурай никогда и нигде, не при каких обстоятельствах не должен расставаться с честью. Жизнь – это лишь росинка на горной тропе, и стоит ли дорожить ею? Дорожить стоит только честью.*

Сегун проснулся, когда солнце уже цеплялось за верхушки сосен. В Камакуре было тихо. Он сел, протирая глаза, посмотрел на свою палатку. Над палаткой развевалось белое знамя с голубем, а рядом с ним гордо реяло

красное. "Тайра в крепости, – подумал Еритомо. – Откуда они взялись? Проклятье!" Тут он вспомнил, что произошло. Сегун встал и подошел к костру, возле которого сидела немерянная куча народу.

– Докладываю превосходительному сегуну – с поклоном встал Бэнкэй. – Орды Есинаки уничтожены. Доблестные витязи Тайра с разрешения превосходительного Есицунэ остались ждать вашего возвращения для проведения переговоров.

– Сам вижу, – буркнул в ответ Еритомо. Ему сейчас было не до стили. – Где Черная Дружина? Где мастера? Переговоры потом. Сейчас у нас пожизненный проблем навалом.

– А Черные в город умотали! – наперебой радостно заверещали минамотики. – Их Норицунэ напугал, и они в город умотали! Быстрее собственного визга! Умотали, умотали, пока им пинка не дали!

Последняя почти стихотворная фраза младшим воинам страшно понравилась и они повторили ее нараспев еще раз пять, пока сегун не отвесил полновесного щелбана ближайшему. Вообще-то для самураев Миномато, которым по жизни от 15 до 17, а по игре от 12 до 15 (вредный мастер в заявках Каору и Камуи исправил 16 и 17 лет на 12 и 13), веселиться, как маленькие дети, было несолидно, но выигранная битва привела от важных юных воинов в состояние щенячьего восторга. Хотя непосредственно в сражении ни-



не участвовали, пользу все-таки принесли немалую – подбирали упавшие мечи и стрелы, оттаскивали раненых, подставляли подножки особо обнаглевшим самураям Есиаки, а когда больше ничего не помогало – поднимали дикий визг, дабы пресечь агрессивные действия в корне. Сам Норицунэ их похвалил и самураята были на седьмом небе от счастья.

– Ребята, это серьезно! – перекрыл сегун начавшийся было гвалт. – Норицунэ... Кто такой Норицунэ?

– Я Норицунэ, – поднялся с бревна высокий светловолосый парень в панцире не хуже, чем у сегуна. – Когда все было более или менее кончено, я отловил Кисо Есиака, и сказал ему, что я работаю в ОМОНе и если они ближайшей электричкой не уберутся в город, у них будут крупные неприятности.

Отвисло несколько челюстей.

– А ты и вправду в ОМОНе?

– Блеф, – спокойно ответил Норицунэ. – Форма есть, друг списанную подарил, тайком от начальства. Боевыми искусствами, правда, владею. Шесть лет скоро – айкидо и фехтование.

– Врать – это против чести, – пискнул какой-то черный эльфенок.

– Может быть, – сумрачно отозвался Норицунэ. – Но я очень не люблю смотреть на то, как пугают девушек, обворовывают палатки и только что не в костер испражняются полупьяные дегенеративные рожи. Встречу кого-нибудь из них в темном переулке

– пусть сразу караул кричит.

Сегун встал с бревна, на которое незадолго до этого приземлился, выпихнув кого-то из минамотиков, и грациозно поклонился:

– Изясу, Петербург. Во внешнем мире – Антонов Дмитрий Васильевич.

Норицунэ ответил на поклон и сказал столь же непринужденно, будто, как и сегун, никогда иначе не представлялся:

– Тайра Норицунэ, Новосибирск. По паспорту – Игорь Вологдин.

– Ты и по жизни Норицунэ? – удивился Мунэмори.

– Да. У меня это с первой гэмпэвки пошло, в Хабаровске.

Норимори восхищенно присвистнул:

– Ничего себе диапазон – от Хабаровска до Петербурга! А кто у вас там победил?

– Минамото победили, как в истории. В Хабаровске нет таких бандитов, как ваша Черная Дружина.

– Давайте вернемся в Питер, – предложил сегун. – Что делать будем?

– Переговоры отыгрывать, – сказал Нориери.

– Нет, лапушка, не отыгрывать, а проводить, – поправил его сегун. – Отыгрывание кончилось.

Все зашумели, выясняя, что он имеет в виду.

– Я имею в виду, – перекрыл гвалт Еритомо, – что если бы Тайра отыгрывали, они бы к нам на помощь не пришли. Им это по тексту не покладено.

Сегун, церемонно поклонив-

шись, обратился к Норицунэ:

– Я, Минамото Еритомо, согласен выслушать ваши условия.

– Сегун, как ты можешь заключать мирный договор с Тайра? – вмешался Монгаку. – Ты забыл, как я принес череп твоего отца, безжалостно загубленного Киемори?

Монгаку схватился за череп, висящий у него на груди и затряс головой, жалобно приговаривая: "Бедный Есик, бедный Есик".

– Ты хочешь мне сказать, что это и есть череп моего отца? – усмехнулся Еритомо. – Я, конечно, плохо его помню, но он был выше 30 сантиметров роста.

– Минамото Еритомо, – тоном строгого учителя заговорил Го-Сиракава. – А по какому праву ты берешь на себя смелость вести переговоры с домом Тайра?

– Вы же сами назначили меня сегуном, – слегка поклонился Еритомо. – После того, как они спасли нас, и вас, кстати, в дежурный раз, невозможно принять иное решение, кроме мирных переговоров.

– Решения здесь принимаю я! – твердо сказал Го-Сиракава.

Го-Сиракава был страшно зол как на Норицунэ, так и на Еритомо. Мунэмори уже успел рассказать ему о положении дел в лагере Тайра и самоуправство какого-то самурая, возмнившего себя главой дома, привело Государя-инока, как впрочем и канцлера, в состояние крайнего раздражения. Особенно разозлился канцлер и уже начал всерьез обдумывать вопрос о том, может ли воскреснуть Киемори и что для

этого надо. Воскресение Правителя-инока он считал не более маловероятным событием, чем приход воинства Тайра на помощь крепости Минамото.

– Я требую от дома Тайра только одно – вернуть императорские регалии.

– Давайте мы вам императора отдадим. Причем по жизни, – предложил Норимори, которому всю ночь снились Бивис и Батхэд, нападшие на крепость Тайра с требованием выдать Короля-Льва.

– А что за регалии? – шепотом поинтересовалась Усаги у Киемунэ.

– Ты что не знаешь? – удивился Киемунэ, сам узнавший о них только вчера. – Меч, зеркало и яшма, символы власти императорского дома.

– Талисмань! – обрадовалась Усаги. – А давайте из них Святой Грааль составим и этим спасем весь мир!

– Не надо про Грааль, – поморщился Томомори, вспомнив прошлогоднюю "Артуровку". Кто-то из мастеров умудрился утопить драгоценный артефакт в речке, в результате чего Святой Грааль изображала поспешно опустошенная пивная бутылка, а чья-то мама долго страдала по любимой вазе.

– Тайра не отдадут императорские регалии, – сказал Мунэмори. – С нами законно царствующий император Антоку.

– А с нами – законный император Го-Тоба! – возразил Мотофуса.

– И где же ваш Го-Тоба? – ехидно спросил Норимори. – По-

кажите его нам! У нас все честно – император имеется, артефакты при нем, а у вас что?

– Нам что, обязательно мало-го ребенка на игру тащить? – не понял Го-Сиракава. – Император у нас виртуальный, что не мешало ему быть законным.

Самураи Тайра дружно подумали о том, что если бы император Антоку тоже был бы виртуальным, команде стало бы намного легче.

– Пусть виртуальный, – не успокаивался Тюнагон у Ворот. – Где вы его короновать успели? Вы же драпанули из столицы, едва топот лошадей Есиаки услышали. По первоисточнику Го-Сиракава должен был вернуться в Хэйан, а не в Камакуре до разгрома Есиаки отсиживаться.

Крыть было нечем. Государь-иннок действительно рванул из Хэйана, как только воинство Есиаки стало ставиться в бывшей Рокухаре. Он так спешил оказаться как можно на большем расстоянии от Черной Дружины, что совсем забыл про наречение императором Го-Тобы, которое надо было провести в спокойной обстановке и в присутствии техника мастера.

– В таком случае, – не успокаивался Государь-иннок, – мы сейчас возвращаемся в Хэйан, находим Четвертого Принца и коронуем его.

– А вы уверены, что вы сумеете добраться до Хэйана? – с угрозой в голосе спросил Еритомо.

– Власть пока что принадлежит императору! – гордо ответил Го-Сиракава.

– А войско пока что принадлежит сегуну, – возразил Еритомо, недвусмысленно поглаживая игровую катану.

– У Тайра было куда больше войска, но оно развеевалось, как дым костра, – вмешался Мотофуса.

– Войско Тайра было разгромлено армией Есиаки, но и Есиаки теперь нет. Воинство же Тайра и Минамото во много раз превосходит государевы войска, состоящие из монахов и уличного сброда. Монахи, по моему мнению, должны сидеть в монастыре и возносить молитвы Будде, а не шляться с оружием!

– Да кто ты такой, чтобы мне угрожать? – не выдержал Го-Сиракава.

– Я – великий сегун, покоритель варваров! – невозмутимо ответил Еритомо. – Вы сами называли меня так!

– Я тебя назначил, я тебя и снимаю!

– Поздно, батенька, уже прокомпостировано! – ехидно пропищал Каору, высунувшись из-за широкой стены сегуна. Собравшиеся вокруг самураи одобрительно зашумели.

Го-Сиракава с грустью подумал, что момент он упустил, а до реставрации Мэйдзи осталось без малого семьсот лет. Он точно не доживет.

И в этот момент в лагере Минамото появился долгожданный мастер – правда, всего лишь региональщик, или, как говорили в Камакуре, Голубь Хатимана. Вся Камакура изумленно на него воззрилась – после случившего-

ся они ожидали если не всю ма-стерню, то хотя бы Хатимана, причем гораздо раньше.

