

Светлана Бринкер

Самоучитель по Превращениям

Издательские решения
По лицензии Ridero
2020

УДК 2
ББК 87.77
Б87

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Бринкер Светлана

Б87 Самоучитель по Превращениям / Светлана Бринкер. —
[б. м.] : Издательские решения, 2020. — 184 с.
ISBN 978-5-4498-0913-1

Эта книга научит превращаться в Мерлина, Дракулу, Клеопатру или другого героя вашего персонального пантеона, в любое существо, предмет или абстракцию. Способ, рекомендуемый для Превращения, — ролевые игры живого действия, наиболее известные из которых — «Хоббитские Игрища». Автор делится опытом организации игр в России, Израиле и Германии, рассказывает о захватывающих приключениях в придуманных мирах из любимых книг, предлагает сценарий игры тем, кто готов наполнить свою жизнь чудесами.

УДК 2
ББК 87.77

16+

В соответствии с ФЗ от 29.12.2010 №436-ФЗ

© Светлана Бринкер, 2020
ISBN 978-5-4498-0913-1 © Анатолий Дубовик, иллюстрации, 2020

ПРЕДИСЛОВИЕ

Ю. В. Власовой, кандидата психологических наук, действительного члена и преподавателя Общероссийской психотерапевтической лиги (модальность «психодрама»), члена и супервизора IAAP (Международной ассоциации аналитической психологии)

Как попасть в сказку

Вот вы говорите: «Живётся, как в сказке»,
Но сами судите, легко ли в ней жить,
Когда в этой сказке нельзя без опаски,
Из-за неясности и непонятности,
И неизвестности, и неприятности —
Ой, как это всё сложно,
Но в этом-то и прелесть! —
Нельзя без опаски ни шагу ступить.

*В. Левин, песня Алисы из м/ф «Алиса
в Зазеркалье», Киевнауцфильм, 1982 г.*

Девочка Алиса поёт, что, мол, «живётся, как в сказке» — поговорка неверная, потому что сказка дело сложное, и жить там непросто. Трудно с ней не согласиться.

На самом деле мы постоянно живём в сказке, созданной сплетением и взаимодействием наших ролей. Первые роли мы начали осваивать, подражая любимым взрослым, увидев их одобрение, всё больше и больше расширяли репертуар, становясь то Папой, делающим «щёлк-щелк» у загадочного экрана, то Мамой, умеющей заставить говорящую коробочку петь и светиться. И, придя однажды в нашу жизнь, ролевая игра не покинет нас до самого конца жизни, проявляя

себя то на работе, то дома, и, конечно, в сновидениях и грёзах.

Этап освоения ролевой игры для растущего человека — самая важная веха социализации. Маленькие дети играют, чтобы начать жить среди людей, подрастая, играют в любимых героев, чтоб научиться строить мир вокруг себя, подростки — чтоб его менять, а взрослые просто играют различные роли.

Можно по-разному относиться к ролевым играм живого действия, это не новый феномен, люди играли, и будут играть всегда. Но в наше время это явление просто отстояло себе право быть отдельным направлением среди всего разнообразия людской деятельности. А коль скоро это теперь отдельная наука, ремесло или искусство, оно требует некоторой методологии. Иные премудрости ролевых игр активисты и посвящённые станут передавать древним способом, из уст в уста, из рук в руки, пока не найдётся самый премудрый маг, который сочинит на эту тему учебник.

И вот эта книга попадает в руки специалиста по ролям, драматизации и разыгрыванию сюжетов, чтоб он мог оценить сей труд, вынести свой вердикт, поставить оценку. Словом, сделать то, чего делать совсем не хочется. Как в таинственный текст, явно написанный волшебником для других волшебников, вместить «тема раскрыта», «содержание соответствует» и даже «считать работу научно значимой»? Ну совершенно невозможно, если только не ставить задачу разрушить магию! А это ни один уважающий себя учёный делать не станет.

Позвольте, я расскажу вам о книге, которую автор называет «Самоучитель по Превращениям», о книге и своих впечатлениях о ней. Прежде всего, желающие присоединиться к миру ролевых игр будут соблазнены и захвачены языком изложения. Он схож с рассказом мудрой советчицы, которую так часто встречают герои сказок на своём нелёгком пути. «Самоучитель» складывается из трёх (ко-

нечно!) пространств, каждое из которых посвящено отдельным задачам. Здесь автор хитро замаскировал строго академический подход к написанию методической литературы при помощи магии сказочного языка. Первая часть посвящена ответу на вопрос «Зачем это делать?», вторая – «Что именно делать?», а третья — «Как именно это делать?». «Это» — ролевая игра живого действия, то, что в иных далёких краях называют и спонтанным театром, и постановочным действием, и развёрнутым перфомансом, и действием в сверхреальности (surplus reality).

Книга погружает в сказку с первых строк, и продолжает вести по неведомым тропкам, где на пути будут и Драконы, и рыцари, и девочки Алисы, маги чёрные и белые, странные предметы и опасные ловушки. И в то же время содержание книги настолько реально, что она вполне может быть названа «Особенности социального взаимодействия в формате заданных ролей». Да, вот такое волшебство! Автор тонко, неназойливо ставит акцент, ударение, именно на межличностном общении, взаимодействии между людьми — роли играют люди! И блестяще справляется с этой задачей.

Учёному взгляду отрадно было видеть ссылки на мудрых мужей, направивших свой ум на теорию ролей. Книга насыщена классификациями, отсылками к тем или другим источникам. Но это происходит столь естественно, легко и захватывающе, что остаётся пожалеть, что не все учебники таковы. А ещё в книге много сказок, историй, сюжетов и ситуаций! И всё, как в добротной магической лавке, разложено по полочкам, то есть систематизировано.

Самоучитель небольшой по объёму, но насыщенный, и, что очень важно, завершённый. Он логически связный, доступный, несомненно, порадует читателя. И того, кто уже специалист по ролевым играм живого действия, и того, кто только желает встать на этот захватывающий путь.

Я использую игру, чтобы помочь людям исцелиться от душевных ран, научиться новому, побыть в другом мире.

Люди сами играют в ролевые игры для тех же целей. И им очень нужна эта книга.

Я искренне желаю удачи автору и не сомневаюсь в успехе «Самоучителя».

Ю. В. Власова

ПРОЛОГ (ОТ АВТОРА)

Эта книга — не фанфик!

Тот, кто открыл её посередине, нашёл Галадриэль, Мерлина, Дракулу и подумал, что перед ним смешной или слезливый фэнтези-креатив, ошибся. Лучше бы ему прямо сейчас с проклятиями зашвырнуть попку в прореху в Мироздании. И промахнуться снова.

Если же у вас в руках подарок, не выпускайте его: друзья, несомненно, желали вам добра! Очень скоро станет заметно, как много разнообразного добра прячется на его страницах среди экзистенциальной мудрости и прикладных хитростей.

Перед вами учебник по Превращениям, господи. Каждое слово в нём основано на реальных событиях. Демоны и драконы, ожидающие знакомства с вами, суть соседи по подъезду, бюро, по автобусу (незаметный тип у окна, именно тот, с планшетом). Или участковый терапевт, учитель математики, мама одноклассника вашего сына... Этих уважаемых людей объединяет общее хобби.

Им нравится превращаться.

Присоединяйтесь! Все волшебники — счастливый народ. Им никогда не бывает скучно.

Способ, которым я предлагаю превращаться, — ролевые игры живого действия.

Двадцатисемилетний опыт их организации требует передать себя хорошему человеку или двум. Вам, например.

«Самоучитель» содержит аргументацию в пользу Превращений. И несколько свидетельств тому, как благотворно воздействует на личность краткосрочный отпуск от самой себя. Научным аспектам посвящена глава «Авторитетное мнение». Тем, кто верит мне на слово или просто ненавидит фамилии незнакомых психологов, можно пропустить её и всё-таки стать мастером Превращений. Скептикам же стоит начать читать прямо с неё, чтобы убедиться, что данный вид креативной интерпретации реальности — дело серьёзное.

Книга состоит из трёх частей: «Мудрец», «Бродяга» и «Принц».

От примеров, в каких случаях Превращение доставляет удовольствие или даже приносит прибыль, планируется перейти к перечислению преимуществ названного метода — ролевых игр живого действия — по сравнению с другими бытовыми чудесами. Не будут обойдены и основные претензии оппонентов: разумеется, их чёрной магии найдётся достойное разоблачение.

На этом «Мудреца» сменит «Бродяга». Храбрец, уже готовый просыпаться капитаном Бладом, обедать в Хельхейме, а по вечерам пить услад-эль у камина в пабе «Три метлы».

Ему, несомненно, хочется ответов на вопросы по Превращениям. В том числе:

- в чём преимущества и недостатки присоединения к уже сыгравшейся команде,
- как встать на путь внушающего трепет и желание сотрудничать одиночки,
- в каких случаях можно обойтись без основ разговорного эльфийского и рогов на шлеме.

Это раздел добрых советов. По большинству. Некоторые из них — апокрифические и даже просто ехидные, но следовать им всё равно стоит. Можно и поступать вопреки. Или

игнорировать. В любом случае, что-нибудь с ними сделать придётся!

Третья часть книги («Принц») посвящена мастерению, организации игр. Когда я удалюсь от дел (надеюсь, это случится не раньше, чем люди полетят к звёздам!), в мире станет на одного Мастера меньше. Чувство неловкости, да, даже предательства по отношению к человечеству охватывает меня при мысли о том, чтобы унести с собой все секреты Превращения. Правда, моя старшая дочь, привыкшая к метаморфозам с раннего детства, сегодня профессионально мастерит D&D во Франкфурте. Уводит в волшебные миры на заказ, возвращает без потерь, трофеи гарантированы. И утверждает, что на скромную, непритязательную жизнь ей хватает. Однако настольные игры, к которым относится и D&D, мучительны для тех, кому претит малоподвижность. Нет ничего лучше, чем тайком на рассвете пробраться в город лесных эльфов и умыкнуть у Короля лютню или пудреницу. Но вдруг загреметь кастрюлями да щитами, всех перебудить — и мчаться прочь, задыхаясь и хохоча, под брань и свист стрел! Мастер в такой ситуации нередко бежит следом. Или валится из эльфийской башни в ров — от смеха, а может, выкинутый разгневанными стрелками. Мастеру D&D недостаёт тактильного опыта. Его я тоже планирую передать. Вы почувствуете, когда это произойдёт.

Завершает учебник практическое занятие. В нём представлен сценарий часовой кабинетной игры, рассчитанной на тринадцать участников, чтобы немедленно применить полученные знания на практике. Нужно просто распечатать роли и раздать их тринадцати друзьям перед самой игрой. Лучше за полчаса, чтобы подготовились морально. Мастеру предстоит превратиться во Всемогущего Демиурга, так что его смело можно считать игроком №14.

«Самоучитель по Превращениям» не рассчитан на опытных игроков так же, как «Занимательные головоломки» не предназначены для профессоров математики. Эта книга — для людей, готовых к приключениям, победам, новым горизонтам. Но если её взяли в руки, поцарапанные кольчужными колечками, в синяках от тренировочных боёв на деревянных мечах, то, уверяю вас, это сделано не зря!

Вам посвящаю я свои «фуги». Прилежным рукам, одинаково умело обращающимся со швейной иглой, с катаной и с кистью художника. И завораживающей, как пространство Калаби-Яу, мощи человеческого воображения.

Имена героев изменены из чистого мастерского коварства автора. Многие прозвища оставлены без перемен. Уверена: хозяевам будет приятно, что я их помню и люблю.

Желаю всем незабываемых Превращений.

Часть первая

Мудрец

«Ты, конечно, хочешь играть принца?»
«Лучше бродягу. Принцем я и так стану».
Борода

ГЛАВА 1. КОСМОНАВТОМ — ЭТО ПРОСТО

Мы, люди, утрачиваем свой привычный облик. Я уже писала об этом подробно в своей первой книге «Исток бесчеловечности». Геном прочитан, и его вскоре перепишут, как захотят. Не в Берлине, так в Джибути, например, там, куда Око комиссий по этике заглядывает с неохотой. Во что превратятся потомки хомо сапиенс, воображать интересно, но непродуктивно. У большинства из нас попросту не хватит денег, здоровья и продолжительности жизни, чтобы получить кусок от Пирога Больших Перемен. Тому, кто читает эти строчки, предназначено провести свой славный век в одном привычном теле. Знакомом до малейшей бородавки на носу.

Однако положение не безвыходное. Тот, кого эволюция или иные силы наделили способностью к абстрактному мышлению, способен превращаться.

Нас интересует сперва: зачем? Потом: как? И наконец: с кем? Во что? Надолго ли? И что прихватить из странствий, когда вернёшься назад, в себя?

У Шекли есть рассказ «Из луковицы в морковь». Помни-те? Герой — вежливый, скромный человек, которого всякий оттирает и ущемляет. Этакая кругленькая нежная «луковичка». И вдруг обнаруживается, что совсем нетрудно превратиться в острую оранжевую «морковь». Небольшое когнитивное усилие — и перед бывшим слабаком трепещут чиновники и официанты. Герой рычит, хамит, шагает по головам и ставит наглцов на место. Но таким поведением чуть ли не отталкивает навсегда свою нежную возлюбленную, типичную «луковку». Приходится прибегнуть

к компромиссу: в повседневной жизни смиренно сносить толчки и обиды, как «луковица», но время от времени устраивать себе каникулы под личиной агрессивной «моркови».

Порой мечтаешь ненадолго «выскочить из своей шкуры», повести себя необычно: как свирепый Атилла или безжалостный вампир, или агент британской разведки 007. Например, когда шеф распекает, словно Башмачкина, причём за чужие грехи. Или когда небритая, специфически пахнущая личность в плохо освещённой подворотне осведомляется о наличии сигарет, подразумевая, скорее, избыток здоровья и благополучия.