– Так, Минамото, у нас тут были некоторые проблемы... Зна-чит, так, сегун, ставь своих в строй, храм Хатимана у вас где? – не отдышавшись после бега, за-говорил он. Вид у Голубя Хати-мана был такой, будто Хатиман только что чудом не поджарил его в микроволновке. – Есть храм? Нету? Так, сегун, где твоя палатка? Она будет храмом Хати-мана. Быстро построились вокруг нее в боевые порядки. Так, трупы, марш из строя! Я сказал, трупы марш, а Минамото построились! Сегун, откуда у вас столько тру-пов?

– Это не трупы, это Тайра, – спокойно пояснил сегун, еле сдерживая ухмылку. Минамоти-ки за его спиной откровенно ржали.

– А почему тогда не трупы? – возмутился мастер. – Кто тебя просил столько пленников брать?

– Это не пленники. Это союз-ники, – медовым голосом объяс-нил сегун.

– К-как... с-с-союзники? – Голубь обвел присутствующих не по голубиному свирепым взгля-дом. – Что вообще здесь проис-ходит?

– А вы бы там больше на ма-стерской стоянке сидели, – бурк-нул Бэнкэй.

– Я же сказал – у нас были проблемы!

– У нас тоже! – рявкнул сегун. – Нас тут Черная Дружина чуть по жизни не снесла. Или вы это проблемой не считаете?

Голубь тяжело вздохнул и по-интересовался:

– А если вы все живые, то где трупы Черной Дружины? В мерт-вятнике их до сих пор нету.

– Сейчас – на электричке в го-род едут, – невозмутимо сооб-щил Тюнагон у Ворот, посмотрев на часы.

Если бы этот самый мастер в самом деле был порхающим пе-ред сегуновым носом голубем, то сейчас этот голубь свое бы отле-тал, разбившись от удивления о ближайшее дерево. Но так как Голубь представлял собой шуп-совском молодого человека в адида-совском спортивном костюме, он всего лишь по детски прикрыл глаза ладонями.

– Но как? – выдавил он. – Вы знаете, что с ними сам Тамерлан Свердловский справиться не мог?! Если они всесоюзные ХИ однажды чуть в драконью зад-ницу не отправили?..

– А всего-то один самурай Тайра ласково пошептал Фред-дику на ухо, – мстительно сказал сегун.

– Что пошептал?

– Да так, ничего. Что-то про великую Японию и Хэйанский ОМОН, от которого он повез при-вет питерскому.

– ОМОН был новосибирский! – не позволил поругать истину Киемунэ.

– И вообще существовал только в воображении, – допояс-нил кто-то из минамотиков.

– Ребята... подождите... я сей-час, – выдавил из себя Голубь и упорхал.

Минут через двадцать Кама-кура удостоилась сошествия бо-гов на землю. Возглавляла их почему-то госпожа Ниидоно собственной персоной, сменяв-шая косодэ на джинсы и свитер и злая-презлая. Увидев ее, мина-мотики спрятались за широкими спинами сегуна, Бэнкэя и Нори-цунэ, а Минамото-но Усаги еще для верности обхватила послед-него за шею.

Боги, как и положено богам, взирали сурово и величественно, Ниидоно, как и полагается чело-веку, прожигала богов полумо-ляющим-полуяростным взгля-дом.

– Ну, давайте разбираться, – наконец, милостиво соблагово-лил изречь Хатиман, он же мас-тер по боевке. – Кого из вас бу-дем иметь честь созерцать – го-ворите прямо и по жизни.

– Что ты имеешь в виду? – спросил сегун.

– Я хочу сказать – кто в мерт-вятник потопает? Смею надеять-ся, что это все-таки будут Тайра.

– А с чего ради Тайра? – раз-далось сразу несколько возму-щенных голосов.

– А с чего ради в мертвятник?

– У нас тут мирные перегово-ры!

– Где вы раньше были?

– Исторический Киса на Ка-макуру не напал!

– С чего мы должны их выно-сить?

– Не было в правилах, что ре-конструкторская игра!

– Тихо! – рявкнул Хатиман так грозно, что вздрогнули даже ви-давшие виды Бэнкэй, Томомори

и Токитада.

Вперед выступил канцлер Мотофуса.

– Прошу меня великодушно простить, – величаво начал он. Стиль персонажа прилип к нему намертво. – Я, собственно, гово-ря, не понимаю, почему вы не допускаете возможность мирных переговоров между Тайра и Ми-намото. Я, конечно, согласен с тем, что в исторической Японии ничего подобного не произошло и произойти не могло, но роле-вые игры, если я что-нибудь в них понимаю, – последние слова он выделил особо, – так вот, ро-левые игры, если я что-нибудь в них понимаю, изначально созда-вались для того, чтобы дать че-ловеку возможность почувство-вать себя внутри реальности его любимого произведения и, мо-жет быть, даже переписать его по своему. Если эту возможность отнять, можно ставить просто спектакли.

Госпожа Ниидоно сжала ку-лаки так, что побелели ногти. Уж от кого-кого, а от Блейза...

– Блейзушка! А не кажется ли тебе, что ролевые игры предус-матривают еще и соблюдение некоторой этики, к выполнению правил, между прочим. И одно из правил, неписаных, между прочим, потому что оно и так ежику понятно, предполагается не путать между собой то, что сделано по игре, и то, что сдела-но вне игры, между прочим. По игре Тайра сидят в Ити, потому что Камакуру они спасали по жизни.

– Дура ты по жизни! – не вы-

держал Мунэмори.

– Может быть я и дура, но иг-рать предпочитаю честно!

– А кто в Камакуру вчера хо-тел пойти на переговоры?

– В Камакуру я пошла по иг-ре! Это умничка Норицунэ не пу-стил меня по жизни.

– Так и мы по игре.

– Тайра. По игре. Камакуру спасти пошли, – госпожа Ни-идоно просто кипела. – По игре. Все бросили, все простили, все забыли, пошли спасать Камаку-ру.

– Да, пошли! – закричал Кие-мунэ. – Потому что мы самураи, а не труссы, у которых хата с краю и которым все равно кого бьют, лишь бы не их! А тебе бы только свою шкуру спасти! По какому праву ты вообще в доме Тайра распоряжаешься? Ты придвор-ная дама, вот сиди и дамствуй! Не нравится в Ити – иди в Хэйан, никто тебя там не тронет!

– А по какому праву Норицунэ распоряжается? – не успокаива-лась Ниидоно. – Глава Дома, между прочим, Мунэмори, а не этот... самурай, блин.

Начавшийся было ор оборвал поднявшийся со своего места на бревне Норимори. Вид у Тюнаго-на у Ворот был такой, как будто он сейчас находится не крепости после боя, а в университетской аудитории во время лекции, ко-торую читает, между прочим, он сам.

– Друзья мои! – возвестил он. – Думаю, каждому ясно, что да-же на так называемых историче-ских играх (если они, конечно не реконструкторские, а наша игра к

таким не относится, как здесь уже правильно заметили) нико-гда не удастся добиться полного соответствия историческим реал-иям. Для нас Япония XII века не более реальна, чем то же Среди-земье, а вспомните, хоть на од-ной ХИ-шке ход сюжет игры шел прямо по текстам Толкина? Возьмите хоть прошлую регио-налку, где Мелькор спасал До-риат от феанорингов!

– А феанорингов, случайно не Черная Дружина играла?

– Ну, Дориат от феанорингов – эка невидаль. Вот если бы на-оборот...

– Что наоборот? Тингол бы спасал Мелькора от феанорин-гов?

– Нет, феаноринги спасали бы Мелькора от Тингола.

– А зачем Тинголу на Мель-кора нападать? Он же не нолдо!

– Тише, я еще не закончил, – прервал дискуссию о феанорин-гах Норимори. – Собственно го-воря, все это логично и почти текстуально – как феаноринги действительно напали на До-риат, так и Кисо Есинака захва-тил Хэйан. Не вижу причины, по-чему в данном контексте Тайра не помочь Еритомо. Мы знаем из истории, что Есинака предлагал Тайра совместно напасть на Ми-намото, но Тайра его предложе-ние отвергли. Не потому ли, что считали ниже своего достоинства объединяться с Есинакой, кото-рый чуть получше нашего Фред-ди Крюгера?

– Все равно нелогично, – влез Го-Сиракава. – Мелькор Тинголу помог, потому что ему Сильма-

рилл был нужен. Потом, Дориат у Ангбанда, считай, под самым боком. В качестве соседа куда удобней иметь спокойных Синдар, чем воинственных Нолдор. А Тайра какая выгода?

– А такая, – разозлился Мунэ-мори, – что нам в качестве врагов хочется иметь самураев, а не самурыл. А если кое-кто этого не понимает, то он ничем не лучше такого самурыла.

– А ОМОНОм Норицунэ грозил тоже по игре?

– Нет, – спокойно ответил Норицунэ. – ОМОНОм я грозил по жизни, чтобы они убралась по жизни. По игре мы к тому моменту их уже победили.

– А если Тайра победили Кису по жизни, кто ж по игре тогда его разгромил? – поинтересовался Юкииз. – Или вы скажете, что напал на нас он тоже по жизни?

– По игре Кисо Есинаку победил Есицунэ, – не допускаящим возражений тоном ответил Хатиман.

– Чего? – возмутились все вокруг и прежде всего сам Есицунэ.

– Я самурай, а не Саруман! Я себе чужие победы присваивать не буду!

Минамотики представили себе Сарумана в самурайских доспехах и дружно захихикали. Норицунэ хотел сказать, что не припомнит, когда это Саруман присваивал себе чужие победы, но промолчал. Он знал, куда затягивают такие дискуссии. На той самой последней РХИ после спасения Дориата Гортхауэр и Тингол затеяли дискусию о фантези. Сначала они дружно ругали

Ескова и это еще куда бы ни шло, но потом переключились на Лукьяненко и чуть друг другу глотки не перегрызли, не сойдясь во мнениях.

– Господа! Может быть хватит о Сарумане и РХИ? Первый, насколько я помню, в средневековой Японии не присутствовал, а вторые не проводились. Итак, насколько я понимаю, проблема сводится к вопросу: по игре или по жизни Тайра ходили спасать Камакуру. Предлагаю провести опрос, – Норицунэ обвел присутствующих победным взглядом.

– Какой еще опрос? – недовольно спросил Хатиман. – Вы еще мастеров повыбирайте тайным голосованием!

– А по-моему, он прав – опрос не помешает, – примирительно сказал светлый Инари, он же мастер по экономике. – Потому что если Тайра воевали за Камакуру по игре – это одно, а если вне игры – совсем другое.

Князь Эмма, он же мастер по мертвятнику, многозначительно поднял волосатый указательный палец:

– Вот в этом вы, господа, правы. Давайте опрос. Князь Норицунэ, вы возьмете это на себя?

– Итак! Господа! Повторяю формулировку проблемы: по игре или по жизни мы пошли на Камакуру?..

Мунэ-мори открыл было рот, но его мнение утонуло в всеобщем гвалте. Заговорили все одновременно – и Тайра, и Минамото, и Фудзивара и региональщик по Тайра, прозванный оными Ицукусимским Девом. По-

следний красивым церковным басом предложил для пущей важности опрос предложить на бумажках.

– Ша! – заорал Хатиман, перекрывая даже вышеупомянутый бас. – Давайте так – кто считает, что по игре, поднимают руки! Как в школе, в первом классе, блин! Дивность, блин!

Эта самая "дивность" была любимым Хатимановым ритуалом. Он терпеть не мог уместований, переливаний из пустого в порожнее и продолжительных дискуссий там, где нужно брать меч и идти рубать. Еще он не терпел донкихотства типа спасения Мелькором Дориата или Тайрами Камакуры. Черт возьми, нормальным взрослым людям давно пора понять, что это недостоверно, блин! Кроме того, Хатиман не любил Тайра, потому что в их рядах сражались ненавидимый ему Мунэ-мори (по жизни Глорфиндейл с Пискаревки) и доставшая его Мириэль. А еще Хатимана давеча чуть не прикончили по жизни, решив, что появление на полигоне Фредди Крюгера со товарищи именно его, Хатиманова, личная идея, в то время, как на самом деле Хатиман просто бегал по Черной Речке и рыл носом землю в поисках достойного Есинаки, а Фредди услышал и присватался, и попробовал бы Тулкас его не пустить. Правда, будущий господин Кисо бил себя пяткой в грудь, что все обойдется без эксцессов, а Хатиман отнюдь не ломался, как девственница после седьмого аборта, прекрасно понимая, что лучше

такого Есинаки может быть только настоящий исторический.

– Итак, по результатам голосования, – возвестил церковный бас Ицукусимского Дева. – Тайра все до одного считают, что Камакуру спасали по игре. Впрочем, за исключением госпожи Ниидоно.

– А в таком случае пусть господа Тайра мне объяснят, – злорадно заговорил Хатиман, – как же это они дворяне, самураи и правильные конфуцианцы потопали сражаться против воли вдовы Правителя-инока? Если я хоть что-то понимаю в самураях...

– То женщину, старшую в доме, окружают почтением и к ее мнению, разумеется, прислушиваются, – продолжил за него Еритомо. – Но тем не менее, не забывают, что женщина связана Тремя Послушаниями...

– Киндер, кюхе, кирхэ! – радостно заорал кто-то. – Правильно, правильно, так их!

– Не совсем. Три Послушания формулировались следующим образом: до замужества женщина повинуется отцу, в замужестве мужу, став вдовой – сыну. Так что Мунэ-мори вполне мог отдать приказ о выступлении против воли своей матери.

– Но племяннику я повиноваться ни по каким послушаниям не должна! Скажи мне честно, Мунэ-мори, чья была идея – твоя или Норицунэ?

– Наша общая, – буркнул Мунэ-мори.

– Позвольте, госпожа Ниидоно, – выступил вперед Норицунэ, – глава нашего рода Мунэ-мори, сын великого Киемори. Но это не

значит, что никто другой не вправе предлагать какие-то идеи или действия. Задача главы рода – решить, что из предложенного ведет род ко благу, а что ко злу.

– Я и сказал – лучше сегун, чем это... в общем, зло.

– Значит, так, – сказал главный мастер. – Сейчас вы, в моем присутствии отыгрываете переговоры. Противникам примирения никто не мешает пытаться их сорвать.

– Хорошо, ребята, – сказал Инари. – Отыгрывайте переговоры. Только в таком случае учтите, что

завтра вам играть будет не во что.

– Как так?

– А вот так. Если это самое примирение получится, то что у вас останется? Театралки хэйанских церемоний? Поэтические состязания? Даже раскола в стане Минамото не будет, потому что Есицунэ с Кадзиварой ссорится не из-за чего.

– А у нас и Кадзивары-то никакого нету! Не заехал, – сказал Бэнкэй. – Кроме того, у нас есть монахи Горы, дом Фудзивара, Государь-инок, в общем куча людей, в чьи игровые интересы



примирение Тайра и Минамото не входит. Если с умом ко всему этому подойти, не то что на вос-кресенье, на полгода игровых проблем хватит.

– А чем вам хэйанские театралки не нравятся? – пискнула какая-то хэйанская дева.

– Мы чайную церемонию хотели! – поддержала ее вторая.

– Тогда за этим – в XIV век, не раньше.

– А какая разница? – не сдавалась хэйанка. – Я чайник привезла. Китайский.

– Сама ты чайник! – парходной сиреной заревел Ходзе Токимаса. – Инари совершенно прав. Большинству людей на полигоне без войны делать нечего. В конце концов, мы самураи или кто? Без войны все вырождается в пожизненный треп и тусовки.

– Да это просто тебе самому без войны делать нечего, – вскипел Есицунэ. – Войны не будет, значит тайренков мелких резать не придется и ты без дела останешься, педофил кровавый.

– Сам такое слово, – огрызнулся Ходзе. – Тайренки виртуальные, а то, что я сражаться хочу, это мое личное дело и игровая задача. Тебе, конечно, хорошо, если войны не будет – весь день на озере просидишь с Сидзукой своей.

– А ты не трожь Сидзуку, мурло!

– Сам мурло!

– Что? Самурло? – буйно обрадовались минамотики. – Самурло и есть! Причем – оба!

– А я говорю – не трожь Сидзуку, пока я тебя, как Томоз, по

жизни в озеро башкой не макнул!

– Есицунэ, я тебя по игре разрежу, – зашипел Ходзе.

– Вот видишь – нашелся смысл игры, – поддел его Нори-мори.

– Черт бы вас побрал, маньяки! – злобно сказал Мунэмори. – Я, может быть, тоже сражаться хочу, но по игре понимаю, что мир в интересах моего дома.

– А может, действительно, – протянул Токитада, – переговоры сорвались, война продолжается, всем хорошо.

– Сегун, тебе же по игре больше всех невыгодно, чтобы Тайра выжили, – поддержал жаждущих сражаться Государь-инок. Ему очень не хотелось отдавать власть до самой реставрации Мэйдзи.

– Миритесь с Тайра, сколько влезет, господин сегун, – поддержал его Мотофуса. – Но учтите, что сейчас XII век, родовая хэйанская аристократия еще очень многого стоит. И эта самая аристократия не собирается принимать Тайра обратно с распростертыми объятиями. И сегуната никакого тем более не допустит.

– А что хэйанская аристократия сделать может?

– Да все, что угодно, – сладко улыбнулся Мотофуса. – Хоть тебя, сегун, закулуарить.

– Все равно войска у Фудзивар виртуальные, – ехидно сказал Юкииэ.

– А как вы, господа, собрались отыгрывать войну реальной армии Тайра и Минамото против виртуальных вассалов Фудзивара? – спросил Хатиман. – Этот

вариант развития событий я вам запрещаю. Слышите – запрещаю, как мастер.

– Да, серьезное препятствие, – согласился главный. – В этом я с Тулкасом согласен.

Госпожа Ниидоно плотоядно улыбнулась. Настал ее час. Сейчас она раз и навсегда объяснит этому крутому и неслабому новосибирцу, кто есть кто в доме Тайра на игре и на этой игре по жизни. Пусть даже ценой тайриной гибели – ей все равно!

– Господа! – сказала она. – А вы знаете, что эти переговоры в любом случае сорвутся. Ведь чтобы вернуться в Хэйан, Тайра должны вернуть императорские регалии и царствующего микадо. А Тайра этого делать ни в коем случае не будут, потому что все вышеперечисленное – единственная, хоть и слабая гарантия того, что их не сожрут.

– Да кто сожрет?

– Ха, он спрашивает, кто сожрет!

Хэйанцы сожрут, потому что нас обожают, монахи сожрут, потому что мы Нару сожгли, те же самые Минамото сожрут, постепенно и незаметно, потому что среди самурайских домов мы их единственные достойные соперники, а кто и когда под этими небесами конкурентов любил? Регента Киемори уже бог знает сколько времени в живых нет, а всем остальным возвращать должности и доходы совсем не обязательно. Или благородный героический Еритомо посвятит остаток жизни тому, чтобы перед Го-Сиракавой за Тайра хлопотать?

– И посвящу, – угрюмо сказал сегун. Госпожа Ниидоно не нра-

вилась ему все больше и больше.

– Ну хорошо, посветишь. Только учитывай, что у нас единственный игровой день. Если бы ты по жизни был сегуном Еритомо, я бы тебя даже поняла.

– Я запрю Тайра в их родовых поместьях и запрещу даже нос показывать в столице, – заявил Го-Сиракава. – Потому что начиная с 1156 года сыт ими по горло!

– А я тебе кулуарку сделаю, – спокойно ответил Есинунэ.

– Тогда дом Минамото мятежниками объявят.

– Ну что, дом Тайра уже объявили, – рассмеялся Тюнагон у Ворот, – вы, по крайней мере, окажетесь в блестящем обществе.

– Хватит! – рявкнул сегун. – Хватит делать из меня чудовище! Вы тут все наперебой, включая Ниидоно, доказываете мне, что если глупенький тайрюшник в полном составе тут донкихотствовал, то это их собственные половые, точнее игровые трудности. Так вот, господа хорошие, я все-таки самурай и у меня есть честь, в отличие от большинства здесь присутствующих.

– Правильно! – крикнул Есицунэ. Но никто больше этого крика не поддержал.

– Еритомо, – раздался голос Норицунэ, совсем мертвый и страшный, – ты совершенно правильно говоришь – у самурая есть честь. И честь для самурая прежде всего. Я клянусь этой самой честью, что Тайра ничего не будут требовать в обмен на военную помощь Камакуре, только то,

что ты захочешь дать сам. Самурай из Рокухары не продаются.