Искусство Превращения — непростая штука. Не всякий готов в такой момент спонтанно обернуться опасным безумцем. Залаять стихами, откусить противнику ухо, окатить струёй телесной жидкости по выбору. Не говоря уже о том, чтобы обрести Силу джедаев и растворить злодея в его собственной ненависти.

Но с чего-то же надо начинать, чтобы со временем достигнуть совершенства!

Когда школьник берёт в руки кисточки и краски, у малыша редко получается бессмертный шедевр. Всё-таки он отважно принимается за дело, и результат делает счастливыми по крайней мере двоих: художника и маму. Папа выдаёт дипломатичную улыбку. Но и ему в конечном итоге приятно, что отпрыск не промахнулся кисточкой мимо бумаги. О, когда же в школах начнут преподавать Превращения! Сразу стало бы ясно, что это дело естественное, как рисовать или играть в футбол. Так же поддаётся тренировке.

Впрочем, кое-где уже учатся, играя. В Дании, в школе под названием Østerskov Efterskole, занятия ведутся в форме ролевой игры, в костюмах, в доспехах. Двоечники объявляют опасными еретиками и сжигают на кострах.

Шучу.



*День мёртвых в Мексике (фото с pixabay.com)
На мексиканском празднике Día de los Muertos живые ненадолго превращаются в мертвецов. На следующий день, вопреки естественному ходу вещей, выглядишь и чувствуешь себя гораздо живее, чем вчера.*

Действительно, зачем непрерывно оставаться собой, если можно время от времени становиться кем-то ещё? Обратимое Превращение никому не повредило. Уже тот факт, что не приходится поглощать субстанций, нарушающих электролитный обмен в клетках коры головного мозга, должен располагать к доверию! Потребляется бесплатный эндорфиновый коктейль. Тот же, что вырабатывается в ответ на обычные раздражители: свет, звук, запах. На таинственной кухне, где кипит в одном котле фантазия и впечатления от реальности.

В чём же разница?

Все наши приключения, настоящие и игрушечные, происходят по большей части в черепной коробке с полутора килограммами нервных клеток различных формаций головного мозга.

Бывает, что и с 1300 граммами, и ничего, хватает.

Если так, то воспоминания о подвигах, которые совершил, превратившись в Артура, Короля в Прошлом и в Грядущем, ни в чём не уступают по интенсивности ощущениям от банкета в модном антикафе. А уж когда бешеный Мордред прёт на тебя, как «Тигр» на советского партизана!.. Редкому зубному врачу удаётся достичь аналогичной фрустрации в объекте на другом конце бормашины.

Да не волнуйтесь. Не отберут у вас любимый степлер и дырокол. А также стол, расположенный в непосредственной близости от кофейного автомата в вашем замечательном офисе! Даже не удвоят ипотеку, если станет известно, что по выходным вы ездите в лес поиграть в рыцарей да в вампиров.

Хотя вампиры — это болезненная тема. Угадайте, что говорят мне на работе девять пациентов из десяти во время забора крови... Именно! Спрашивают, тут буду пить или с собой унесу. Отвечаю скромно, что нам на дежурстве не положено.

Рольевые игры общественное сознание уже давно не связывает исключительно с одетым в чрезмерно облегающий костюм Спайдермена пожилым супругом, прыгающим с подоконника в постель к своей спутнице жизни. Феномен Превращения прочно занял место в списке распространённых хобби наряду с нумизматикой и пением в хоре. Не утратив ни капли солидности и благоразумия, можно позволить себе превращаться. Признать за собой такое право. А случай не замедлит представиться.

Так это и случилось с Люцией Герр, в замужестве Бринкер. В детстве она мечтала посвятить жизнь участию в волшебных приключениях, путешествиям по дальним странам и спасению человечества от Зла. В те времена на фоне Железного Занавеса, когда Гидра Капитализма возглавляла идеологический бестиарий, исполнение планов малышки могло выглядеть чрезмерно мрачным или даже криминальным. Однако, не отказавшись ни от одного пункта из своего «to-do», она и сегодня занята их воплощением — каждый день!

Пришлось, конечно, расставаться с любимыми людьми, привыкать к субтропикам. Заново учиться говорить и писать, то есть, осваивать наречие чернокудрых пророков. Зато с новой широты и долготы проще было навещать соседние берега. Сперва Ближний Восток, а потом и Старую Европу. Возвратившись из путешествий и накинув привычную белую мантию медсестры, героиня бросалась в бой с Мировым Злом: бактериями, вирусами и последствиями дорожных аварий.

Но, едва чужой язык прочно сел на извилину Брока, а к зарплате сделали прибавку за стаж, у Люси сразу появилось знакомое жжение в пятках. Из кладовки показался глянцевого бок чемодана. А Гугл стал настойчиво предлагать дешёвые билеты на другой край Галактики.

Снова смена паспортов! Потерянный плюшевый слон в швейцарском аэропорту. Неприличные оговорки на языке

потомков викингов и кельтов. Попытки повторить маршруты Фрэнсиса Дрейка и Джеймса Кука. Ясно: едва местные праздники перестанут казаться бессмысленными пьянками и если ей на Широкой улице в Кёльне на голову не свалится кирпич¹, тогда снова потянет в дорогу. Видимо, в Австралию, где обосновались родные. Надо же потеряться в Аутбэке, укусить акулу в бок и поймать-таки жирного ибиса-каннибала в Королевском Ботаническом саду в Сиднее. Да-да, каннибала! Дьявольские птицы жрут куру-гриль, похищенную у рассеянных туристов.

Такую жизнь монотонной не назовёшь.

С чего стоило бы начать повесть о приключениях Люськи? Рассказать, как меня искали в Волчьем овраге на пути к озеру у аббатства Мария Лаах в Германии? Или о том, как в инфекционном изоляторе в Холоне (Израиль) парализованный агент Моссада рассказывал мне про операцию «Энтеббе»? Всё это здорово, но по-настоящему незабываемые приключения пережиты мной именно на полях ролевых игр.

Я сидела под деревом рядом с Буддой! То было высочайшее напряжение душевных сил всей моей жизни, сравнимое

¹ Идея падающего на голову кирпича принадлежит Берлиозу, персонажу М. А. Булгакова, а не композитору. Известно, что этот герой «Мастера и Маргариты» умер иначе: ему отрезали голову. Приходится признать, что кирпич Берлиоза с тех пор так и завис на Бронной, ожидая возможности свалиться на макушку другого литератора. Мне сей объект напоминает невыстрелившее чеховское ружьё. Чтобы обезвредить его, решила применить в виде символа брэнности бытия. Л. Н. Толстой в своих письмах вместо этого выражения употреблял загадочную формулу «ЕБЖ». Означает она, кажется, «если буду жив».

с рождением детей. Я умоляла варваров, захвативших Микены, не убивать женщин и детей, и меня почти послушались! Доводилось переплывать Стикс на раскрашенной охранными знаками лодке, чтобы похитить из Аида мёртвого Одиссея. Мне посчастливилось воплотиться грибом-чародеем на Юготе и фальшивым призраком отца Гамлета, которого разоблачили из-за незнания детских привычек принца датского. Я приобрела бесценный опыт в роли мышки Сони по кличке «Софья Павловна» в Стране Чудес. Выспалась превосходно, хватит на ближайшую сотню ночных дежурств в рамках внешней реальности.

Всё это — только небольшая часть пережитых чудес. Те, что вспомнились навскидку, без потрошения архивов.

Многие ли из тех, кто всю жизнь остаются сами собой, могут похвастаться подобными воспоминаниями?

Произвол обстоятельств навязывает нам роль, которую мы играем ежедневно. Адепты жестокой секты «Начни-с-себя», на знамени которых кровью потерянных бойцов написано «Кто хочет — ищет способ, кто не хочет — ищет причину»¹, не берут в расчёт парадоксальность людских потребностей. Не все мечтают стать Властелином мира, чемпионом по фигурному катанию и воплощением семи рыцарских добродетелей. А если всё-таки да, то ненадолго. А потом — с облегчением рухнуть на диван и обнять родную подушку.

Но, даже если векторы желания и усилия направлены в одну сторону, всё равно не факт, что дотянешься, пролезешь в узкое горлышко отбора лучших из лучших, не ободрав себе уши. А затеваешь ролевое Превращение — сам

¹ Сказал Сократ. Он тоже любил театр и качественное лицедейство. Возможно, эти слова были обращены к тем, кто убеждён, что для игры у них «таланту маловато».

решаешь, кем быть и как долго. Королём или шутом, разбойником или судьёй. На день или на час. Если Мастер, организатор игры, навязывает тебе свою волю, можешь торговаться с ним вживую, без посредников.

Не убедишь — сотворишь себе Вселенную по вкусу и позовёшь туда своих друзей.

Однажды я с удовольствием наблюдала Превращение соседа, пацана лет четырнадцати, известного во дворе и в правоохранительных органах под именем Бибизьян. Четвёртый ребёнок не слишком заботливых родителей, вечно голодный школьный клоун и мучитель котов, он в игре по «Джеку из Тени»¹ получил роль Железной Звезды. А именно — пилота космического корабля, регулярно пересекающего небосклон над Тёмной и Светлой стороной.

Учёные и демоны провожали взглядом его таинственную колесницу. Недоступный безымянный космонавт проплывал мимо обычных смертных. Горожане шёпотом обменивались слухами о знамениях. Только Величайшие из Великих, Мудрейшие из Мудрых умели обращаться к пилоту — передавать сообщения или просить доставить груз.

Приближение Звезды сопровождалось световыми и звуковыми эффектами, которые Бибизьян разрабатывал и монтировал примерно полгода в подсобке трудовика. Уверена: некоторые элементы конструкции всё-таки были подарены или найдены, то есть попали к владельцу честным путём. Не представляю, как удалось транспортировать устройство через весь город и лес без потерь.

Космонавт не выглядел смешным или нелепым. Он внушал уважение и представлял непонятную угрозу. Его побледневшее от напряжения и недосыпа лицо выражало что-то непривычное. Чувство собственного достоинства?..

¹ Роджер Желязны. По-моему, он великий фантаст.

Стоило бы сочинить, что с тех пор Бибизьян превратился в Виталика, а затем в Виталия Петровича, уважаемого наладчика пятого разряда. Так и произошло в том мире, где Бибизьяну через полгода не разбили голову в массовой драке, которые случались в 1992-м в нашем районе.

Факт, который никак не обесценивает его замечательное приключение.

Ролевые игры живого действия возвращают человеку восхитительную свободу выбора, которой его не наделили гены, время, обстоятельства рождения, воспитание. И прочие вероятностные комбинации, известные как подлжки судьбы.

Поэтому все мастера Превращения — счастливые люди, как уже сказано. Тот, кто принял Экскалибур из рук Владычицы Озера или собственноручно поборол в поединке хана Батыя, уже не рыдает над счётом за электричество.

ФУГА 1. СКАЗАНИЕ О САХАРЕ. НАЧАЛО

Отступления в игровой мир названы мною «фугами» в честь великого Д. Хофштадтера, автора потрясающей книги «Гёдель, Эшер, Бах». Тем, кому не нравится лезть в ассоциативные дебри, предлагаю считать фугу рыбой.

Чтобы положить конец нелепым слухам: вот как на самом деле встретились братья-бродяги, вот с чего начались их совместные бесчинства.

Случилось это на речке Сим, где течение делает аккуратный поворот. Под дорожным знаком «Берегись, злые медведи!». Старший, по кличке Сын Охотника, очень высокий и крепкий, обшитый метрами не стесняющей движений мешковины, задумчиво тыкал дубиной в воду, предполагая брод. Вдруг из чащи вынесло второго, взмыленного, запаренного, называющего себя Учеником Чародея. Сын Охот-

ника, не раздумывая, зарезал летящего на него чужака коротким ножом для разделывания шкур.

Сразу после этого между действующими лицами состоялся полный экспрессии диалог:

— Придурак, что я тебе сделал?! — с обидой проорал мертвец.

— М-м... Да я машинально. Чего ломился-то, прям как этот?

— От медведя бежал. Глянь, вон он, лыбится!

В кустах маячила сияющая неземным восторгом медвежья рожа. В медведи брали молодых, неопытных, но крупных игроков. Мелкие и быстрые делались кроликами.

— Тебе зачем на ту сторону? — раз уже помер, Ученик разулся, встал горящими пятками в воду и закурил.

— Дикарей ищу, — хмуро объяснил убийца.

— Дикари на этом берегу, — труп помахал ребром ладони мимо медведя. Зверь принял жест за приказ удалиться и драматично оттопырил в ответ средний коготь на передней лапе.

— Я у них побывал уже. Теперь сахар ищу.

Покойник выглядел, как тощая грязноногая девчонка лет шестнадцати, да в общем-то и был ею. Этот рыжеволосый, простуженный, завёрнутый в чёрную хламиду из дешёвого подкладочного ацетата Ученик ни секунды не мог постоять спокойно и всё подпрыгивал, будто его блохи кусали. Потом покопался в сумке и просветлел, убедившись, что блокнотик с заклинаниями на месте, между кисетом с дунь-травой¹ и синим кристаллом, похожим на магический.

— У тебя сахара нет?

Собеседник помотал головой. Ничего у него не было, кроме ножа, дубины и запрещённого фотоаппарата.

¹ Дунь-траву играл трубочный табак. Наркотики на играх запрещены. Как и повсюду, кстати.

— Может, так, — предложил он: — сходим в кабак за сахаром, потом ты мне нарисуешь свиток с заклинанием ловушки для зверья, и я тебя вроде как бы и не убивал. Пойдёт?

— Нормально, — обрадовался Ученик, обулся и воскрес.

Так начался героический поход двух хулиганов: с убийства, сахара и оскорбительной жестикуляции одного медведя.