Это был шок. Всеобщий. По жизни, по игре и по чертовой матери. Норицунэ, выигравший войну с Есинакой, видите ли, ничего не требует за эту победу. Хотя может и должен. У него, видите ли, честь самурайская зачесалась, а на интересы дома Тайра он с Фудзиямы, оказывается, плевал. Уж от кого – от кого, а от Норицунэ не ожидали.

Гулкая звенящая тишина протвисела примерно полминуты, а потом взорвалась недоумением и яростью.

– Заткнись, благотворитель хренов!

– Сам заткнись, он прав!

– В следующий раз сам в одиночку пойдешь за Еритомо воевать!

– Он правильно делает! Мы самураи, а не наемники!

– Сегун нас сожрет!

– Сегун, сегун, Еритомо по вводной – беспринципный интриган!

– А Китай мы, случайно, им завоевывать не будем?

– Тогда еще и Россию до кучи!

– Пусть нам наши земли вернут!

– А через десять лет они опять нас вынесут?

– Ниидоно права – не отыграем таких заморочек!

– Долой Фудзивар из Хэйана!

– Раз Еритомо такой честный, вот наше требование – даешь сегуна Мунэмори!

– Норицунэ за всех не решает!

– Норицунэ, ты еще не глава дома Тайра!

– Норицунэ, пошел ты со своей честью!

– Пошел, говорите, со своей честью? – тем же мертвым голосом переспросил Норицунэ. – Что же, допустим, я пойду. Самураю всегда есть куда пойти. С честью. Говорите – исторический Еритомо такой и сякой? Да, я знаю. Но такой и сякой Еритомо приказал бы уцелевшим камакурцам наброситься на нас, когда мы отдыхали после победы. А если сегун этого не сделал, значит не такой и сякой. И я взял на себя дерзость отказаться от претензий Тайра и предоставил сегуну инициативу, потому что я знаю, в каком положении он сейчас находится.

– В интересном! – хмыкнул Токитада. – Я имею в виду политически.

– Норицунэ, солнышко, – зашипела госпожа Ниидоно, – я не знаю, может это твоё хобби по жизни – нетекстуальных сегунов от интересного положения спасать, но ты здесь один ничего не решаешь. А регалии мы не вернем. И учти, лапонька, сейчас у нас с Минамото шансы примерно равные, хотя конечно лучше всего объединиться, попереть хэйанцев и установить сегунский дом Тайра. Но так как мы все тут понимаем, что такой поворот означает, что дальше отыгрывать нечего – предлагаю заранее считать, что переговоры сорвались.

Опять повисла гнетущая ти-

шина и все увидели, как пошатнулся Норицунэ. Кто-то уже полез в сумки и карманы за валидолом, но отчаянный Тайра махнул рукой: все в порядке.

Потом он снял с пояса меч и протянул Киемунэ:

– Я пойду со своей честью. Подальше от самураев продажных по игре и игроков нечистоплотных по жизни. Усаги, помоги мне снять доспехи.

– Что ты собрался делать?

– То что делают самураи, когда хотят несмотря ни на что сохранить достоинство.

– Зачем из прикида-то вылезать? – ни к кому конкретно не обращаясь спросил Токигада. – И не влом же!

– А он красивый! – прошептала какая-то хэйанка.

– Дай меч, Киемунэ.

Киемунэ без звука повиновался. Сейчас он невыносимо стыдился красной майки с "Миноваром" и зеленым иероглифом "Хэй". Физически чувствовал, как пылают уши.

– Подожди, Норицунэ! – раздался голос выступившего из толпы сегуна. – Миномото следуют за Тайра. Достал этот балаган! Юкииз, поддержи меч, Есицунэ, помоги раздеться.

Тайра, Миномото, хэйанцы, мастера – что-то орали наперебой, не слушая друг друга, но почему-то никто не посмел прикоснуться ни к сегуну, ни к Норицунэ. Никто, кроме тех, кому они разрешили.

*Самурай рожден,  
Чтобы следовать Пути,  
Остальное – прочь.  
Есть победа или смерть,*

*Но сейчас они – одно*

– нараспев продекламировал Еритомо чуть-чуть измененную танку, которую сочинил во время битвы за Камакуру. И в таком виде она ему понравилась.

Сегун принял из рук Бэнкэя свою красавицу катану и приставил к низу живота.

*Умереть легко,*

*Если знаешь: все свершил*

*Так, как должен был.*

*Горной вишни лепестки,*

*Вам увянуть не успеть*

– отозвался Норицунэ, берясь за свой клинок из дюрала.

Минамотики в ужасе зажмурились. Впрочем не им одним сейчас показалось, что эти два маменька-самурая в обход всех правил и невесть каким чудом умудрились проташить на полигон настоящие стальные мечи. Государыня Кэнраймонъин уже готова была завизжать, но Еритомо встал и вбросил меч в ножны.

– Пошли отсюда, Норицунэ.

Норицунэ поднялся, опираясь на протянутую руку сегуна, собрал свои вещи и зашагал к Ити-но-Тани.

– Сегун, догоняй!

В опустевшей Ити-но-Тани Киемунэ остервенело упаковывал свои вещи. Вещи упаковываться не хотели. Юный самурай очень спешил – во-первых, хотел догнать Норицунэ, во-вторых, не хотел видеть никого из Тайра, могущих нагрять с минуты на минуту. Укладку вещей затрудняло еще и то, что надо было приглядывать за знаменем Тайра, предусмотрительно снятым с сегунячей палатки, к ко-

торому малолетний император воспылал страшным интересом и то и дело норовил стянуть. Киемунэ поминал всеми ласковыми словами, которые мог вспомнить (впрочем, японских среди них оказалось только два – "бака" и "к'со"), госпожу Ниидоно, мастеров, воинов Тайра, хэйанцев и всю игру, как таковую. Не досталось только минамотикам, хотя они, собственно, и были причиной того, что Киемунэ не помчался в Ити сразу. Добрых двадцать минут пришлось помогать складывать им палатку, поскольку остальные так были заняты выяснением поигровых и пожизненных отношений, что на младших воинов никакого внимания не обращали. Теперь минамотики уже шли потихоньку к станции, а он все еще не мог сложить нормально спальник. Спальник вел себя по-минамотски – пузырился и в рюкзак не лез. Киемунэ даже в голову не пришло, что он мог попросить кого-то из минамотиков пойти с ним – просить помощи у девочки было ниже его достоинства. Наоборот – другое дело.

– А че такое случилось? – приставал к нему император. – Че Машка так взбесилась, как корова?

– Отстань, – отмахнулся Киемунэ. – Не до тебя.

– Ну че такое, – не переставал канючить Тэнно, – говорили типа круто, а сами только бегают, как ненормальные.

– Остань от меня, говорю! Машка придет и все тебе сама расскажет!

– Расскажет она, – захныкал Тэнно, – она на меня все время

орет. А я, че, баклан? Че на меня орать?

Киемунэ яростно посмотрел на чертов спальник. Если бы злость обладала силой, он давно бы уже загорелся.

– Серега! – решился Киемунэ. – Ты скажешь Сукэмори, ну парню, который со мной в палатке, пусть он мой спальник и штотки в город притащит. А я побежал.

И оставив недоуменного императора созерцать свои так и недособранные вещи, Киемунэ схватил знамя и помчался прочь из лагеря.

Еритомо и Норицунэ уже ходили к станции, когда послышался стук колес и протяжный гудок уходящего поезда.

– О, черт, – выругался сегун, – теперь часа полтора тут торчать. Можно, конечно, на трассу пойти, тут недалеко... Если что, деньги у меня есть.

– Не хочется мне на трассу, – отозвался Норицунэ. – Лучше подождем. Сегун, а ты знаешь, что я идиот?

– Почему же ты идиот? Потому что на электричку опоздал?

– Потому что я знамя в Камакуре забыл.

– Что же теперь? Бежать за ним?

– Придется бежать. Я им своего знамени не оставлю, – твердо сказал Норицунэ. – Если хоят, пусть под пионерским сражаются. Посторожишь мои вещи, сегун?

Но бежать никуда не пришлось. Едва Норицунэ, скинув рюкзак на платформе, налегке направился обратно к полигону, как наткнулся на минамотиков в полном составе, возглавляемых

Киемунэ со знаменем. Минамотики были в прикидах, но без доспехов и без оружия, один только Тасуки на всякий случай оставил при себе тэссен. Киемунэ же так и остался в хакама и красной футболке с иероглифом, а из вещей у него был лишь короткий меч за поясом.

– Вы чего? – недоуменно спросил Норицунэ.

– Мы с тобой! – исчерпывающе ответили минамотики.

Лениво прогуливающийся вдоль платформы мент с подозрением взглянул на странную компанию, ожидающую ближайшей электрички в город. Впрочем, он быстро успокоился – подобные компании появлялись здесь не впервые и общественно порядка, как правило, не нарушали, выделяясь из толпы исключительно экзотическим внешним видом и непонятными разговорами. От разговоров еще никому вреда не было. У нас демократия – выгляди, как хочешь, говори, что хочешь, главное – как говорится, водку не пьянствовать и безобразия не нарушать.

– Вы чего? – недоуменно спросил Норицунэ.

– Мы с тобой! – исчерпывающе ответили минамотики.

Лениво прогуливающийся вдоль платформы мент с подозрением взглянул на странную компанию, ожидающую ближайшей электрички в город. Впрочем, он быстро успокоился – подобные компании появлялись здесь не впервые и общественно порядка, как правило, не нарушали, выделяясь из толпы исключительно экзотическим внешним видом и непонятными разговорами. От разговоров еще никому вреда не было. У нас демократия – выгляди, как хочешь, говори, что хочешь, главное – как говорится, водку не пьянствовать и безобразия не нарушать.

## 5 августа 2000 года, Ленинградская область

*Все преходяще в этом мире,  
но преходяще ли сам мир? Жизнь  
и смерть тесно переплелись, и  
неотступно следуют друг за другом,  
но стоит ли печалиться? Если  
в этом бренном мире жизнь  
подобна краткому мигу, то какой  
она будет в других, неведомых  
мирах? Может быть мой жизненный  
путь здесь – это лишь при-  
готовление к великому пути по*

*иным мирам? Долгая цепь из рождений и смертей должна куда-то вести и я верю, что она приведет меня к той самой вершине, к которой я стремился всю мою жизнь. Все мои жизни. В этом и других мирах. Везде и всегда.*

Героически дотащивший до города двойной комплект шмотья Сукэмори никак не мог дозвониться до Киемунэ, дабы это шмотье ему отдать. Этот придурак определенно куда-то провалился и даже предки понятия не имели куда. Похоже, вообще не возвращался с полигона.