В кабаке платил Ученик Чародея. Точнее, учеников чародеев в этом заведении кормили в кредит.

Внутри уже сидели знакомые гномы, возвращающиеся с ярмарки в родную пещеру. И один *прет*, голодный демон Ада¹. Нечистый переоделся крестьянином, и кабатчик до сих пор его не вычислил. К компании подседа красавица-варварка, поющая басом.

Гномы угощали самопальной медовухой с перцем, с вытяжкой из пряных трав. Прет сконфуженно поедал всё, до чего мог дотянуться, и после недолгих уговоров продемонстрировал знаменитое адское оружие — чудовищную

¹ Думала, что преты из «Саги о копье». А они оказались из индийской демонологии. Жрут всё и остаются голодными. Единомышленники Тантала. Не все преты одинаково стеснительны, некоторые весьма бодипозитивны. Могут выглядеть как горящие деревья с узкой глоткой и толстым брюхом, но только когда хотят повыпендриваться. Чаще притворяются смертными, чтобы не привлекать внимания на охоте. Даже если обратиться в бегство, едва услышав об их приближении, всё равно не досчитаешься органа-другого. Аппендикса, мизинца на ноге, мочки уха. Процесс проглатывания претом целого бойца отыгрывался так: демон незаметно приближался к жертве, дул ей в ухо, а потом тихо показывал сертификат. Съеденный молча исчезал в Мертвятнике.

Большую Ложку из драконьей кости. Варварка, уложив косу горизонтально на грудь, поведала о том, как на прошлой неделе уложила трех викингов. Народ перемигнулся, девушка обиделась, но не всерьёз, и вскоре уже пела Greensleeves на две октавы ниже канона. Прет отбивал ритм Ложкой и прищёлкивал зубами. Получался забойный медленный свинг. Под стеной подвывали вурдалаки. Только к полуночи Сын Охотника с Учеником вспомнили, что пора двигаться дальше.

— Мы тут ш-што? — встрепенулся охотничий отпрыск.

— За сахаром, — неуверенно предположил Ученик.

— ... Я — хватать гада колбасой по балде!¹ — перекрывая общий гомон, гудела варварка. — Вражина на пол бряк, и дух вон.

— Заколдованная колбаса была? — интересовался гном, отнимая у прета шматок сала и собственный сапог.

— Копчёная колбаса типа сервелата. Считаю, лёгкая дубинка...

— А зачем нам сахар, чё-т я не пойму, — выяснял тем временем Сын, совершая множество лишних телодвижений для удержания равновесия.

— Дикари требуют сахар в обмен на... одну штуку. Золотом не берут, не верят они в него, параноики.

— А в сахар верят?

— Неправильно получилось, — втолковывал засыпающей варварке гном. — Колбаса, понимаешь ли, это колбаса, а дубинка — совсем наоборот. Жаловаться не пошёл, как помер?

¹ Перед вами знаменитая «Легенда о колбасе». Занимает почётное место в игровом эпосе. Каждый ролевик поклянется именем Мерлина, что история приключилась именно с ним. Соль в том, что Мастера удар засчитали. Со времён прецедента колбаса обрела статус ударно-дробящего оружия, реже — метательного. Когда невкусная.

— Не-а, не пошёл, борода. Замяли.

— Я бы с-съел колбас-сы, — вежливо контрапунктировал прет, пришепётывая, как многие адские твари. — Я бы и дубинку погрыз-с.

Ученик Чародея, не слушая, разъяснял компаньону:

— У дикарей в сказках сахар — волшебная панацея: белый, вкусный, против всякой хвори полезный...

— Кроме диабета!

— ...я бы и с-с-сахару поел...

Предводитель гномов нервно пересчитал товарищей, побледнел и схватил прета за рога. Ученик некоторое время зачарованно наблюдал за экзорцизмом наоборот. Бородач наседал на демона, будто прилежный дантист. Отчаянно лез в глотку, вопил: «Вася! Дыши! Вниз не лезь, наверх пробирайся!». Товарищи кашляли в кулак и разводили рукавицами. Их чудовищные секиры для вивисекции адской твари не годились. Прет, изнемогая от смущения, убедительно изображал персонажа Сент-Экзюпери — «удава снаружи».

Ученик Чародея отвернулся от гномов и подвёл итог:

— Короче, вождь помирает, сахару просит. Договорился я с дикарями и медведями на пачку рафинада за... это дело.

— В кабаке с-сахару нету, — вмешался прет авторитетно. — Точно!

И для убедительности облизал Ложку. Народ примолк, наблюдая древний адский ритуал.

— Зато у кабатчика дочка, мягонькая такая девушка, — добавил зачем-то демон.

— А я Последнего Судью замочил! — вдруг крикнул самый молчаливый гном.

Снова стало шумно.

— Брехня!

— Чем? Топором, что ли?

— Такого не замочишь. Они то ли бессмертные... то ли наоборот...

Гном полез на стол, роняя кружки, и заорал¹:

— Пришёл ко мне такой! Зенки зашитые, вторая голова, крылушки... Твой час, типа того, настал. Я ему: «Ты кто такой красивый?». Он: «Последний Судья». «Медальон, — говорю, — покажь!». Достает: точняк, оно самое. Имеет, написано, бесконечное число жизней. В руке у мужика коса, на ней тоже чё-т такое: «Отнимает ВСЕ жизни». Я косу выхватил и ею же гада по шее...

На этих словах Сын и Ученик вывалились из кабака. Окончания истории о сингулярности не слышали, расправы над брехливым гномом не видели.

— Я бы у эльфов сахар искал.

Сын Охотника ощутил в желудке тепло жареных сосисок. Приятно слопать готовое, за которым не нужно гоняться всю ночь! Поневоле преисполнишься нежности к новому патлатому приятелю. Ради него захотелось пойти на подвиг. Предложение навестить эльфов, ушастых стрелков-человеконенавистников, было неразумным, самоубийственным, просто нелепым. Папа-Охотник, случись он неподалёку, непременно влепил бы отпрыску подзатыльник за такую идею. Именно поэтому тот её и высказал. У эльфов в Дивных краях сокровищ хватало. Сахару, ясное дело, тоже.

— Ф-ф... Веди! — невнятно согласился Ученик.

Эльфы — разговор особый. Эльфов отложим на потом. Они бессмертные, подождут.

¹ Оригинальный монолог вчетверо длиннее из-за специфических фольклорных выражений.

ГЛАВА 2. ОСТАНОВИМ ПОЕЗД — УБИЙЦУ АННЫ КАРЕНИНОЙ!

Один из замечательных аспектов Превращения — как ни странно, его легальность.

Играть в ролевые игры — почти то же, что читать книжку вслух в окружении друзей. Не нужно разрешение автора. То, что друзья эти — в шлемах с рогами, в викторианских платьях или с посохами магов наперевес, дела не меняет. Произведение искусства, перфоманс, создаваемый группой игроков, существует только в реальном времени и по окончании действия немедленно исчезает. Зритель отсутствует, значит, никто не извлекает коммерческой выгоды. Разве что Мастер попросит скинуться на бензин и конфеты.

Кстати, почему бы тогда просто не читать?

Годы от потери первого молочного зуба и до получения паспорта я провела, уткнувшись носом в книжку. И уже с самого начала подозревала, что с литературой можно делать что-то ещё. Помимо рыданий над эпизодом, где Татьяна отказывает Онегину, и бессонных ночей после знакомства с Виём.

Почему не попробовать активно вмешаться? Положить конец авторскому произволу. Остановить поезд — убийцу Анны Карениной! Назначить князю Андрею курс пенициллина!

В 1989 году выяснилось, что подобная сияющая мысль... нет, не про пенициллин, мысль о нём — по зрелому размышлению, дурацкая... а про активное вмешательство: эта идея пришла в голову сразу многим. Так случается с великими изобретениями. К концепции телефона, как известно, подходили чуть ли не с четырёх сторон. С Превращениями то же самое. В Уфе в 1989—90 годах открылось по меньшей мере три независимых друг от друга клуба ролевых игр.

В одном из них нервные эстеты интерактивно представляли Брэдли Буркхардта, Булгакова и Германа Гессе. В другом одухотворённые эзотерики и прагматичные фехтовальщики играли в Толкина, Нарнию, романтику плаща и кинжала. В третьем студенты-медики — во всё, что успевала прочитать самая настырная девочка. Кажется, ею даже была я.

Чтобы найти единомышленников, приходилось крутиться по книжным базарам. Приставать к незнакомым взрослым с гитарой и зачехлённым тренировочным мечом. «Меч» в девяти случаях из десяти оказывался парой лыж. Не обходилось без хватания за рукав всякого, кто в трамвае произнёс «хоббит». В процессе эмоционального диалога выяснялось, что сказали не «хоббит», а «ходит». Или даже «котик». Народ реагировал без понимания. Кое-кто получал от бдительных сограждан телесные повреждения. Лёгкие. Толкиниста чрезвычайно редко хотели бить ногами.

А сегодня вводишь в поисковик «ролевые игры» плюс место проживания — готово. Всё под рукой. Ситуация требует стариковского ворчания о том, как людям этого столетия легко достаются чудеса. Но песня «Раньше было лучше» в моём исполнении всегда звучала фальшиво. К тому же и сегодня для того, чтобы герои покинули бумажные страницы и обрели собственные голоса, нужно приложить усилия.

Ведь читать и играть интереснее, чем просто ознакомиться — и положить на полку.

«Профессиональные взрослые», материальные воплощения Супер-Эго — я имею в виду учителей — согласны, что литературное произведение запоминается и осмысливается лучше, если вступить с ним в интимные отношения. И предлагают написать по книге **сочинение**, этакий систематизированный поток сознания. Метод спорный, но не безнадёжный. Смотря как взяться за дело.

Думаю, чтобы ощутить себя частью романа «Евгений Онегин», следовало бы попытаться сочинить дружеское письмо герою. С советом перестать ездить к Татьяне. Лучше,



*Египетский музей при Мюнхенском Университете
(фото из личного архива)*

В Древнем Египте делали это неправильно. Люди превращались в мумий, но совершенно не использовали свой хоррор-потенциал, а смиренно ждали, лёжа по саркофагам, пока их откопают и пригласят сниматься в кино. Не откладывайте на 3000 лет, превращайтесь уже сегодня!

мол, смиренно признать поражение, потом разок-другой появиться на балу с очаровательной княжной Белоконой, что моложе генеральши лет на десять. Ах, и не забывать ругать царя! Это всякому к лицу.

Однако подобное сочинение, даже заключи его автор в дивную онегинскую строфу, было бы любой произвольно взятой учительницей литературы бешено исчеркано кровью. Именно кровью правят школьные сочинения, а вы думали — красными чернилами? Причём весь гемоглобин извлекается дистанционно из сосудов автора посредством педагогической чертовщины. Знаю точно, сама учительская дочка! Кстати, оценка за добрый приятельский совет Онегину полагалась бы, очевидно, «2».

Быть может, заслуженно! И всё-таки мелко. Не судите да не судимы будете, как убеждал Джек-потрошитель работников Скотланд-Ярда.

Ролевые игры, в противоположность традиционным способам работы с текстом, не критикуют, не выносят приговор. Зато с восторгом принимают всякую живую, креативную мысль.

Вот, например, опыт игры по Шекспиру.

Ромео и Джульетта женятся. Свадьбу отгрохали на всю Верону. Семьи не то, чтобы в восторге, но поняли: сопротивление бесполезно. Откачали наевшегося мышьяка сынулю. Кое-как подлечили дочурку. У неё от перерезки сухожилий и повреждения плечевого сплетения скрючена левая рука. Физиотерапию изобретут только через триста лет, значит, приходится вязать носки одной правой.

Через некоторое время Ромео начинает тосковать, терзаться нестерпимыми муками совести из-за убитого Меркуцио. Тот жизнь отдал, чтобы вступить за честь друга! А друг женился на двоюродной сестре убийцы!

Ромео оставляет беременную двойней Джульетту и уезжает убивать мавров.

Ну почему «не может быть»? А вы перечитайте «Беглецов» Воннегута. Курт Куртович хоть с нами в Шекспира и не играл, но подобную развязку не исключал совершенно. Мне, кстати, чтобы вспомнить, не нужно рыскать по полкам. Книги, которые сыграл, выстрадал, пропустил через личную интеллектуальную мясорубку, знаешь наизусть.

Вот опыт игры по Булгакову.

Мастер в байковом халате прогуливается по вечернему саду, благоухающему розами, и поглядывает на окошко. Там спит Маргарита. Супруги уже бесконечно давно в Покое. Старый слуга кормит их пончиками с джемом и полтавской колбасой. Есть не хочется, но раз уж принесли, едят. Писать Мастер не может: не о чем писать в Покое. Здесь получается только слушать Шуберта (надоел!), любить Маргариту, гулять по саду и читать. Библиотека подобрана таким образом, чтобы излишне не тревожить жильцов — бульварные романы, античные пьесы. Маргарита всё реже просыпается в последнее время, поэтому любить её не слишком занимательно. Розы не облетают, свечи, плывущие по тёмной воде пруда, не гаснут. Мастер больше не видит снов. Закрывает глаза и открывает их на рассвете. Рядом похрапывает Маргарита. У нее оказался дефект носовой перегородки. Понятно, что муж этого не знал, ведь они никогда не спали в одной постели в прежней жизни. Однажды Мастер накрыл лицо жены подушкой и держал, ужасаясь самому себе, минут двадцать. Но когда приподнял подушку, Маргарита по-прежнему храпела. Теперь он накрывает её всегда.

Мастер гуляет среди роз и смотрит вверх. Окошко раскрывается, высовывается старый слуга. «Ваш кофе», — говорит он.

Альтернативное развитие сюжета!

Это ли не олицетворение мечты каждого индивидуума? Переписать отдельные страницы своей жизни набело!

Но не всякий решится действительно вымарать целые эпизоды, любимых людей. Те ведь старались, мизансцены строили, нервировали нас, терзали морально, как умели. Именно по этой причине создать **фанфик** по обожаемой сказке никогда не заменит полноценной, продуманной игры. Раздраконить чужую историю без весёлой компании единомышленников — дело недостойное, как пить в одиночку. Даже если творить фанфик целой бандой соавторов, не получится выслушать каждого персонажа, как он упрекает зарвавшегося писаку в хамстве и неадекватности. А ведь герой (не автор!) — единственный, к чьему мнению стоит прислушаться, когда обдумываешь сюжет и его непредсказуемый полёт.

Просмотр **экранизации** — по-моему, худший путь к любви и пониманию книги. Вид персонажей, навязанный режиссёром, будет преследовать вас. Заставит позабыть собственного Арагорна и личную Настасью Филипповну. Ещё подумаете, что так они на самом деле и выглядели! Вырезанные эпизоды превратятся вдруг в незначительные. Катастрофа! А главное — отпадает необходимость ломать голову над конструкцией гиперболоида инженера Гарина, воображать славную бекешу Ивана Ивановича и большеротое лицо Наташи Ростовой.

Долгое время вообще не понимала, зачем книги экранизируют. Мне объяснил Юваль Харари¹. До недавнего време-

¹ Юваль Харари — израильский антрополог, автор потрясающей дилогии «Sapiens» и «Homo Deus» о том, как наш вид преобразует планету и меняется сам. Рекомендую настойчиво. Обе книги способны изменить ваш взгляд на вещи.

ни всё, что люди видели, было реальным. Настоящим, не выдуманным. И вдруг — кино! Получается, наблюдать за похождениями очевидно вымышленных персонажей — для нас род когнитивного экстрима. Люди всё ещё в какой-то мере убегают от поезда братьев Люмьер. И собираются в кино, чтобы увидеть «живого Гарри Поттера».

И тут преимущество игр над просмотром иллюзий заметно невооружённым глазом. Ролёвки не просто позволяют сразиться с Упивающимися Смертью или орками: их компьютерно пачками убиваешь, если потребность такова. Гораздо забавней принять решение не марать волшебной палочки о подобную дрянь. Уничтожить в «Ежедневном пророке», добиться разорения при поддержке гоблинов. Вот достойное решение. Уверена, не единственное.

Кстати, о компьютерных играх. Господа, каков максимум толково прописанных финалов у самых сюжетных RPG? Десяток? Два? Если же имеешь дело с живыми мыслящими персонажами, количество вероятных ходов увеличивается с каждым принятым решением, помноженном на число участников. И никаких NPC со стандартным набором фраз, никакой беготни в поисках ключей или частей мозаики. Даже монстры — не бессловесные твари, способные лишь уменьшить зелёную линию жизни над вашей головой. Нет, это харизматичные противники, которых можно обвести вокруг пальца, запугать, купить, склонить на свою сторону, влюбить в себя, наконец. Не при помощи написанных малограмотными студентами диалогов, а личным обаянием, силой убеждения. Да и зачем соглашаться на десяток нарисованных миров, если на каждой книжной полке меня поджидает по меньшей мере полсотни? И это ещё без учёта тех, что поминутно рождаются в голове каждого Мастера Превращений?

Театр — вот чудо, сравнимое с живыми играми. То же полноценное участие в действе, та же иллюзия погружения в любимую историю. Возможность импровизации нивелирует жёсткость сюжетных рамок. Помню, на сцене школьного театра наш Хирин в «Юбилее» Чехова не удержался и зарезал старуху Мерчуткину прямо на премьере. Причём ни словом не изменил бессмертному тексту. Его собрат по противостоянию женскому нашествию, Шипучин, тоже почти придушил жену. И только вмешательство рыдающей от смеха старшей пионерской вожатой остановило кровавую драму.

Поставить любимую книгу на сцене — почти самое прекрасное, что можно с нею сотворить. Но и самое простое.

Во-первых, присутствует индифферентный или, хуже того, критически настроенный зритель. Ему не обязательно нравится выбранная вами пьеса. Мало ли какие мотивы побудили злодея явиться на спектакль! Может, в жизни его в последнее время недоставало хруста фольги шоколадных батончиков, кашля и звона входящих сообщений ватсапа. Перевоплощение под взглядом равнодушных, недовольных глаз затруднено или даже невозможно, если ты не профессиональный актёр. А ведь речь идёт именно о нас, о людях, не желающих беспокоиться о том, достоверны ли жесты и позы. О тех, кто просто стремится прожить любимую книгу.

А во-вторых, хорошему спектаклю нужна сцена, занавес, кулисы. Некие концептуальные подмости, пусть даже разъездной балаганчик. Плюс декорации. Плюс свет, звук и пирожные в антракте. Тогда как ролевику всякая лесная полянка — игровой полигон, любой ручей — Стикс, Андруин или священный Ганг.

Подвожу итог: ролевое Превращение — лучшее, что можно сделать с книгой после того, как прочитаешь её.

Предвижу, что этот вывод породит волну неприязни, сравнимую с явлением Голого Ганса из баллады фон Лилиенкрона¹.

Как быть? У каждого дела бывают агрессивные недоброжелатели. Даже у слоёных тортиков, что бы там ни доказывал говорящий осёл, друг и психотерапевт Шрека. Стоит завести мотор, как немедленно кто-нибудь да схватится сзади за колесо! Поэтому предлагаю идейному противнику Превращений спокойно продумать обличительную риторику, прикинуть, о чём мог бы предупредить игрока Минздрав. Обмен аргументами состоится в следующей главе.

Теперь же хотелось бы вернуться к моим разбойникам. Страшно оставлять их надолго без присмотра.

ФУГА 2. СКАЗАНИЕ О САХАРЕ. ФИНАЛ

Найти тайное эльфийское королевство было не трудно... а невозможно!

Всякому уткнувшемуся носом в частокол, играющий магическую вуаль, следовало немедленно бежать прочь. Сохраняя на лице выражение, будто только что получил моргенштерном по черепу.

Двух бродяг провела почти до ворот старушка-ведунья. Пришлось подарить ей кристалл Ученика, вещь красивую, но бесполезную. Не пройдя и десяти шагов, приятели повернули, чтобы кристалл отобрать назад. Но бабулей к тому времени задумчиво ужинал прет. Он почему-то увязался следом. А камешек проглотил «извините, по рассеянности».

¹ Гольй Ганс, *der blanke Hans*, он же штормовой прилив Северного моря. Приходит внезапно, забирает целую деревню с коровами и исчезает с добычей под водой. Чудовище из легенды, олицетворение большой и ужасной волны. Ганс — нормальное имя, а голый почему? Неизвестно. Как и то, зачем ему коровы.

Сын и Ученик шуганули обжору. Разминувшись со стаей вурдалаков с гитарами, зловещей тенью Последнего Судьи и Чародеем, разыскивающим сбежавшего ученика, бродяги вскоре забрели под стены спрятанного королевства.

— От ворот, человек! — крикнул эльфийский часовой. И добавил, обращаясь к напарнику:

— Только сменились, сразу людье подгрребло. Без пропуска. Потому как пропусков у людья не бывает.

— Приветушки, о дивный народ! — несказанно обрадовался Ученик. Он-то рассчитывал без разговоров получить стрелу в глаз. — Я воспитанник... (он назвал древнее имя своего Учителя), известного как... (прозвучало распространенное прозвище). А это — мой друг, охотник на медведей, поручусь за него.

— А, — сказал эльф на стене, — братья-бродяги! Не перевелась еще дунь-трава на бескрайних просторах родины? Нет, мне не предлагай, я при исполнении. Вы заблудились, что ли? Кто у нас под стенами заблудился, того в Аду родственники ищут. Покойные. Но из чистого человеко... (эльф гадко ухмыльнулся) ...любия, так и быть, покажу дорогу.

Из кустов молча поплёскивал глазом голодный прет.

— Мы сахар ищем, — сумрачно произнес Сын. И сел на траву, прикидывая, не кинуть ли ножик в собеседника. Разумеется, не добросил бы. Но представлять, как часовой свалится в ров, было приятно.

— Сахар? — немного заинтересовался эльф. — Тут тебе не кабак.

— В обмен на дунь.

— Сколько есть?

Ученик показал.

— Мало...

Эльф помолчал и добавил назидательно:

— Да и нельзя нам с вами торговать. Сегодня кiset туда-сюда, завтра — девки за ваших повыскакивают. И всё, проси визу в Заморье.

Вверху блеснул наконечник стрелы.

— Вдоль стены вверх по холму, потом по грунтовке до знака «60» и направо, выйдете к драконьим гнездам. Там вы будете гораздо уместнее — к завтраку. К кормёжке, то есть. Удачи!

Ледяной тон эльфа не оставлял места для сомнений в его намерениях. Сын обречённо потянул приятеля в лес. Вдруг тот рванул с места, как очумелый, сквозь густую поросль, увлекая за собой спутника. Оба скатились в неглубокий овражек. Прежде, чем колючки, песок и потревоженные муравьи заставили Сына Охотника забыть о дружбе, Ученик Чародея простонал:

— Все! Ща колдану!

Он огляделся, сломал у ближайшего куста ветку с парой листьев. Зубами ошкурил её. Потом аккуратно снял свой медальон ученика чародея. И привинтил к ветке так, чтобы нельзя было прочесть, что на нём написано. Исходя из законов здешнего Мироздания, произошло следующее.

Ученик Чародея стал *Никем*, перестал существовать как самостоятельная личность. А ветка превратилась в предмет с неизвестными свойствами.

Сын Охотника от страха, что и его трансформируют под горячую руку, заполз в муравейник. А *Никто* подхватил Таинственную Ветвь и бодро заскакал по склону овражка обратно, в направлении эльфийских ворот.

Друг, преодолев сомнения, полез следом.

Свистнула стрела, незванный гость упал. Наверху вполголоса переговаривались эльфы. Через некоторое время ворота открылись и выпустили шестерых: подобрать вещи, добить раненого. Внезапно охранник хмыкнул и выпрямился, сжимая в руках Ветвь.

— Не отпускайте этого в Мир Мёртвых, ему нужно еще кое-что нам рассказать.

Никто и не торопился.

— Заносите внутрь. Пусть его допросят целители... или некроманты, — эльф обернулся и крикнул в темноту:

— Выходи, человек. Стрелять не будем.

Так смертные попали в тайное королевство.

Ослепленный красотой Дивного Народа или слегка контуженный при падении в овражек, Сын молчал по пути к резиденции эльфийских Владык. А труп помалкивал по регламенту. В шатре Короля мертвецом занялись местные ведьмы, и вскоре из него получится вполне сносный зомби. Сын Охотника на допросе ничего вразумительного не сказал, а от настоя Трав Откровения только идиотски хихикал. «Люди», — заметил привратник уныло.

Ничего не поделаешь, отверзли уста бывшему Ученику Чародея. То есть позволили ему обратиться к информационному архиву бывшей личности.

Ох он и разговорился!

— Вы несли Росток Адского Древа по вашему благословенному краю. А невидимые семена сыпались с проклятых ветвей, падали, чтобы прорасти тысячью тысяч деревьев. Корнями высосут они жизнь из этой земли, ядовитыми листьями отравят воздух, раздавят ваши жилища своими могучими стволами. Дикое цветение заметят издалека, всякий поспешит сюда, чтобы увидеть Древеса Тьмы на дневной стороне. Скоро тайна королевства будет раскрыта!

Долго пророчествовал зомби. А когда устал, угрюмо внимающие эльфы потребовали:

— Покажи медальон!

На что покойник ехидно ответил:

— Не увидите, пока не сработает.

— А противоядие? — спросил незаметно подошедший Король.

Все пали ниц, кроме зомби. Тот и так лежал. Встать и ходить ему не приказывали.

— Есть противоядие, — подтвердил мертвец, усмехаясь ужасно, по-мертвецки. — Вот этот не даст соврать!

И указал на прета. Адская тварь, естественно, прокраслась за бродягами в заповедный край.

— С-сахар-ар-р!!! — ужасно провыл демон, поднимая над головою Большую Ложку. Случилось секундное лунное затмение...

Дальше было так.

Запасливые эльфы с пачками сахара двинулись к воротам. Четверо несли мертвеца на королевской мантии: её единогласно признали непроницаемой для Зла. На живот покойника положили Адскую Ветвь. Сыну тоже сунули сахар. Прет свою пачку моментально истребил. И только замороженные граждане стали разбрасывать «противоядие», как покойник соскочил с носилок. И два хулигана с сахаром в руках, испуская непротокольные вопли, ринулись в кусты.

Мчались, не оборачиваясь, до самых-самых дикарей.

Около таблички «Берегись, злые медведи!» остановились, перевели дух. И заметили, что некие мохнатые шутники перечеркнули слово «злые» и записали поверх «добрые». Предупреждение «Берегись, добрые медведи!» выглядело почему-то даже более угрожающим.

Зомби отодрал от ветки и надел на шею свой медальон. Значит, превратился в Ученика Чародея, но, само собой, мёртвого. Спутники молча обменялись рукопожатием. Живому досталась недокуренная дунь. А покойник, замотав белой тряпкой лоб, зашагал в Страну Мёртвых.

Сын Охотника поискал глазами прета. Но тот, как и полагается вечно голодному духу Ада, испарился, *quaerens quem devoret*¹.

¹ Ища чего пожрать.

Что же случилось потом?