Если бы Сукэмори догадался на станции расспросить наливавшегося у ларька пивом мента, он бы мог услышать душераздирающую историю о том, как три парня и четыре девушки, сидящие на платформе в ожидании электрички, внезапно пропали из поля видимости – исчезли, и все тут. Менту только показалось, что он увидел какую-то красно-белую вспышку – и больше ничего.

Только никто из возвращающихся с полигона в воскресенье днем не стал расспрашивать мента о случившемся. Да и вряд ли мент стал бы им рассказывать. Он даже составлять протокол не стал – чего доброго, самого сумасшедшим объявят. А ему это надо?

30 декабря 2000 –  
31 января 2001 г.  
Марьяна Орлова (Ассиди),  
Полина Черкасова (Мисти)  
г. Санкт-Петербург

## Воспоминания Галадриэли (продолжение)

Кто-то из людей потом рассказывал в качестве байки, как после нескольких встреч с эльфами они, Атани, всем племенем решили, что это такое длинное эльфийское приветствие: "Айа! Вначале был Эру Единый, которого в Арде зовут Илуватаром..."

Было очевидно, что с людьми нужно стараться говорить на их языке. Им было нужно совсем немного – всего лишь понять, почему идет война. Вместо этого их пичкали бесконечными эльфийскими легендами. То, что было для нас куском жизни, для смертных становилось лишь далеким мифом, и они не понимали, отчего мы так держимся за этот миф и не видим простых, близких вещей. Их не интересовали основы мироустройства. Сильмариллы, Благословенные Земли, Эру Единый, Светильники и Музыка Творения – все это мешалось в несчастных атанских головах и превращалось в квашеную кашу.

В них была сила – та, которой не было в нас, сила и простая житейская мудрость, которой у нас тоже не было. Они не жили легендами прошлого, они сами творили легенду, а на долгие разговоры у смертных просто не было времени.

Людской тинг воспитал меня. Если бы вместо людских вождей здесь собрались эльфийские владыки, каждый из них выступил бы с длиннейшей речью о природе Тьмы, о сути Искажения, о необходимости

Надежды, потом разговор ушел бы в теософические дебри и вернулся к своему началу – подобно змее, кусающей собственный хвост. Люди кратко обсудили преимущества и недостатки собственного положения – остаться им свободными или принять чью-либо сторону? – после чего посыпались конкретные предложения:

– А давайте сами придем взглянуть на этот Ангбанд!

– Ну да, наши были – их там на колени ставили... Еще чего! Давайте лучше так: каждое племя даст клятву никогда не воевать со своими!

– Точно! Давайте дадим клятву!

– А еще давайте построим корабль!

– Ты что, корабли умеешь строить?

– Так эльфы научат!

– А доски для корабля ты где возьмешь?

– Так нам этот, как его... Мелькор... предлагал Минас-Тирит подарить. Ага, ну! Вот мы его на дрова и разберем!

– И куда же ты поплывешь?

– Как куда – в Валинор! Там Дом-Где-Все-Есть!

– Ага, ну, потонешь по пути, а сам еще детей не нажил! Ты сначала детей роди!

– Во-во, точно! Я и говорю – свадьбы нужно играть!

– Точно, свадьбы! А у нас сын вождя неженат!

– Свадьбы! Ага, ну! Вечером будем играть свадьбы! Вот на этом и порешим! И клятву дадим друг другу, чтоб не драть-

ся! И построим корабль!

Я молча слушала их, слегка улыбалась и думала, что люди – лучшее, что есть в Белерианде.

Позже, после людского тинга, когда мы с Финдуилас вернулись в Нарготронд обсудить услышанное, у нашего костра обнаружилось двое Атани.

– Меня зовут Барахир, – сказал один из них. – А это мой сын Берен. Мы пришли предложить нашу помощь вашему народу. Мы соберем небольшой отряд и отправимся в земли Ангбанда поохотиться на орков. А если орки придут сюда и нападут, мы будем защищать ваш город.

Это было очень неожиданно и очень эффектно. Атани не любили лишних слов. Они не вдавались в подробности объяснений – они просто делали то, что считали правильным.

– Благодарю вас, – сказала я. – Наши двери всегда открыты для вас. И если ответная помощь потребуется вам – мы всегда окажем ее.

Эти слова были простой вежливостью. Произнося их, я не думала о том, что они принесут.

\*\*\*

В Дориате состоялся совет. Тингол – небывалое дело! – пригласил в Дориат Атани. И людские вожди, недоверчиво озираясь по сторонам, тянулись в сокровище королевство. Неизвестно, что происходило на том

совете, но расходились люди, задумчиво почесывая в затылках. Потом эльфийские владыки собрались на собственное совещание, набились, как кролики, в королевскую сокровищницу, и речь взял Финдекано, сын Нолофинва, побывавший в ангбандском плену. Речь его по объему обещала перекрыть все рекорды моего брата Ангарато.

Но тут меня тронули за рукав.

– Леди Галадриэль! – это был кто-то из дориатской стражи. – Там у ворот ваши... из Нарготронда...

Что-то случилось, ахнула я и метнулась к воротам. Я ожидала увидеть двоих, может быть, троих, но вместо этого с изумлением обнаружила чуть ли не весь Нарготронд.

– Что случилось?

– Дурные вести!

"Погиб Ангарато", – подумала я обреченно. Но нет, дело было в другом.

– Нам явилась перворожденная, которая говорила устами самой владычицы Варды. Она сказала, что Нарготронд угрожает страшное предательство и что Врагу стала ведома тайна тропа, ведущая к нам!

– Она сказала, что это из-за того, что какая-то девушка из Нарготронда дала в плену клятву вернуться и не вернуться!

– Она сказала, что теперь черное воинство войдет в Нарготронд, и никто не сможет их остановить!

– Она сказала, что цена нарушенной клятвы – предательство!

– Мы пришли сюда, потому что не сможем защитить Нарготронд! У нас нет воинов!

– У нас нет оружия!

Это была суровая правда – нарготрондских воинов, оставшихся в живых после штурма Ангбанда можно было счесть по пальцам одной руки.

– Мы взяли знамя, и пришли сюда! Что нам теперь делать?

Что нам теперь делать, машинально повторила я про себя.

– Где брат мой Ангарато?

– Мы не знаем! Его нет в Нарготронде, он ушел куда-то...

Прекрасно. Замечательно. Во мне начала закипать ярость, ярость, рожденная бессилием, потому что я не знала, как поступить. Оставить Нарготронд? Это невозможно! Но ждуть, покуда к нам придет враг, не имея способа защитить свой дом – невозможно вдвойне!

– Хорошо, – сказала я. – Ждите. Мы отправим гонцов к нашим союзникам и попросим помощи...

Все эти действия, которые следовало предпринять, казались мне жалкими и бессмысленными попытками противиться судьбе. Если Нарготронд обречен, он падет. Нам нечего противопоставить. Мы не умеем достойно бороться, мы умеем лишь умирать и полагаем, что это достойней... Почему??

Я искала мудрости решения. Оно не приходило. Прятаться здесь, в Дориате? Да, завеса укроет нас, но ведь это лишь отсрочка. Дориат падет последним, но ведь и он падет...

Это был момент отчаяния. Штурм Ангбанда доказал нам, что силой оружия Врага не свалить. Означало ли это, что сопротивление бесполезно?

– Мы останемся здесь, –

сказала я наконец. – И будем ждать помощи.

Но в этот момент в ворота ворвался запыхавшийся гонец. – Нарготронд! – закричал он. – Леди Галадриэль! Меня послал ваш брат Ангарато!

Мы окружили гонца.

– Где он?

– Он в Нарготронде. Он узнал о том, что вы покинули его, и сказал... он сказал... что останется один. Даже если останется один. И еще он сказал, что пусть к нему присоединится тот, кто любит его.

"О нет, о нет, о нет," – забормотала я, схватившись за голову. Ангарато не мог не понимать, что сил выстоять у нас не хватит. И все же он призывал свой народ вернуться. Это было безумием.

– Что же нам делать? – растерянно спросил кто-то.

Ангарато, ты сошел с ума, подумала я. И сказала с величайшим пафосом:

– Мы возвращаемся. Те, кто захочет.

Отправились все. Тингол выделил нам в качестве сопровождения отряд Белега. Должно быть, это было зрелище – несколько лучников, конвоирующих вереницу растерянных, озирающихся по сторонам эльфийских дев, первая из которых несла развернутое знамя. Мы покидали Дориат в закатном сумраке и не знали, доживем ли до утра. Я шла молча. Я пыталась слушать сердце, но оно находилось в противоречии с разумом.

Нарготронд был невредим. Брат встречал нас в воротах, на меня посмотрел косо.

– Я хочу поговорить с тобой, – сказала я.

– Изволь, – ответил он, и мы прошли в тронный зал. Ярость, которая кипела во мне, подкапывала к горлу и грозила излиться ядовитыми, непоправимыми словами. Полагаю, что Ангарато тоже был в ярости. Мы прошли в тронный зал и встали напротив друг друга, подавшись вперед и упираясь кулаками в широкий стол, и в напряженной тишине я спросила:

– Брат мой, что ты делаешь?

– Об этом я хочу спросить тебя.

– О чем ты думал, призывая свой народ вернуться?! Среди них нет воинов!

– Я знаю, что я делаю!

– Тогда ответь мне! Ответь! Ты призвал тех, кто тебя любит – и все мы здесь! Хочешь ли ты, чтобы все мы погибли, не в силах защитить собственный дом?

– Это ты скажи мне, сестра, как могли вы его оставить!

– Разве ты не понимаешь, что это безумие?!

– Разве ты не понимаешь, что это трусость?!

Мы уже орали во все горло, не сдерживаясь. Должно быть, бедный нарготрондский народ, о котором шла речь, слышал все, но нам было наплевать.

– Ты позвал их на гибель, зная, что они не смогут не прийти! Какой ты правитель – тебе просто хочется быть героем!

– Где же была ты, сестра? Признайся, ты просто струсила, оттого что не веришь!!

– Во что я должна верить?!