Сын Охотника, исполняя последнюю волю товарища, отнес сахар медвежьему племени. Получил взамен Кольцо Призыва Своры, управляющее всеми дикими животными в лесу. И не стало герою равных ни в охоте, ни в битве. Позже, встретив своего старого знакомого, Ученика Чародея, в новом воплощении, Сын честно отдал ему Кольцо. Бродяги стали неразлучны и много чего совершили вместе. Кажется, даже рассмешили царевну Кривоулыбану. И пришлось бы на ней жениться, если бы не чрезмерная, отталкивающая женоподобность одного из претендентов. По этой причине царь-отец с тяжёлым сердцем приказал умертвить обоих соискателей. Не из нетолерантности проклятой, а порядку для! И ещё побывали бродяги в Аду да унесли у тамошних претов все Ложки. Об этих и других славных подвигах сложены разнообразные саги.

А эта закончилась. Всем по конфете!

ГЛАВА 3. АРМИЯ В СПИЧЕЧНОЙ КОРОБКЕ

Не по конфете хотят дать нам, игрокам, недоброжелатели, а по физиономии. По крайней мере, морально, из рогастики, методом О. Бендера.

Почему?

Не думаю, что некий игрок в древности обидел не посвящённого в таинство соседа: отнял совочек в песочнице, жену отбил или мамонтыниной не поделился. Тем не менее, в чём только не обвиняют homo ludens¹, участника ролевых игр живого действия! Ради развлечения попробуем вспомнить, как противники Превращений объясняют своё негативное отношение к ним.

Аргумент 1. «Когда ты вырастешь, наконец?»

*Get the cool
Get the cool shoeshine
Gorillaz*

В переводе на понятный язык это манипулятивное заявление означает: «Когда же ты начнёшь жить, как я?».

Генеральный постулат теории принудительного взросления: вести себя, как ребёнок, — неприлично, несолидно, глупо.

Дети ведь играют в разнообразных «казаков-разбойников». Они спонтанно, интуитивно вживаются в любой образ, моментально становятся хоть бабой-ягой, хоть её ступой. А заведи старуха-ведьма чёрного кота, сразу крылья ему выдумают для пущей эффективности в деле шпионажа и внезапного нападения. Так сюжеты детских игр развиваются

¹ Придуманно Стругацкими, см. «Волны гасят ветер». Великие фантасты называют так не ролевиков, а род суперлюдей. Но латынь не принадлежит никому, потому воспользуюсь. Спасибо, уважаемые А. и Б.!

в невообразимых направлениях! Вспоминаю с удовольствием, как семеро козлят доказывали моему волку, что есть он их, извините, никак не может — голова болит. Почему?! А как же: чем зверь стучит в дверь? Стоит он, ясное дело, на всех четырёх: чай, не мультяха какой-нибудь, не цирковой пёс, а серьёзный хищник. Получается, стучит лбом. И, поскольку при этом не баран, значит, будет страдать от жестики, продолжительной мигрени. Пока не явится мамакоза и не позвонит врачу. А когда всё-таки проглотил злодей ребятишек да выплюнул после воспитательной работы мамули, меня стали наперебой убеждать, что малыши из волка выскочили волчатами! И теперь их очередь козу охранять да защищать.

Те же гении импровизации в похожих ролях, но уже на сцене детского утренника в садике или в начальной школе — не блеск. Что-то мешает им развернуться, взять на себя обязанности сказочников. Может быть, влюблённо-строгие глаза родителей, педантично следящие из зала за каждой репликой.

Взрослея, юные мастера перевоплощений сталкиваются с необходимостью стыдиться громкого смеха. Им сообщают, что единственные волшебные слова — это «спасибо» и «пожалуйста». Что достойные члены общества не переодеваются в рыцарей и сказочных чудовищ, не называют деревяшку своим верным Буцефалом и не ездят в лес играть в любимые книжки.

Исключительно с водочкой на шашлыки.

Мы окружены людьми, убеждёнными, что лучше знают, как следует правильно проводить досуг. Они головы яростно защищают преимущество шашек перед футболом, тхеквондо перед хип-хопом, огородничества перед сплавом по рекам. Привычного против незнакомого. Это смешно, господа, и напоминает мне гневную отповедь о том, что красный лучше зелёного.

Понятно, что красный может быть лучше зелёного, но только в специальных случаях. Чтобы раскрасить пожарную машину, например. В остальных — нас просто пытаются принудить жить по чужим правилам в ущерб себе. Не поддавайтесь на уловки манипуляторов, друзья!

Аргумент 2. «Умные люди играют в покер!»

Раздали маски кроликов,
Слонов и алкоголиков,
Назначили всё это в зоосаде.

Высоцкий

Как фантастика и фэнтези считаются «лёгкими» жанрами, жемчужины которых погребены под слоем раскрашенной «пульпы», так и ролевые игры живого действия не ассоциируются с хобби, требующими когнитивных усилий. С позиции стереотипов — не стоят на полочке рядом с брейн-рингом и шахматами. Без специального обучения доступны каждому. Высокомерно сообщая, что он *не толкинист*, человек полагает, что выигрывает «по очкам интеллекта», демонстрирует тонкий вкус и превосходство. То есть самоутверждается таким дешёвым способом.

Мол, один из нас двоих гораздо умнее, чем ты.

Обращаться со снобом рекомендуется соответствующе. На гордое «Я не ролевик!» отвечать наивно-заинтересованно: «А кто?».

И только услышав «В свободное время я пытаюсь доказать теорему Ферма» или «Я перевожу „Слово о полку Игореве“ на санскрит», следует снять шляпу с пером и подместить ей колени собеседника.

Но обычно раздаётся неубедительное мычание, а затем звучит ответ: «Как это, кто я? Человек!».

Смешно, господа. Ролевик тоже человек. Если захочет. И не только человек! Ролевик может быть кем и чем угодно. Хоть Далай-ламой, хоть тарелкой супа.

Аргумент 3. «Вы, крысы, бежите с тонущего корабля!»

Значит, корабль тонет? И это мы слышим от члена партии?!

Довлатов

Ролевые игры — эскапизм. Участников упрекают: мол, проще рассекать молочные реки в кисельных берегах иных миров, чем продираться сквозь колючки и чертополох нашего. Требование спуститься с небес на землю исходит от тех, кто считает эскапизм делом недостойным. А по-моему, он может быть прекрасной терапией против стресса, если применять дозированно. Мою позицию поддерживает некий уважаемый британский мудрец¹. Он «естественно, не согласен с тем жалостливым и презрительным тоном, которым слово „эскапизм“ часто произносят... Мысль о том, что автомобили „более живые“, чем, например, кентавры и драконы, весьма удивительна. А представление, что они „более реальны“, чем, например, лошади, настолько абсурдно, что вызывает сожаление. Воистину, как реальна, как изумительно жива фабричная труба по сравнению с вязом — жалким, устаревшим, предметом нежизнеспособных мечтаний „эскаписта“!».

Такой, значит, мир, что приходится время от времени брать от него передышку.

¹ Дж. Р. Р. Толкин. А З. Фрейд считал эскапическое фантазирование неотъемлемым элементом жизни человека! «Жизнь, как она нам дана, слишком тяжела для нас, она нам приносит слишком много боли, разочарований, неразрешимых проблем. Для того чтобы вынести такую жизнь, мы не можем обойтись без средств, дающих нам облегчение».

Аргумент 4. «Я не говорю по-эльфийски»

Есть люди, которым реал на ухо наступил.

Всем нам знаком этот досадный феномен: нет музыкального слуха — не выучишься петь. Предполагаю, что некоторых персон мир волшебников, великанов и гномов не прельщает совершенно. Как и превращение в Шерлока, в Калиостро или в Мату Хари. Им нормально в собственном соку. И чужую личину надевать неохота. А попадётся на глаза этакий тип в кольчуге под курткой — нервничают. Даже бесятся.

Ощущение, наверное, как поселиться рядом с музыкантом. Тот играет на скрипке, а ты, хоть убейся, не сможешь. Шастает этакий сосед с инструментом своим да нотами туда-сюда, а какая от них польза трудовому народу? Шопеном ведь автомобиль не заправишь, и на хлеб его не положишь.

В скрипках, значит, всё зло.

Наконец, существует целый ряд ворчливых претензий от заботливых мам несовершеннолетних игроков. Ходят слухи, что лунный свет над Лесом Превращений губит нравственность дев в эльфийских нарядах. На игру являются они, все как одна, скромняшами с косою в пол, а возвращаются домой выкрашенными в синий цвет ведьмами-феминистками с клыками в анатомически абсурдных местах. Ещё говорят: участники волшебного действия делают щиты из фанеры, а мечи из... чего-то столь же несерьёзного. Из шоколадных батончиков или материала аналогичной плавкости. К тому же на играх выпивается будто бы совершенно фантастическое количество напитков. А главное, многие участники — нездоровые люди с «неопределённостью самоидентификации».

Много ли исторической правды в данной легенде?

Судите сами.

Большие, массовые «живые игры» — это грандиозная вольница. Разумные особи и безбашенные авантюристы в ней представлены ровно в том же процентном отношении, что и в неиграющей популяции. Если индивидуум надирается всякий раз, как присядет с гитарой у костра, он выпьет и на ролевушке. Как дурак. Точнее, как викинг. Свалится под куст, как ярл Харальд Безбородый. Уснёт сном богатырским. А более трезвые сотоварищи перстень родовой его умыкнут с печатью королевской. Да и заключат союз с вражеским кланом. И отправятся совместно на штурм замка ужасного колдуна. Проснётся поутру Харальд, глядь: ни деревни родной, ни драккаров. А кругом поросята ошеломлённые бегают. То бишь в шлемах. Тут мужик либо завязывает, либо ему уже и вне игры ничто не поможет.

Примерно та же сказка и с девичьей честью.

Что же касается личностных девиаций... Известный эпизод с Голлумом Казанским, который достал из Мордора армию Саурона и засунул её в спичечную коробку, ничего не доказывает.

Верьте, Превращение само по себе с ума не сводит. Не то мамы не одевали бы юных отпрысков в костюмы зайчиков на детсадовских утренниках. Вдруг привыкнут малыши и до седых подмышек станут ушками махать да морковь истреблять в промышленных масштабах?

Людей странных на игровых полигонах не больше, чем в студии балльных танцев, в мастерской художников или в клубе любителей японской поэзии. Не то бы социологи и психиатры во всём мире забили тревогу. И для охраны здоровья запретили бы карнавалы.

Вывод. Превращение, наверное, может стать триггером. Штукой, запускающей Большой Привет непосредственно под фронтальной костью черепа. Но примерно с той же вероятностью, что и семейный конфликт, половое созревание, выигрыш в лотерею, падение на банановой кожуре или звонок из НАСА. Оставайтесь дома и завернитесь в вату!

А материалы, из которых производят стрелы с мечами, — личное, интимное дело игрока. Чем фанера хуже стали? Убивать её всё равно не планируется. Кое-кому пластиковой катаны хватит, чтобы превратиться в джедая. Есть такие уникамы, которым даже катана не нужна: достаточно сжать в ладони воображаемую рукоять. Да пребудет с ними Сила!

Впрочем, многие вооружаются аутентично, фехтуют, как Атосы. Почему бы и нет, раз им нравится?

Игры многообразны, как жизнь и как люди. Невозможно ни обвинить их, ни оправдать, как Вселенную или человечество.

ФУГА 3. СКАЗКА БЕЗ КОНЦА

Июльский вечер в лесу. Ветер со Средиземного моря, звёзды висят низко, как спелый виноград. У костерка на поляне сидит Гендальф, величайший волшебник Средиземья. Не колдует, не пророчествует, стратегем не вырабатывает. Просто ужинает. Яблоки, сыр, булка — джентльменский походный набор. Все герои едят это.

Напротив, с подветренной стороны, скорчился гном. Трёт глаза и гохает от дыма. Ему бы в Дейл, где каждая добрая секира наперечёт. Однако гном не торопится. Чешет бороду и гундит:

— Ген, дай порохов по старой дружбе, орков пугнуть. Сам не пойдёшь — без тебя сделаем. Не одолеем ведь без порохов! И с юга, и с востока попрёт! Тогда гейм овер.

Гендальф бросает пронизательный взгляд через огонь и значительно откусывает от булки... Гном бьёт себя по бокам, будто они виноваты во всех геополитических конфликтах, хватает головню из костра — и в Дейл. В темноте, конечно, сворачивает не туда. И катит в болото, в топи за Осгилиатом.

Гендальф догрызает яблоко в задумчивости, не пора ли сгущёнку резервную умять. Такое немногие герои едят, только запасливые! Вдруг из лесу материализуется дунадан, грязный, как троллье ухо.

— Гендальф, друг! — говорит странствующий потомок Королей. — Пока тебя искал, меня три раза волколаки ели. Умертвия, понимаешь, в подмандатном кургане страх потеряли, в сумерках в Бри заходят, пива требуют. Надо могильники навсегда зачистить, пора. Может, знаешь, почему нечисть каждый раз снова-заново возрождается?

Мудрец цыкает зубом и аккуратно вкладывает яблочные огрызки под угольки, как заботливая бабушка готовит сэндвич для подземного демона. Сгущёнку решено оставить на утро.

— В гондорской библиотеке глянуть, что ли? — нарушает молчание дунадан.

Гендальф стелит пенку¹...

Он с суточного дежурства в реанимации, поменяться не удалось. Две аварии, один инфаркт, и ещё парень с четвёртого этажа выпал — жив, но уж очень нехорош. Гендальф, анестезиолог — белая мантия, доктор Аркадий Райтер, час назад проколол себе палец, успокаивая буйно галлюцинирующую героиновую леди. Сил осталось, только что-бы...

...одеяло на спину кинуть — и спать.

Дунадан медлит ещё, топчется в задумчивости и отправляется на юго-восток, в Гондор.

¹ Климат в Средиземье ласковый, тёплый. Достаточно туристического коврика из вспененного полиэтилена, чтобы матушка-земля не морозила зад.

В полночь толкается волшебнику в спину нечто уж совершенно невообразимое. Эльфийская дева! Шепчет: «Mith-рандир!..» — и потом на квенья нежным голосом, с манящими дифтонгами. Зовёт, вероятнее всего, на подвиги во спасение Дивного Народа. Или просто соскучилась. Маг всхрипывает и громко совершает неприличность.

Эльфийка пропадает, будто и не было.

Просыпается волшебник на рассвете. Народ кругом: эльфы, люди, гномы, даже олифанты с одушевлёнными дубами. Гендальфу в руки суют казан с картошкой, ещё тёплой. Спасибо, мол! Благодаря тебе мы войну выиграли. Врагов под Дейлом без пиротехники вырезали, даже дешевле получилось. Экзорцизмы в библиотеке нашли, мертвецов загасили. Ждём вестей об окончательной победе. Тут и сказочке конец, а ты у нас молодец. Мы тебе памятник спроектировали из умбарского мрамора — в столице, в Минас-Тирите, под Древом Королей.

Маг доедает картошку и слушает. Потом отставляет казан в сторону, достаёт из кармана Кольцо Всевластья и надевает его себе на палец.

— Нехорошо, — говорит, — когда сказочке конец.

ГЛАВА 4. АВТОРИТЕТНОЕ МНЕНИЕ

Речь пойдёт о научных аспектах ролевых игр. Этот раздел помещён сюда для красоты. И для тех, кто охотно учится. Сидит себе за второй партой... Почему не за первой? Он бы и рад, но первая занята двоечником, помещённым туда преподавателем для удобства морального хватания за лентяйское ухо.

Значит, сидит наш адепт таблицы Брадиса и числа Авогадро за второй партой, глотает каждое учительское слово. А после урока, стесняясь, подходит и просит добавки домашнего задания.

Если он — не вы, смело переходите к четвёртой фуге.

Психологический механизм Превращения — вот предмет нашего общего интереса. Сделаны попытки проанализировать, что происходит в голове у женатого программиста с тремя детьми и ипотекой, который то и дело, ненадолго и по собственному желанию, становится Ланцелотом, рыцарем Круглого стола.

Я прочитала о некоторых теориях, нашла их интересными и придумала собственную.

В пещере Драконьих Слёз не сдают нормативов по отжиманию

М. Монтола, скандинавский теоретик ролевых игр, сделавший их темой своей докторской диссертации, назвал РИЖД¹ «интерактивным процессом определения и перепределения воображаемого мира». То есть каждый участник вершит судьбу общей субреальности, не утрачивая со-

¹ LARP, то же что и РИДЖ, значит Российско-Изенгардская железная дорога. Или Ролевые Игры Живого Действия.

знания собственной личности, принадлежащей неигровой Вселенной.

Как?

По И. Гофману, одному из основоположников «теории Фреймов», индивидуум во всякий конкретный момент Превращения определяется либо своей сутью из внешнего мира, либо игроком, принимающим свод правил игры, либо персонажем. Смена идентификации происходит подобно передвижению рамки в доисторических кинолентах. Или считке триплетов нуклеотидов при синтезе белка. Биохимическая метафора! Уверена, что Гофману она понравилась бы и он воспользовался бы именно ею. В наш век генетической магии оперировать терминами биосинтеза проще, чем описывать допотопный фильмоскоп.

Итак, взаимодействие происходит лишь с одним из трёх воплощений: с личностью без личины, с человеком, надевающим маску героя, или с самим персонажем. И никогда — со всеми тремя одновременно. Фрейм не позволяет. Я бы, кстати, выбрала более романтический символ: например, «plane»¹ или «dimension». Тот же смысл, больше экспрессии. И волшебных ассоциаций.

¹ Автору «Самоучителя» нравится игра «Planescape». И в принципе космология такого типа. В ней сосуществует множество миров, или «планов». Их взаимопроникновение происходит через порталы. Внутри каждого автономного плана можно играть, время от времени случайно или намеренно перемещаясь в иные Вселенные или встречая существ чужих измерений. Охотнее всего я мастерю D&D именно в «Planescape». Периодически сбиваю игроков с толку временными недоразумениями. Наблюдаешь, как две группы ищут друг друга в одном городе, находясь в нём в разные дни недели, и умиляешься. Одним дождь пошлешь, другим большой пожар. Рано или поздно догадываются, конечно



*«Колодец желаний» в Остероде, Гарц, Германия
(фото из личного архива)*

За «волишебным колодцем» сперва присматривал житель Остероде. Следил, чтобы пожертвование медной монеты гарантировало рост математической вероятности благоприятного хода событий. Затем сторож был превращён земляками в бронзового. Пример удачного Превращения: эффективность не снизилась, ест значительно меньше и всегда в хорошем настроении.

Превращайтесь, друзья, и вашей улыбке позавидует даже бронзовый сторож из Остероде!

Г. А. Файн, этнограф, понял бы, что я имею в виду. Этого учёного интересовали именно настольные ролевки. В них подвиги, путешествия, битвы — вообще все приключения совершаются посредством слов, в которых выражены мысли и фантазии участников. Файн обратил внимание, что предыдущая теория никак не учитывает роль Мастера, «рассказчика». Не пытаясь загнать этот особенный элемент игры в прокрустово ложе предыдущей модели, автор выделил ему свой «подфрейм» — нарративный (повествовательный). Недостаточность этого определения бросается в глаза всякому, кто хоть раз участвовал в D&D. В такого рода приключении «рассказчику» приходится полноценно играть за всех существ внутри описываемого мира, с которыми взаимодействуют живые герои.

Д. МакКей усложнил эту схему, разделил интеракции в зависимости от того, кто вступает в диалог: Мастер как личность, как проводник по Вселенной и высший судья в игровых конфликтах — или как персонаж. Мастерский персонаж может быть, кстати, комплексным, состоящим из фрагментов с противоположными целями. Например, отыгрывается семейство гоблинов, часть которого мечтает убить и съесть путников, а другая — торговать с ними и брать симпатичных чужеземок в жёны. Но и Мастер как Семён Михалыч Осипов, учитель труда в средней школе номер 64, тоже непрост. Он, по сути своей, — избиратель, фотограф-любитель, отец двойняшек, муж сварливой супруги и язвенник. Страшно представить себе, сколь многими разнообразными личностными комбинациями-фреймами располагает Семён Михалыч! И ни разу не случилось, чтобы он в Пещере Драконьих Слёз стал требовать от героев сдачи нормативов по отжиманию. Учительские скиллы относятся к другому плану его личности и не смешиваются, не применяются одновременно с подсчётом хитов.

Включаясь в игру, действуешь не на основании собственного жизненного опыта, а исходя из правил, установленных организаторами и принятых участниками действия. Например, человек как часть людского социума знает, что деревянная палка не выстрелит огнём, будь она даже обернута в серебряную фольгу. А игрок направляет сей «волшебный жезл» на противника и уверен, что враг упадёт, будто поражённый молнией.

Превращаясь, не только позволяешь своему персонажу совершать фантастические поступки, но сам и являешься героем приключения. Однако личность участника игры совсем не идентична личности его персонажа. Мне знаком детский врач, идеально отыгрывающий палача. Такое возможно без вреда для ментального здоровья, потому что «фреймы» не пересекаются. Практикующий Превращения переключает их при необходимости безо всякого усилия.

В данной модели четыре фрейма: два отводятся личностному уровню (социальный и игровой), два — пространству игры (нарративный и персонажный). Я бы предположила, что первые способны опосредованно воздействовать на последние. Хотя бы потому, что культурный контекст Мастера влияет на нарратив. Однако финн непоколебим: нет, каждый слой сам по себе.

Дело осложняется тем, что каждое из упомянутых исследований базируется на анализе одной игры, компьютерной или настольной. Как будто именно D&D или «*Might and Magic*» объединяют свойства всех видов Превращений, репрезентируют их, как Макиавелли — Флорентийскую республику. А зря! Макиавелли, может быть, и представлял того, кто его прямо или опосредованно финансировал, а настолки и компьютерные квесты выражают сущность живых ролевых хеппенингов, как молочный коктейль из Макдональдса — корову.

Норвежец Г. Т. Бренне предложил собственную классификацию взаимодействий в игре: микро-, мезо- и макроуровень. Может показаться, что это те же гномы, только в профиль. Судите сами.

Фраза «Убивайте всех, Господь распознает своих!» проносится на микроуровне.

«Штурм крепостей по ночам запрещён Мастерами, чтобы уменьшить число синяков и отбитых пальцев!» — на мезоуровне.

«Нужно сгонять за питьевой водой. А то через час при такой жаре даже в ночную пору штурмовики станут в обмороки валиться!» — на макроуровне.

Да, сходство с предыдущей моделью налицо. Однако эта мне гораздо симпатичнее. Между разными уровнями-сферами взаимодействий отсутствует непроходимая граница. Этакая огненная стена и строй рыдающих проклятых душ. Взаимопроникновение уровней, диалоги «по игре» («во фрейме») или «вне игры» («вне фрейма»), тоже вписываются в модель. Недостаток вижу в терминологии: взаимодействия персонажей такая ономастика представляет как нечто меньшего размера, чем общение реальных участников действия. Невольно вспоминается эпизод «Славься, Кей!» из «Людей в чёрном». Масштаб системы выражен некорректно.

Признаю элегантность и красоту «теории фреймов» и моделей, представляющих участника РИ в виде куска пирога, который едят послойно. То есть вдоль. А что, если взять эту концептуальную штукювину поперёк? Чтобы лучше представить себе мой взгляд на то, как функционирует игрок во всём его великолепии, приведу пример, подобный тому, что имеется у Д. Хофштадтера в книге «Я странная петля» («I Am a Strange Loop»). И, может быть, напомним многим притчу о трёх слепцах с их лабораторным слоном.

Когда на пути случайно попадает слон, интересуют ли нас совокупность клеток его кожи, мышц и костей, их фи-

зиология и генетика? Сложное сплетение молекул, составляющих его тушу? Или движение субатомных частиц внутри слоновьего тела? Однозначный ответ невозможен. С одной стороны, именно уникальное сочетание белковых молекул, структура клеточных мембран и их электрические функции позволяют объекту «слон» быть тем, что он есть: жить, двигаться и даже отдавить ногу прохожему по пути на водопой. А с другой стороны, переход на уровни более глубокие, чем того требует ситуация, разделение изучаемого предмета на составляющие детали — именно тот ошибочный метод, который применяли к слону исследователи-слепцы.

Как же анализировать мышление человека, практикующего Превращение? Не впасть в ересь избыточного обобщения, но и не упустить из виду совместную работу эмоций, логики, воспоминаний, рефлексов — всей этой многоуровневой личностной кухни?

По моему мнению, «теория фреймов» к игровой психологии применима в той же степени, как яблоки — в виде наглядного пособия по математике. Они прекрасны, чтобы научиться обращаться с небольшими числами, но поди объясни ими логарифм или косинус!

Для понимания Превращения нужна не многоуровневая модель, согласно которой сознание игрока перемещается, как крыса по полкам супермаркета, находясь в один и тот же момент времени либо неподалёку от булок, либо среди круп и приправ, но не там и тут сразу. Гораздо точнее было бы представить себе феномен Превращения как работу компьютера. В зависимости от поставленной задачи активируются различные программы, вместе или по отдельности. Объединяясь в сети, они способны инициировать процессы друг друга, совершенствовать себя. Так работает командная игра.

Я думаю, что участник РИ способен одновременно торговаться в лавке снадобий средневекового Брюгге, используя в качестве амулета убеждения брелок в виде совы, пода-

ренный любимой учительницей истории после победы на городской олимпиаде, свой личный талисман. При этом применять жаргон и мемы, характерные для начала 21 века, смешивая их с вычурным псевдорыцарским слогом в стиле Дон-Кихота. И прилежная домохозяйка, отбивая телячий шницель, вполне может ощутить себя Орлеанской Девой в битве при Пате, молотящей по обалделым черепакам оккупантов-англичан. От куска мяса тоже актёрского мастерства не требуется: достаточно не соскакать со стола. «It ain't the meat, it's the motion»¹!

Вывод: сознанию в процессе Превращения не нужны рамки. Достаточно взаимосвязанных алгоритмов, подчиняющихся единым правилам.

А можно с королём Артуром... сфотографироваться?

Любая игра основана на правилах, и ролевая живого действия — тоже. Даже если таковые не прописаны на скрижалях, а следуют из логики мира, в котором происходит действие.

Регламент — палка о двух концах. Недаром скандинавы во «freeform LARPs» пытаются предоставить игрокам полную свободу в рамках нормального человеческого понятия

¹ Есть такая песня, не слишком приличная. Если вы её не знаете, то не поняли половину шуток. Нестрашно. Но обратите внимание, какой пример многослойности! Наш великолепный мыслительный орган регистрирует одновременно двусмысленность цитаты в связи и без всякой связи с мясом, с *тем самым мясом* и со шницелем на доске у Орлеанской девы, молотящей по врагу. Немного феминизма, немного — наоборот. И никакие рамки для такого когнитивного трюка не требуются. Нужные ассоциации и воспоминания вызываются тегами, ключевыми словами. Ролевая игра работает с нашей мыслью точно так же.

о приличиях, «как аукнется, так и откликнется» и уголовного кодекса. Чем меньше правил и чем они проще, тем реже приходится отвлекаться на них по ходу приключений. Дискуссия о спорной ситуации не «по игре» чрезвычайно мешает сосредоточиться на образе мыслей и поведении своего персонажа. Просьба показать сертификат, медальон или иного типа удостоверение игровой личности подобна окрику «Halt! Ausweis!». Она вызывает невольную обиду, даже если подозрение в жульничестве — обоснованное. Уникальная атмосфера волшебного леса, бала Сатаны или зомби-апокалипсиса безнадежно теряется. Восстановить её непросто.