– В силу нашего духа! Он укрепил эти стены! Никакой враг

не сможет войти сюда, пока мы здесь, пока мы верим, что он не войдет!

– Ты спятил!!!

– А ты не видишь очевидно-го!!!

– Ты вообще ничего не видишь, кроме себя!!!

– Вы бросили мой город!!!

Повисла пауза. Мы смотрели друг на друга почти с ненавистью, и тьма, скрывавшая наши лица, была тенью Ангбанда. Мы молчали, сознавая, что не в силах ничего изменить.

– Я объявляю праздник. Сейчас. – после долгой тишины сказал Ангарато. – Надеюсь, что ты останешься, сестра.

– Благодарю за приглашение, брат.

Это был конец беседы. Ангарато пошел к костру, у которого его ждали нарготрондцы, а я пошла прочь. Но по дороге меня перехватила Финдуилас.

– Галадриэль! – сказала она.

– Ангарато сошел с ума.

– Я иду прочь отсюда. Не могу больше слышать его речей.

– Я с тобой.

В конце концов мы с Финдуилас дошли до бардовской точки. Здесь собирались и пели; это было место случайных встреч и легенд, родившихся из случайных рассказов. Мы сели и слушали незнакомых бардов, и я пела тоже.

Внезапно от костра поднялись двое, шагнули ко мне и неожиданно преклонили колени. Это были двое Атани из рода Халет, я смутно помнила их лица, но не знала имен.

– Леди Галадриэль, – сказал один из них. – Твои песни перевернули мою душу. Мы хотим

отныне служить тебе и принести тебе клятву верности.

Я растерялась от неожиданности, но лишь на мгновение.

– Принимаю вашу клятву, – сказала я после паузы. – Благодарю.

Мне хотелось сказать больше, но слова получались лишними.

Атани поднялись с колен и молча сели на прежнее место. Больше мы не говорили, однако было ясно, что они приняли решение и собираются следовать ему.

И еще одна встреча произошла этой ночью на тропе перед Нарготрондом. Я повстречала барда. Это была женщина с мужским именем Эльдарато, в чьем доме мы только что пели, и мы остановились на тропе, и она вдруг пристально взглядела в меня, приблизив свое лицо к моему.

– Я знаю тебя, – сказала она утвердительно. – Ты – Галадриэль, сестра лорда Финарато.

– Он погиб, – сказала я.

– Я знаю это. Куда ты идешь?

– В Дориат. Я живу там.

– Кто правит сейчас народом Финарато?

– Мой брат Ангарато.

– А что делаешь ты?

– Я?..

Горькие, даже язвительные слова завертелись на моем языке, но я сдержала их и спросила:

– Ты можешь вместо вопроса просто сказать... да хоть что-нибудь сказать?..

– Ты хочешь совета? – она покачала головой. – Я не могу тебе его дать.

– Я не прошу совета. Но я в

растерянности. Мне тяжело. И я не знаю, как мне жить дальше.

Она помолчала, уставившись в сторону, и некоторое время мне казалось, что мысли барда блуждают где-то очень далеко, возможно – в иных пределах. Потом она заговорила:

– Сейчас в темнице Ангбанда находится один из твоего народа. Его зовут Гвиндор. Он был подданным твоего брата, он принес ему клятву верности. Он попал в плен сразу после вашего похода через льды. Его пытаются, но не могут сломить. От него требуют присяги Морготу, но он остается верен своему королю. Его убеждают в том, что его король умер – и это правда! – но он не верит. До сих пор. Он очень молод. Он очень одинок. Он не знает даже, помнят ли еще его... Помнят ли его имя... Но он не сдастся. Он не сломлен, и он думает лишь о своем короле. О твоем брате, Галадриэль.

Я молчала, потрясенная. Мои горести казались мне ничтожными.

– Можем ли мы спасти его?

– Ему невозможно помочь, потому что, вероятней всего, он уже мертв.

– Можем ли мы хоть что-нибудь сделать для него?

– Вы можете помнить о нем. Это главное.

### День 3.

Мне опять снился сон об Ангбанде. Мне снились страшные стрелы, вместо оперения имевшие черные пластмассовые шары. Когда эта стрела вонзается в тело, она врастает в него и превращается в рычаг,

наподобие рычага переключения скоростей. И огромное войско шагает вперед, войско, управляемое рычагами.

Сон еще блуждал вокруг, когда голоса каких-то дориатских дев нарушили его.

– Владыка Тингол! – говорила одна из них, стоя рядом с палаткой. – Твоя дочь Лютизнь спит на холодной сырой земле рядом со смертным!

– На холодной сырой земле! – подхватывала вторая.

– Рядом со смертным! – повторяла первая.

Кажется, Тингол зарычал. Я подумала, что Берен все-таки пришел в Дориат, и опять провалилась в сон.

Следующий сон был не менее парадоксален. Мне снился какой-то английский закрытый клуб, в который входили упыри. Каждый вечер они собираются в этом клубе и играют в шахматы. Шахматы необычные: помимо существующих фигур, имеется еще и третий ряд фигур высших. Высшие фигуры – что-то вроде высших арканов в картах Таро. Они красного цвета, ходить ими имеют право лишь высшие упырские гроссмейстеры, которых в клубе по-прежнему именуют крестными отцами.

– Леди Галадриэль! – сказал кто-то громко и отчетливо, – К вам крестные отцы из Нарготронда!

– Что?!!

Я села, ничего не соображая, потом выглянула из палатки.

– Леди Галадриэль, – повторил посланец, – К вам гонец из Нарготронда.

Кажется, про крестных отцов него и превращается в рычаг,

нула мысль облегчения, тут же сменившаяся мыслью тревожной: что-то случилось!

Гонец ожидал меня у ворот. По его лицу я поняла, что оказалась права.

– Ваш брат Ангарато... – сказала он. – Он отправился ночью в Ангбанд для того, чтобы забрать тело Гвиндора... Он погиб.

Мне захотелось зарычать, как владыке Тинголу, но я справилась с собой.

– Нарготронд каждую минуту ожидает нападения, – продолжал гонец.

– Я отправляюсь туда, – сказала я. – Немедленно.

Между тем возле сокровищницы Тингола разгорался скандал.

– Она лежала рядом со смертным! – возмущенно восклицала какая-то эльфийская дева.

– Так обмануть доверие нашего государя! – вторила другая.

– Что теперь будет! – ужасалась третья.

Из их обрывочных реплик составила картина. Накануне вечером в Дориат, волшебным образом миновав завесу, явился Берен. Владыка Тингол принял его радушно, но с утра ему был нанесен коварный удар: дочь короля Лютизнь влюбилась в смертного! Их нашли спящими рядом, и хотя в рассказе очевидцев фигурировал кинжал, лежащий меж влюбленными, гнев Тингола был страшен. Берен, за неимением темницы, был посажен под за-

мок в королевскую сокровищницу, Лютиэнь нейтрализована, Дориат же пребывал в растерянности. Тингол с Мелиан удалились обдумывать произошедшее.

Для меня времени обдумывать не было. Нужно было топириться в Нарготронд, брошенный на произвол судьбы. Ночь решила для меня многое. Чудовищна была мысль, что последние слова, сказанные мною Ангарато, были слова упрека, – о да, мне и сейчас было в чем упрекнуть его, бросившего свое государство ради глупого и бессмысленного поступка. Но я не вправе судить, тем более, что Ангарато мертв. Возможно, он сожалеет о содеянном, находясь в далеких залах Мандоса, но для нас, оставшихся, сейчас это не имело значения.

– Галадриэль! – в Нарготронде меня встречала Финдуила. – Ангарато...

– Все знаю, – сказала я. Мы помолчали.

– Я отправила гонцов, – сказала Финдуила. – Может быть, нам помогут.

– Может быть.

– Мы останемся здесь? – Да.

Может быть, Ангарато был прав, устало думала я. В конце концов, что толку прятаться от судьбы, если она все равно найдет тебя.

Может быть, враг придет. А может быть, нет. Может быть, помощь успеет. А может быть, нет. Я устала думать об этом. Я устала жить разумом и судить чужие поступки. Главная битва,

которая идет сейчас – это битва не за крепости, а за сердца, сердца Пришедших Следом.

И когда я подумала об этом, вместо отчаяния в моей душе вдруг вспыхнула надежда.

А потом события понеслись с угрожающей быстротой.

– Владычица! – завопил вдруг кто-то от ворот, – Ангарато!!

Я вскочила.

– Кто тут сказал, будто я умер? – недоуменно спросил Ангарато, входя в ворота. – Что за ерунда? Жив я, жив!

Все сказанное вчера, вся тяжесть вчерашнего вечера разом упала с моих плеч. Мне хотелось сказать ему, как жалела я о словах, брошенных в запале. Может быть, он жалел тоже, не знаю. Мы не говорили об этом больше.

– Ты ведь не пойдешь куда-то больше? – спрашивала я. – Ни в какой Анбанд?

Ангарато только смеялся. На все распросы он безапелляционно заявил, что был под воротами Ангбанда и ушел живым, а остальное следует считать глупыми слухами и домыслами. О Гвиндоре он ничего не узнал.

Итак, Нарготронд вновь обрел правителя. Жизнь продолжалась, хотя ситуация с королем по-прежнему оставалась несколько напряженной (нарготрондцы шутили, что вторым вопросом, задававшимся каждое утро, было "Кто у нас государь?"). Первым вопросом было "А где соль?"

Истинным и достойным правителем мне виделась Финду-

ила. В ней была сила и мудрость, а главное – чувство ответственности за народ. Вчерашняя ссора с Ангарато все-таки напугала меня; я опасалась, что власть окажется слишком сильным искушением для Галадриэли. Я боялась раскола. Лучше уйти и оставить здесь Финдуилас, она станет достойным советником королю, а я – я хочу отправиться к людям, мне есть о чем говорить с ними...

Решено. Я уйду. Но вышло совсем иначе.

– Там пришел человек, и он спрашивает тебя, – сказал Ангарато.

У ворот стоял Берен. В моей голове что-то глухобрякнуло.

– Я пришел просить помощи, – сказал Берен, глядя под ноги.

– Я полюбил дочь короля Тингола. И Тингол сказал, что отдаст ее мне, если я... Я должен принести ему Камень из короны Моргота.

Я молчала и думала о причудливости узоров судьбы. Думал ли ты, брат мой Финарато, о том, что случится после твоей гибели? Знал ли ты об этом?

– Мне нужен твой совет... – сказал Берен.

– Совет... – повторила я. – Я помогу тебе, обещаю.

Я еще не знала, что произойдет и как именно. Но было очевидно, что предначертанного не изменить.

– Прощу тебя, сядь и отдохни, – сказала я. – Мне нужно подумать.

Я гнала. Думать было не о чем.

\*\*\*

Фигура шла от гаваней Бри-томбара. Путник, чьи волосы золотились в свете солнца, шел бесечно и улыбался – то ли нам, застывшим и онемевшим нарготрондцам, то ли своим воспоминаниям. Я беспомощно заморгала, не понимая, что происходит, Эру Единый, как это, ведь это же не может быть...

– Финарато! – закричал кто-то, и немая картина распалась на кусочки мозаики. К нему бежали, кричали, его обнимали... Я рванулась вперед, уже не думая о возможном и невозможном. Он обнял меня, и вдруг ледяной холод пролился в мои вены. Потому что я отчетливо поняла, что теперь мне есть, что терять.

– Это ты?.. Правда? Ты жив?

– Еще как, – заверил Финарато и засмеялся. – Привет, сестренка! Привет, Нарготронд! Я вернулся.

Вокруг прыгали нарготрондцы, тормошили, кто-то уже кричал, чтобы несли вино.... Финарато сел прямо на пороге, развел руками и сообщил:

– Будем праздновать.

Нарготрондцы наперебой галдели, торопясь изложить сразу все новости, Финарато увлеченно слушал, временами раздражался хохотом, временами мрачнел и снова смеялся. Он был счастлив. Я всматривалась в него, пытаюсь понять, что же изменилось – ведь из чертогов Мандоса нельзя уйти прежним... впрочем, что я могу

знать о чертогах Мандоса?.. Финарато был тем же, и в то же время неуловимо другим, но постичь это различие мне не удавалось.

Уже несли вино, уже играла музыка, уже кто-то надел на моего брата венок, и я смеялась вместе с ним, а потом вдруг заметила Берена, сидевшего в отдалении – о ужас! как я могла забыть?!

– Кто это, сестра? – спросил Финарато.

"Нет, нет, нет!.." – подумала я, и с моих уст почти уже сорвалось имя, но...

– Кто бы ты ни был, в честь своего возвращения я исполню любую твою просьбу, – беспечно сказал Финарато, и мне показалось, что далекий отзвук колокола судьбы раскатился по окрестным дорогам, неся весть: свершилось.

– Мне нужно добыть Камень из короны Моргота, – тоскливо сказал Берен. – Я люблю Лютиэнь из Дориата, ее отец, король Тингол, потребовал, чтобы я это сделал...

Финарато посерьезнел и коротко глянул на меня.

– Я вернулся ненадолго, – сказал он. – Может быть, это и есть то, ради чего я вернулся. Не знаю.

Еще вчера я не смолчала бы. Я сказала бы, что это безумие. Но сегодня что-то изменилось.

Нарготрондцы, оживленно галдя, несли чаши с вином. Они еще не знали. А мы уже ничего не могли сказать, потому что были не здесь. Слово незримая завеса разделяла нас. Мы еще пили чаши и улыбались, но

это были словно не мы.

Финарато не произносил речей. Мы молча и буднично собирились. Лишь порой к нам подходил кто-то и оставался стоять рядом, и становилось ясно, что он идет с нами. Последним подошел Атани – один из тех, что вчера принес клятву верности. Не знаю, как и почему он оказался здесь, но вероятно, так было нужно. Я вспомнила, что не знаю его имени. Забегая вперед, скажу, что так и не узнала его.

Лишь когда отряд был готов к выходу, Финарато сказал мне:

– Сестра. Я прошу тебя...

– Один раз ты уже просил меня уйти, – ответила я. – Но теперь это уже моя судьба.

И больше ничего мы не сказали друг другу.

А когда мы двинулись прочь, меж деревьями вдруг мелькнули фиолетовые одежды Келеборна. Только не это, подумала я, но Келеборн уже заметил меня и направился прямым курсом к нашему отряду.

– Госпожа моя, неужели я вижу лорда Финарато? – спросил он.

– Мой брат вернулся, – сказала я, мучительно соображая, как бы отослать Келеборна обратно в Дориат. Я очень боялась, что он пойдет с нами.

– Я вижу, что и Берен здесь. Что происходит? Куда вы собираетесь?

– Мы обещали Берену помощь, – со вздохом выдала я военную тайну, так и не сумев ничего соврать.

Келеборн молча взял меня под руку. Он пойдет с нами, по-



думала я. Как это все глупо.

Мы шли и ругались с Келеборном. Точнее сказать, я пыталась убедить его отказаться от участия в нашей сумасшедшей эскападе.

– Я не хочу, чтобы ты шел с нами, – говорила я. – Ты никому и ничего не обещал. Финарато не твой брат и не твой король.

– Но ты идешь с ним, – отвечал Келеборн.

– Я не хочу–чтобы...

– Но ты идешь с ним, – упрямо повторял Келеборн.

– Твой поступок не принесет ничего, кроме беды, и я буду винить себя, если с тобой что–нибудь случится.

– Прости, госпожа, я не могу иначе.

Я замолчала.

Мы шли. Нас было двенадцать. За развалинами Минас–Тирита к нам подошел эльф–лучник, коротко осведомился, куда мы идем и пошел рядом. Так нас стало тринадцать.

– Когда Берен ушел, – рассказывал мне Келеборн, пока мы спускались по склону, – Владыка Тингол пришел в великую печаль. А потом стало известно, что дочь его Лютизнь сбежала и отправилась вслед за Береном. Тогда Тингол отправил нас на ее поиски. Но мы не нашли ее и боимся, как бы она не попала в плен.

– Лютизнь ушла из Дориата? – встревожился Берен. – Надо торопиться! Вдруг она... Вдруг с ней что–нибудь...

Его лицо сделалось очень мрачным и очень решитель–

ным, и все мы прибавили шаг.

Миновали овраг и стали одолевать подъем. Там, на вершине горы, ожидали нас черные стены Ангбанда.

Видеть их было жутковато. Выкрашенные черной краской, огромные, они нависали, давили, закрывали небо. Из–за стен гремели орочьи барабаны.

Мы делаем величайшую глупость, стучало у меня в голове. Следовало бы отправить разведку, поискать тайные тропы, подобраться тайком... Вместо этого мы, как полные идиоты, тринадцать идиотов, идем прямо ко воротам своей гибели. Великие Валар! Меньше всего мне хотелось оказаться в бесконечной череде героических персонажей, явившихся погибнуть под стены вражьей крепости. Но известие о победе Лютизнь заставляло Берена рваться вперед, а мы, мудрые эльфийские владыки, не могли предложить ни единой разумной альтернативы.

И вот мы подошли к воротам. Стены облеплены орками в масках; они, как муравьи, были всюду. Стены щетинились лучниками. Орки визжали в упоении; потом кто–то гаркнул, и наступила тишина.

– Кто это тут к нам пожаловал? – раздался голос с донжона. Разглядеть говорящего было трудно. – Уж не сам ли владыка Финрод? И не сестру ли его Галадриэль я вижу? Зачем пришли?

– Я пришел говорить с вашим хозяином, – ответил Финарато.

Орки взвыли.

– Много чести тебе говорить с нашим господином. Довольно того, что поговоришь со мной. – отозвался все тот же голос.

– Ничего, мы подождем, – хладнокровно сказал мой брат, доставая флягу с вином. – У нас много времени.

Орки взвыли вторично. Я покосилась по сторонам. У боковой стены, привязанный за руки, висел какой–то несчастный, неизвестно, живой или мертвый. "Мы совершили ошибку, не сняв его сразу, потому что это явная проверка", – отстраненно констатировал кто–то внутри меня. Эру Единый, о чем я думаю! – ужаснулась я.

Мы отвязали пленника.

– Моего господина нет здесь сейчас, – раздался новый голос с донжона. – С вами буду говорить я, Гортхаур. Что вам нужно здесь?

Эту маску я знала. Видела в Минас–Тирите перед тем, как уйти.

– Мы пришли за тем, что не принадлежит твоему хозяину, – ответил мой брат.

– Какая самоуверенность! Уж не собираетесь ли вы штурмовать эту крепость?

Орки захохотали и заулюлюкали.

– Мы войдем, – уверенно сказал Финарато. – И твой хозяин отдаст нам то, за чем мы пришли.

Сейчас нас расстреляют из луков, подумала я и ошиблась.

– Хорошо! Мой хозяин отдаст вам то, за чем вы пришли. – громогласно возвестил Гортхаур. – В обмен на Галадриэль! Пусть войдет она!

Все посмотрели на меня.

Я пожалала плечами. Это был

очень легкий выбор.

– Я готова, – сказала я. – Дайте мне это сделать.

– Ерунда, – сказал Финарато. – Мы тебя не отдадим.

– Глупо жертвовать всеми!

– Мы не герои, сестра. Но ты не пойдешь к ним одна.

– Хорошо, – сказал Гортхаур. – Если вы так хотите... Открыть ворота!

Заскрипели веревочные петли. Ворота медленно легли перед нами, обнажая проем, в котором замер орочий строй. Несколько мгновений картина не двигалась. Мы стояли клином – впереди я и Финарато, чуть позади Келеборн и незнакомая мне девушка из Нарготронда, дальше остальные... В следующий миг кто–то выкрикнул команду, и орки с воплем хлынули на нас. Волна оскаленных страшных масок. Это было жутко. Несколько секунд, в течении которых я ожидала неминуемой гибели. Несколько секунд. Орки пронеслись мимо меня, рыча. Мы остаемся стоять – я, Финарато, Келеборн и девушка. Остальной части отряда нет. Они лежат на земле, сметенные орочьим ураганом. Нас берут в кольцо.

– Проводите гостей, – глумливо говорит Гортхаур. – Да обращайтесь с ними повежливей – это же эльфийские владыки! Нас ведут в ворота, мимо черных стен, окропленных красным, мимо орочьих кривляющихся морд, мимо жутковатого сооружения, затянутого черным полистиленом, – в темницу.