Организаторы работают над тем, чтобы всё само собой разумелось. Но Мастер тоже человек. Что в его понимании проще слова «мама», то в глазах игроков выглядит нелепым капризом, в худшем случае — произволом. Можно, конечно, построить игру на абсолютном доверии! Однако при таком раскладе всегда найдётся «везунчик Джо». Тот, кто всегда выигрывает, потому что у джентльменов не принято заглядывать в рукава.

Поэтому правила ролевых игр так интересны.

Самая простая классификация подразделяет их на две группы: структуральные и регуляторные. Изменение первых влечёт за собой перемену типа игры. Предположим, взаимодействие участников переводится из леса на кухню Мастера. Живая игра сразу превращается в настолку.

Регуляторные — пластичные, гибкие правила. Их нарушение не поставит мир с ног на голову. Если маг колдует остановку времени, хотя посох Великого Часовщика у него отобрали, это бытовое хамство, но никак не старт совершенно иной игры.

Можно усложнить идею и поделить правила на операциональные, конститутивные и имплицитные, как предложили К. Сален и Е. Циммерман.

Операциональные — правила общего толка. В какие существа можно превращаться? Присутствует магия или нет? Заканчивается ли игра для «убитых»? И тому подобное.

Конститутивные — связаны с подсчётом количества ударов, после которого противник «повержен», и прочей игровой арифметикой.

Имплицитные — внутренний распорядок действия. Ему подчиняются персонажи, поскольку знакомы с сутью игровой Вселенной и понимают, чего от них требует роль. Проще говоря, добрый волшебник не станет топить котят.

Есть и классификации посложнее. Вот одна, от Т. Barkholt-Spangsbo, десятилетней давности, но всё ещё не потерявшая шарм. Перечислю основные положения, приведу собственные примеры.

1. Правила замещения. Если не на что купить настоящих скакунов для мушкетёров, а без коня Портос теряет аппетит, тогда приходится в качестве лошади принять палку с головой из папье-маше. После игры по русским сказкам, в которой у богатырей и войска Батья были такие коняшки¹, я не смеюсь, когда смотрю монтитайтоновский «Грааль». В процессе экспериментов выяснилось, что живая лошадь способна играть только себя. Даже слон у неё получается крайне неубедительно. Тогда как деревяшка с гривой из мочала и колокольчиками на сбруе гениально перевоплощается в любое верховое животное. Хоть в осла, хоть в гиппогрифа.

¹ Едва кочевник прыгал в седло, его уже было не поймать рукой и мечом не сбить, разве что стрелой догнать. Воронье скакуны считались такими быстрыми, что и стрела не доставала. Проще говоря, владелец палки с чёрной мордой мог спокойно уйти от преследователей. Батый, помнится, отдал весь свой гарем и полвойска за такого коня, в этой игре не имеющего аналогов. Не то, чтобы хан от кого-то спасался. А как символ статуса!

2. Правила регулирования. На территории игрового полигона запрещено воровство и наркотики, как и во всём разумном мире. А в виде элемента игры шервудским разбойникам разрешается потрошить обозы на пути через лес. И пилотам «Дюны» необходимо принимать спайс, не то они же потеряются в космосе! Как сгладить противоречие? Мастерам удалось найти решение. Игровой грабёж регулируют, например, сертификаты обученных воров, о них подробнее в разделе «Бродяга». А роль спайса доверена мятной жвачке, «дунь-травы» — трубочному табаку. И всякое хи-хи здесь неуместно.

Хотя и неизбежно. Что за дивные просторы для расширения сознания сообщает вдохновенному игроку мятная жвачка! Иной скромник-нелюдим, простой собиратель дождя с планеты Аракис, выжует не больше половины пластинки «Орбит» — и уже летает над лесом, выражая свои физиологические потребности трёхстопным анапестом.

Тут хочется сделать отступление.

Мне не хватает знаний, чтобы прокомментировать данный феномен, дивные приходы и восхитительное опьянение от обычной мятной жвачки. Эффект плацебо? Ни в коем случае! Участникам действия великолепно известно, что они употребили внутрь. А именно: пластическую массу, декстрозу, красители. Может, по недосмотру откусили кусочек алюминиевой фольги.

Моя теория дилетанта: людям нужен повод, чтобы пойти вразнос. Помните рассказ Тэффи «Кокаин», где никакого кокаина нет? На самом деле я солидный, серьёзный человек, говоритса себе. Но как выпью (съем ухо сизого шмеля, выкурю призрачных одуванчиков), то, извините, дурак дураком. Всё, что делаю тогда, — не считается.

Жвачка, таким образом, — экологически чистый билет в весёлое крышесносное приключение. В нём разрешаешь себе

делать то, что давно хотелось, но держалось в узде страхов, запретов, личных табу. Ничего криминального, просто ещё одна маска, роль внутри роли.

Было бы здорово заинтересовать таким феноменом профессиональных психологов-экспериментаторов!

Продолжаем разговор, уважаемые братья-мыслители, бойцы невидимого фронта на войне с невежеством!

3. Правила поведения. Эльф не сядет ужинать за одним столом с гномом. Если орк взял в руку вилку, он не голоден, а намерен заколоть соседа. И тому подобный специфический этикет.

4. Правила мизансцены. Не поклонись королю — лишишься головы, намекнёшь мохноногому хоббиту на дешёвизну и доступность безопасной бритвы — получишь в глаз. Словом, всё, что создаёт антураж и позволяет отличить одну креатуру конкретного мира от другой.

Мне нравится классификация законов игры по Монтоле на внешние (экзогенные), внутренние (эндогенные) и диететические (напрямую связанные с фабулой Превращения, с его историей).

Внешние правила — общественный регламент, соблюдение которого идёт игре на пользу. Например, запрет мобильных на территории полигона. Писк входящих сообщений и спазматическое фотографирование не добавляет обаяния странствующему барду, а у демонов Апокалипсиса вызывает желание немедленно затрубить в трубы. Кроме шуток, мобильники уместны в играх по Гейману, например, где ангелы пользуются телефоном. А при дворе Артура за селфи вполне могут обвинить в ведовстве и связи с нечистым. А затем подвергнуть экзорцизму вместе с аппаратом.

Внутренние — правила, связанные со структурой самой игры. Одно попадание мечом в корпус означает лёгкое ранение, два — тяжёлое, три — смерть. Дотронься до против-

ника Лилией Морфея, и тот сразу погрузится в сон на десять минут. Тайное Королевство эльфов можно отыскать, только если уже бывал там или в сопровождении знающего путь. А наткнулся на эльфийский плетень — следует развернуться на 180 градусов и бежать прочь, не разбирая дороги, в течение пяти минут.

Диегетические — это законы мира, в котором живут и совершают подвиги и злодеяния герои, персонажи, отыгрываемые людьми. Скажем, в замок по приказу Королевы разрешается входить только придворным, гвардейцам и челяди. Остальным требуется специальный пропуск. Или: Владыка Ада постановил, что крик петуха заставляет нечисть прекратить терзать жертву и ползти в своё логово.

Данный свод правил может быть стабильным и непреложным или претерпевать изменения прямо в процессе игры. Например, некроманты прочитали в древних манускриптах описание зловещего ритуала, собрали с десятков необходимых компонентов, нашли Избранного, способного довести до конца тёмную мистерию. Владыка Ада даёт добро, и нечистые твари становятся иммунными к петушину пению. Могут терзать жертву в три смены, в режиме 24/7.

Помимо правил, установленных демиургом игровой субреальности, существуют правила индивидуальные, персонажные. Они устанавливаются каждым игроком и практически означают его личную интерпретацию роли.

Готов быть любезным и дипломатичным Яго или предпочитаешь беспринципного, рискованного мерзавца? Трюк с платком против Отелло очевидно не сработает. Мавру рассказали, что белые задницы часто подставляют чёрных братьев. Теперь капитан гарнизона в Фармагусте не спускает подозрительного взгляда со своего хорунжего. Не пойти ли другим путём? Подбросить Брабанцио пару-тройку обескровленных чёрных кур. Подробно объяснить, что такое вуду и почему так естественно заподозрить в зяте колдуна-

хунгана. Или слепить для венецианского дожа эффектные лжесвидетельства о том, что мавра перекупили враги. Платит пусть Родриго, ему можно пообещать потенциально оведовевшую Дездемону.

Не окажется ли отыгрыш такой личности слишком большим стрессом для вас, человека не просто законопослушного, но и глубоко порядочного?

Игра заботится о разделении «фреймов», сепарирует участника от его персонажа, фактически снимает с игрока ответственность за поступки, совершённые в роли злодея. Однако совершенно отключить Супер-Эго, внутреннего контролёра-Родителя, невозможно. Не делает ли он заметки в метафизической тетрадке, чтобы улучшить время и призвать к ответу?

Взаимоотношения игрока и его персонажа — интересная и малоисследованная тема. Одни варианты ролевых игр живого действия требуют по-настоящему глубокой, подробной, продуманной работы над ролью с личной историей в контексте мира. Другим достаточно, чтобы игрок держал в голове свои суперспособности, цели и несколько важных фактов, чтобы привести своего героя к победе. Имеет ли первый вариант интеракции преимущество над вторым?

Не стоит спешить с ответом. Ведь и талантливому шахматисту нет никакой необходимости идентифицировать себя с ферзём.

Оставим пока тему ответственности игрока за своего персонажа и вернёмся к анализу правил РИ. Их классификации усложняются с каждым шагом.

Р. Пустовойт предлагает чрезвычайно занимательную систему из трёх уровней правил. Игроку приходится считаться с ними, причём уже с того момента, как записался на игру. Даже если она планируется на следующий год. Участник принимает не только свод правил, актуальный для

конкретной группы Мастеров для данной субреальности, но и *volens nolens* — неписанный кодекс поведения, принятый в его игровом сообществе. А также — принципы Превращений, общие для вообще всех ролевых игр живого действия, будь они в Москве или в Антарктиде, среди дружественных пингвинов. Что я имею в виду? Например, принципы субординации во взаимоотношениях между Мастером и участниками. Основы безопасности при подготовке и во время игры. Обязанности организаторов по отношению к хозяевам территории, на которой запланировано действие. И тому подобное.

Множество факторов, влияющих на судьбу конкретной игры, регламенту не подлежат, но игнорировать себя не позволяют.

Погода! На моей памяти две игры пали жертвой проливного дождя.

Топографические нюансы территории! В силу порой вступает ряд дополнительных правил, касающихся расположения костров, родников с питьевой водой, что способно радикально изменить географию целого мира — взаиморасположение вражеских государств, например. Для безопасности игроков организуются пункты неотложной помощи и подвозка, которые визуальны и по сути с моделируемой Вселенной ничего общего не имеют. Пожертвовать ими во имя аутентичности мира или наоборот? Закатить машину скорой помощи в палатку средневекового цирюльника?

Подвожу итог. Ролевая игра живого действия — не только ценный мех, отрачиваемый на коленках ректора Авиационного Университета города Новые Васюки раз в году, накануне его превращения в тролля. Но и два часа, а порой многие сутки незабываемого приключения, представляющего интерес для социологов, психологов и педагогов. Предложены многочисленные варианты анализа взаимодействий участника и героя, которого он играет, основыва-

ясь на правилах ролевых игр в их разнообразнейших проявлениях. Остаётся, впрочем, немало открытых вопросов¹.

Лично я разделила бы интеракции и правила на созидательные и разрушительные. Первые творят игру, вторые её ломают. Подробнее — в третьей части «Самоучителя» и в Приложении 2, «Мастерской неотложке от А до Я».

Теория суха, утверждал всем знакомый демон, который превращался в собаку². Поэтому не терпится перейти к практическому руководству по Превращениям в части второй. Разумеется, после короткой фуги: надо же выпить холодного чая, закинуться чипсами.

ФУГА 4. ВОЗМЕЗДИЕ

Самый страшный зверь в лесу — знаешь, кто? Кролик-шатун.

Тварь мелкая, на мечи не возьмёшь, стрелой не достанешь. Облаву устраивать — себе дороже! На нём всего-на-всего пачка растворимого супа. То ли дело на медведе: палка колбасы, три банки тушёнки. Подстрелишь — и сыт. На рыси, если не врут, сосиски консервированные висят! А эта дрянь мохнатая, кролик, привяжется — всё, можно разбирать палатки. Устраивать великое переселение народов.

Один крендель такой, пенёк с ушами, повадился третьего дня к стоянке Серого Отряда подруливать и разное поганство про наших орать. Слушать обидно, карательный десант высылать смешно.

¹ Ссылки на работы учёных не оформлены принятым академическим образом. Эта книга не диссертация. Если хотите, считайте, что я всё выдумала.

² .Мефистофель же! «Фауст» И. В. Гёте.

Мы слушали-слушали, потом пошли и всадникам запла-тили. Слышишь? Это они его вторые сутки гоняют верхами, а поймать не могут. Хорошо, хоть близко не подпускают...

Голлум тоже хорош перец! С самого начала вкручивал о пользе сотрудничества. Намекал на тайную миссию. Цити-ровал из Первоисточника, мол, «роль он свою сыграл не до конца». Заказы брал ото всех подряд. На То-Самое-Кольцо — заказов по меньшей мере две дюжины. У нашего предводителя Арагорна этот умелец длиннолапый во время переговоров меч уволок. И продал на базаре бродяге по кличке Сын Охотника. Сын резко осознал себя нуменор-цем, потомком Королей, хоть в Санта-Барбару лепи. Уж не знаю, как мужика в столице встретили. Но, думаю, что обычным образом. Там Исилдуровым лжеправнукам специ-альное кладбище отведено.

Потом Голлум у союзников стратегически важного хоб-бита сманил, Мери, сестрёнку Пиппина. Обещал девушку в Мордор сводить на экскурсию. Ей, конечно, интересно!