Темница – большая брезентовая палатка с набросанными

внутри одеялами. На покатою крыше прореха, затянутая полистиленом. На ней маркером небрежно нарисована решетка. Свет падает на пол пятном. В углу сиротливый котелок с неопределимым содержимым – очевидно, пища для пленников. Мы подавлены. Только что нас было тринадцать. Теперь лишь четверо, и мы не знаем, жив ли хоть кто–нибудь еще.

– Вряд ли они убили всех, – говорит Финарато. – Может быть они в соседней темнице.

– Не разговаривать! – рычит от входа стражник.

– Будем надеяться, что они живы, – говорит Келеборн.

– Я сказал, заткнуться!

Пауза. Потом мы тихонько запеваем "А Элберет Гилтониэль". У входа слышна какая–то возня, затем в проеме внезапно показывается женщина в черной маске. У ее ног рабыня – без маски. Смотрит с ужасом.

– Если вы не заткнетесь, – говорит маска, – Я прикажу заporоть эту рабыню насмерть.

Мы молчим. Полог опускается. Тишина гнетет.

Они ждали единственного оброненного слова; как только это происходит, снаружи раздаются удары бича и крики рабыни. Спустя некоторое время полог отдергивается, и к нам вбрасывают ее тело.

– Довольны? – рычит орк от входа. – Еще?

Мы молча втаскиваем рабыню внутрь, накрываем одеялом. Девушка лежит безжизненно и неподвижно.

– Она жива? – шепотом спрашивает Келеборн.

– Не знаю, – шепчу я в ответ. Глажу ее волосы, пытаюсь

звать – бесполезно. Проклятые, я не умею лечить.

– Кажется, она мертва, – констатирует чей–то голос.

Кто–то сидит у входа и разглядывает нас. На лбу – повязка со светящимся фонарем. Дух Сильмарилла!

– Зачем вы здесь? – спрашивает он с неподдельным интересом.

Нужно верить в то, что делаешь, думаю я. Верю ли я в то, что делаю?

– Кто из вас Финрод? – рычит орк от входа.

Финарато поднимается и выходит.

– Так зачем вы здесь? Ты, – Дух Сильмарилла указывает на меня, – Зачем?

– Я пришла за своим братом, – отвечаю я.

– Ты делаешь только то, что велит тебе брат?

– Я делаю то, что велит мне сердце.

– И сердце велело тебе пойти сюда?

– Сердце велит верить.

Дух Сильмарилла молчит. Молча гасит фонарь и исчезает.

Тянутся минуты ожидания. За стенами – то чей–то плач, то орочье рычание, то свист бича. Страшно.

*продолжение следует*

Воробьева Лина (Йовин)  
г. Москва

## Наши подписчики и распространители спасибо за поддержку журнала

### Региональные распространители

#### Петрозаводск

Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru

#### Санкт-Петербург

Лундышев Игорь (Птах) ptahig@narod.ru

#### Украина, Киев

Клуб "Переплутье", Людмила и Гарольд  
pereplut@freemail.ru

#### Алматы

– Алматинский клуб  
ролевых игр, вестник  
"Маршрут 29"  
http://www.ala-rpg.org/  
route29@ala-rpg.org

#### Белгород

– Лютов Александр  
(Wulfgar)  
Wulfgar@mailru.com

#### Благовещенск

– Беликов Константин  
(Исен) isen@amur.ru

#### Брянск

– Фокин Андрей  
andrew-80@yandex.ru

#### Владивосток

– Журова Виктория (Керин)  
saegin@newmail.ru  
– Мусагалиев Николай  
(Брегалад)  
– Неупокоева Лариса  
(Лоризель)

#### Волгоград

– Попович Людмила  
(Меладан)  
meladan@mail.ru

#### Вологда

– Белинская Анна

#### Донецк

– Синявская Елена

#### Екатеринбург

– Жердева Людмила  
(Хильвен)  
– Захаренко Степан  
(Дракон Железных Душ)  
– Федотов Артем (Nimalk)  
http://english.kulichki.net/

#### Израиль

– Тейне ар Туар  
– Болотина Ольга (Шагги)  
– Литвин Борис  
(Эльфадмин)  
blitvin@netvision.net.il

#### Казань

– Fangorn Video fvideo@mi.ru  
– Муравьев Алексей  
leksei@tars.i-set.ru

#### Калининград

– Дурманова Ирина  
irian@mailru.com

#### Калуга

– Ледякова Юлия (Ундин)

#### Кемерово

– Шагиахметова Анна  
(Зверька)

#### Киев

– Шелест Аян и Вика  
pereplut@mail.ru

#### Кирово-Чепецк

– Ломов Александр  
(Немир)

#### Кольчугино

– Благонадеждина Любовь  
(Дэй)  
– Богомолова Вера (Шарра)  
– Филиппов Игорь (Кэлис)

#### Кострома

– Козеров Дмитрий  
(Сольдан)  
– Палюлин Антон  
(Фредерик)  
anton\_p1988@mail.ru

#### Красноярск

– Нечаенко Галина  
– Карева Елена (Еля)

#### Курган

– Ребров Илья (Ил)

#### Магнитогорск

– Чинючина Алина (Нион)  
nion@mail.ru  
– Чураков Илья (Daelen)  
daelen@mail.ru

#### Москва

– Мастерская группа  
Александр VI  
www.alexander6.ru  
– Белоконов Ольга (Артана)  
– Клуб Варяг  
http://drakkar.da.ru  
– Волков Юрий  
y\_volkov@mail.ru  
– Вялков Максим (Brodda)  
brodda@mail.ru  
– Заец Оксана (Ар-Панель)  
earien\_elf@rambler.ru

## Наши подписчики и распространители спасибо за поддержку журнала

– Киселева Наталья (Майвэн)

– Кулева Евгения  
(Дженнифер)

– Куликова Ирина (Сумирэ)

– Любкин Вячеслав

ljs@gamma.msk.ru

– Мацута

– Евгения Спектор (Элинор)  
elinor@fbt.ru

– Стригунова Светлана

(Гилэн)

dearsunny@mail.ru

– Рачинская Мария (Сара)

– Сурначев Михаил (Gloomu)

mara.bag@mtu-net.ru

– Тимофеев Игорь (Гаркин)

– Клуб "Умбар"

www.umbar.narod.ru

– Шапиро Дарья (Аданэль)

– Якимова Женья (Остинг)

FIDO 2:5020/122.154

#### Мурманск

– Прожеваров Максим

*Наш самый первый*

*подписчик*

#### Новокузнецк

– Савина Елена

#### Новосибирск

– Пухначева Наталья

(Тильтиль)

– Воробьева Эвелина

(Тинвэ) kis\_tin@mail.ru

#### Омск

– Власов Алексей (Сосквач)

sqf@mail.ru

– Дячук Максим (Всеслав)

– Харитонов Сергей

(Warkender)

– Кабакова Ирина (Элериме)

deidra300@yandex.ru

– Крестьянникова Мария

#### Пермь

– Наймушина Мария  
(Релай)

#### Петрозаводск

– Кутасова Виктория

mkutasova@com.onego.ru

– Рязанская Полина

– Камкин Алексей

– Кислицын Павел

– Лукин Илья

#### Петропавловск-Камчатский

– Андрей Ляндзберг (Дэл)

andel@kamchadalochka.ru

– Лаврентьева Юлия (Хала)

#### Подмосковье

– Инкогнито

– Ященко Евгений

#### Санкт-Петербург

– Федорова Надежда

(Sebeth)

– Котляров Иван

ikotliarov@hotmail.com

– Сатар

– Лундышев Игорь (Птах)

www.mastering.newmail.ru

– Сергиенко Антон (Рамил)

– Шаров Вадим

– Земсков Борис (Scrackan)

boris@rolemancer.com

www.rolemancer.ru/

– Лобанова Марья (Теххи

Карамир) mashalob@mail.ru

#### Саратов

– Семенов Игорь sss@sgu.ru

– Гавруков Алексей

(Лэнгвар)

#### Северодвинск

– Лаптева Евгения

len@sevmashvtuz.edu.ru

#### Симферополь

– Шепаревич Павел (Тур)  
pavel@kaliostro.crimea.com

#### Тюмень

– Кутасова Виктория

FIDO 2:5077/24.16

#### Уфа

– Элентир ICQ: 34310797

#### Хабаровск

– Наконечный Владимир

(Эльзар) elsar@mail.ru

– Швецова Лера (Иодис)

iodis\_shym@mail.ru

– Кречетов Илья

– Мун Татьяна (Итиль)

– Чугаевская Елена

#### Челябинск

– Козлова Оксана (Эридель)

– Радченко Сергей (Карч)

alex\_rad2000@mail.ru

#### Черняховск

– Сысоева Татьяна

astroll@mail.ru

#### Чикаго

– Алферов Олег (Секох)

secoh@anl.gov; www.secoh.ru

#### Шуя

– Крутов Андрей (Хедин)

КЛТ "Снежные Волки"

hedin@hotmail.ru

#### Ярославль

– Стратилатов Борис

(Бодхи)

bodhiij@mail.ru

– Свиргунова Ксения

– Борисов Никита (Док)

– Ключев Дмитрий (Скиф)



## РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

*Воробьева Лина (Йовин)*  
*Каковиди Антонина (Тошка)*

*Дмитриевы*  
*Любовь Александровна (Несси)*  
*и Вадим (Никодим)*

123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,  
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

**Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)**

*Максим Семкин (Fangom)*  
420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51  
тел. (8432) 76-22-35 (рб)  
fvideo@mi.ru

*Вячеслав Рожков (Дядя Слава)*  
rojkov@icl.ru

*Стригунова Светлана (Гилэн)*  
dearsunny@mail.ru

### редакционный совет

*Алина Немирова*  
Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы  
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23.  
oldie@kharkov.com (для Алины)

*Лариса Бочарова (Лора)*  
620149, Екатеринбург, ул.Громова, д. 132,  
кв.75, тел. (3432) 28-40-94  
ejen@002.ru

*Юлия Зубарева*  
ayes@yandex.ru (для Юли Зубаревой)

НАШ САЙТ..... <http://nin.rpg.ru/moek/>

E-MAIL.....fvideo@mi.ru,  
nessy\_moek@mtu-net.ru

ПОДПИСКА....nessy\_moek@mtu-net.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ГРАФИКА...по стр.....

1, 11, 17, 27, 31, 33, 42, .....

66, 100..... О. Романова

51..... Мира

8..... Тин

*Издание журнала не преследует  
коммерческих целей*