И сводил. Мери в Чёрной Стране совратили, развоплоти-ли, выдали за четвёртого назгула замуж. Вот вам и гордость бабушки Лямблии Мохногруд!

К тому же паразитка криволапая в припадке лояльности выдала Врагу наш план интервенции в Мордор через Паучье логово. Пока нечисть рыдала от хохота и вопила: «Ориги-нально, Кэп!», мы под репеллентами завалились к Пауку и сократили поголовье злодея пополам. Левую половину съели, правую в виде трофея заспиртовали и в Гондор от-правили, в кунсткамеру.

Но Голлума, гада, в Мордоре не нашли. Мы, Следопыты, аж забеспокоились. Народ всерьёз присел за Книгу: узнать, какую роль этот пупок революции не выполнил до конца. У Арагорна почему-то только оригинал на английском в ко-томке оказался, все резко сделали вид, что словарь им не нужен. Успели дочитать вслух, как огненного демона с моста пихают и орут: «Флай, ю фул!». Тут почти убаюкан-

ные непонятным шумом профессорской мовы высказали мысль, что Голлум и есть настоящий Враг. А что? И такое бывает! То есть и не такое бывает!

Прошёл Отряд к Саурону. Чисто убедиться, что мужик всё ещё на троне сидит. Доложили охране, что мы дедушку Ленина повидать хотим. Они поржали, впустили. Войти, говорят, не проблема — поняла устрица, когда плюхнулась в кипяток.

Посидел Отряд с Владыкой Тьмы. Чаю выпили, о происках голлумских побеседовали. Причем Саур то и дело вскакивал и с криком «Вот он! Вот он!» метал молнии. И всё мимо.

А тем временем хоббит Фродо под видом гнома-ассенизатора влез в тамошнюю канализацию и зашвырнул Кольцо, куда ему старшие приказали. Трубы забились, Саур разгневался неимоверно, решил, что мы, Серые, его нарочно отвлекали. Весь Отряд повязал! А потом разведка донесла, что засор возник оттого, что в трубе пониже дежурил Голлум. Сидел там с сачком и поймал сокровище. Думал, ему мировое господство выдадут теперь по льготному рецепту. Даже в «Гондорской Правде» объявление дал: «Состоятельный всемогущий колдун купит земельный участок под королевство».

Пришлось самому Гендальфу проблемой Голлума лично заняться. Нашёл, конечно, отобрал то, что этому лысому прянику по званию не полагается. И приковал к энту, древесному пастуху. К ГЛУХОМУ энту! Э, да ты не знаешь, кто у нас глухих энтов играл...

Деревья!

Реальные лесные дубы.

Примечание.

Не фуга, а монодия? Ничего подобного. Полифония присутствует в виде напряжённого молчания собеседника. Переубедите меня!

Часть вторая.

Бродяга

У меня зазвонил телефон.
«Кто говорит?»
«Саурон».

Волшебное мгновение: в соцсетях отыскались координаты клуба ролевых игр живого действия. И расположен он всего лишь за три остановки от вашего дома. Это ли не знак Судьбы?

Если бы мастера Превращений свили гнездо в областном центре, куда верблюд ходит только по четвергам (и то неохотно), пришлось бы процитировать Данте: «Без трудностей и славы нет в веках».

Нотабене: в «Божественную комедию» мы ещё не играли. Зря! Заносим в to-do list.

Собираясь в первый поход по угожьям ролевиков, не ждите, что вам завтра выдадут меч-кладенец и отправят на поруб змейгорынычей. Увы! Но есть и позитивный момент: не нужно приматывать скотчем пластмассовые рога на мотоциклетный шлем и уговаривать швабру, что она копьё. Пока не нужно.

Клуб ролевых игр живого действия может располагаться в какой-нибудь школе. Значит, помимо бородатых ильямуромцев, вам придётся иметь дело с детьми произвольного размера, так называемыми «бармалейчиками». Но только на подготовительном этапе. Мастера знают: небольшим ученикам потребуются сложные ритуалы Очарования, чтобы выклянчить согласие родителей на участие. Редкий школьник способен во имя Превращения окончить полугодие без трояков. А также получить разрешение от родителей на бросок через Гримпенскую трясику и управление звездолётом в боевых условиях.

Бедные аколиты деревянного меча и щита, обитого шкурой дикой папиной куртки! Никогда не пройти им квест до конца. А если некий индивидуум и вынесет пытку уточняющими телефонными звонками, соберёт справки, включая свидетельство о прививке от вампирьих укусов, значит, это не школьник, а заколдованный гном.

Впрочем, на этапе подготовки к игре полурослики незаменимы как генераторы звукового сопровождения. На таком шумовом фоне у организаторов возникает приятная иллюзия, что они Мастера Большо-о-ого Клуба РИ!

Если логово ролевиков не школа, а другое общественное учреждение, это добрый знак: организационные взносы в таких местах взимают реже. Бывает, всю роскошь финансирует город — политики, дальновидно уважающие молодёжь. Или частным образом — один из Мастеров, самый незаметный.

Роль штаб-квартиры маленьких, но гордых клубов РИ порой убедительно играет квартира. Мастер унаследовал её от бабушки и пускает ночевать бродячих хоббитов из глублинки.

Накануне визита в такой клуб стоит встретиться на нейтральной почве, уточнить серьёзность намерений с обеих сторон. Помню, меня принимали в ролевики на скамеечке

у подъезда, служащего вратами в Fairyland. Собеседник на первый взгляд показался высокомерным и негибким. Кажалось, что он проглотил шпагу д'Артаньяна или применил её внутри иным, менее конвенциональным способом. «Не волнуйтесь так, — попросила я. — Вы меня не разочаруете. Я ничего не жду». Шпагоглот обиделся, но утвердил кандидатуру.

Тогда я покривила душой, конечно. Предполагалось, что за обитой дерматином дверью меня встретят римские колесницы, жрецы Ктулху, туманы Авалона и большие человекоподобные роботы.

И, знаете, так и случилось.

Страшно подумать, как выглядел бы мир сегодня, если бы привратник отказал! Мой мир, во всяком случае, лежал бы в серых руинах повседневности.

И, наконец, ролевики можно отыскать в городском парке под самым раскидистым дубом. Растение именуют Фангорн, Иггдрасиль или просто Степаныч. Народ фехтует на деревяшках или пластике. Бывает, сражаются в аутентичном доспехе на грозных металлических штуковинах, настолько напоминающих настоящие мечи, что палец тянется к 112. У корней сидят дивной красоты эльфийские девы из сновидений. И заплетают косы Мастеру. На бороде.

Я научу, как начинающему фехтовальщику, который уворачивается от проезжающих велосипедистов на краю полянки, пройти путь до вековечного Степаныча. И тогда косы заплетут именно вам.

Первым этапом подготовки к разведке боем будет...

ГЛАВА 1. СОТВОРЕНИЕ СЕБЯ

Собственно, кто вы?

Играли ребёнком в игру «Я знаю пять...»? Сможете сходу назвать пять определений самому себе?

Когда Святой Пётр поймает меня при попытке прошмыгнуть незаметно в Ворота, я представлюсь ему: «Человек, писатель, мать, медик, Мастер РИ». А вы? Подумайте, пожалуйста, над этим вопросом хотя бы пять минут. Неожиданным эффектом может оказаться небольшой, но приятный рост самооценки.

Догадываетесь, для чего пригодятся ответы на заданный вопрос?

Первое впечатление — Мрачный Жнец, отсекающий многим лёгкий путь к Великому Пирогу *Gloria mundi*. Причём не только в субкультуре играющих людей! Восходящего трудной, каменистой тропой к вершине тоже ожидает награда. Но зачем идти в гору? На её склонах, убеждает нас народная мудрость, не встретишь носителей трёхзначного IQ. Помните дебют ужасной ведьмы по имени Тёмная Весть, «каким провалом обернулось её первое появление на публике. Позже она заявляла, что планировала назвать себя Ходячей Катастрофой и Апостолом Тьмы, но от волнения представилась как Апостроф Тьмы. После этого ей пришлось сровнять с землёй две деревни, чтобы её начали воспринимать всерьёз»¹.

Знакомясь с народом из Клуба РИЖД, пожалуйста, не именуйте себя Конаном, если даже в детстве не махались на деревяшках.

Подумайте, какие книги вам захочется назвать любимыми. Кафку? Отважно! Но недальновидно. Поверят и предло-

¹ Элиезер Юдковский, «Гарри Поттер и методы рационального мышления».

жат немедленно отправиться к Замку. Вы готовы к такому путешествию? Или записаны к парикмахеру и дантисту на послеобеденный прием? Не проблема. Вспомните авторов фэнтези, фантастов, основоположников жанра сверхъестественного ужаса в литературе, творцов легенд и мистических историй. Такие сюжеты, между прочим, легко отыскать почти у всех классиков, детей своего времени и носителей характерных суеверий. В сущности, от вас ожидают не подтверждения изысканного вкуса, а только небольшого свидетельства того, что вы иногда читаете книги. По-видимому, это обязательное условие. Игроки шутят, что однажды, осматривая из люка современного танка занесённый пеплом Мордор, Король-Мертвец спросит одного из назгулов:

— Слушай, ты не в курсе, почему нас всего девять?

— Толкин придумал.

— Кто?..

Но всё-таки представить себе нечитающих игроков трудно. Проще поверить в вурдалаков, одетых в тела профессоров медиапсихологии в МГУ.

Возвращаемся к Конану-варвару, которого мы вспомнили, но временно поставили в угол, чтоб не мешал. В ролевом сообществе приняты прозвища.

Имя собственное — плод фантазии уважаемых родителей, порой неисповедимых в поступках и решениях своих. А игровой титул — продукт нашей свободной воли плюс немного везения. Подвиги и победы, наиболее запоминающиеся роли оставляют в прозвищах свои следы. Свойства характера, адрес в придуманном мире — даже нелепая случайность может вызвать их к жизни. Поэтому дальновидные новички сразу представляются звучным, исполненным достоинства «игровым именем».

Не придумывается с ходу — сошлитесь на происхождение, как рыцарь Средневековья. Вилли Рязанский, Андрей из Назарета (вы не поверите, в миру он доктор), Олег Чер-



*Украшение старинного дома в Любеке
(фото из личного архива)*

Присмотритесь внимательнее к этой фигуре. У статуэтки нет ни лица, ни рук, на месте груди — отверстие, да и сделана она не из белков, а из металла. Только неуёмное воображение наблюдателя, заполняющее лакуны и игнорирующее несовпадения, превращает эту вещь в «человека». Стать Мерлином или Беллатрисой Лестрейндж вам будет, несомненно, гораздо проще.

номорский, Никита Швайцер (в Швейцарии не бывал, зато одержим музыкой *Lacrimosa*) — всё легендарные «имена» из игровых хроник по ту и по эту сторону Средиземного моря. Про обладателей подобных прозвищ баллады слагаются сами собой.

Персонажи любимых книг с удовольствием делятся звучными именами со своими поклонниками. Никаких документальных подтверждений отказа, во всяком случае. Сильвер, Поттер, Шерлок, Дейенерис... Не обходится, впрочем, без курьёзов.

У меня на пороге возникла однажды девочка и попросила звать её Дарой.

— Дара? Принцесса Хаоса? — осторожно уточнила я, любясь 150 сантиметрами гуманоидной булочки.

— Мечница, — невозмутимо поправила новенькая, демонстрируя покрытые синяками кулаки и залепленные пластырем царапины. Подозрения мои только усилились.

«Если бы у меня была справка, что я не подлец, — говорил Михаил Светлов, — я был бы подлецом».

— А Принцесса Ха...

— Даже не родственница, — заверила меня гостя.

Через полгода на игре по «Джеку из Тени» Железны мы совместно штурмовали Лот, город на изнанке мира. От искусности Дары зависел генеральный план сражения и жизнь полусотни чернокнижников. Мечница не подвела. Сегодня я почти убеждена, что ко Двору Хаоса она отношения не имеет.

Рассказана история Дары не всерьёз и вот по какому поводу. Играющему Боромира, полководца Гондора, позволяет, пусть и неохотно, пивной животик, сколиоз и плоскостопие. А лишний вес и бородавки на носу считаются абсолютным противопоказанием для эльфийской девы. Сторонники эльфоопозитива аргументируют: Сара Бернар

играла Гамлета! Противники эльфопозитива мерзко хихикают.

Поразмыслите над имиджем, глядя в собственное естество, как в зеркало. И пусть тень Шекспира поможет принять верное решение!

Как видите, подготовка к РИ поможет лучше узнать самого себя. А Игра позволит работать с тем, что вам стало известно.

Пожалуйста, не просите сразу у Мастера роль вашей мечты. Успеете ещё! Первый опыт Превращения — как первая любовь: сплошные эмоции и метания, никакого контроля над глобальной интригой. Выскажите общие пожелания, направление, в котором лежат ваши идеи о своём месте в готовящемся приключении. Ведьмина Кухня? Королевская гвардия? Монастырь тамплиеров? Разбойничий вертеп? Древнее кладбище?

Впрочем, как хотите. Смелость города берёт! Случается, что за неделю до игры с Мастером поссорится Геральт или Дамблдор. Тут-то и вспомнят, что вы заявлялись, да не срослось. И дадут волшебную палочку, и выставят на поединок с Лордом Волдемортом. Геральту, наверное, даже понравится!

После короткой фуги расскажу о том, какие бывают игры и с чем их едят.

ФУГА 5. КАК СТРОИЛИ ГОРОД

Небольшой парень в дешёвом спортивном костюме и резиновых пляжных шлёпках сидит на кухне у Мастерницы, корябает ногтем царапину на шее и просит уныло:

— Люсь, я хочу лорда Тьмы играть, барона Дрекхейма. Мертвяков из болот Глайва в моих владениях выслеживать. Жрать и обращать в рабство. Пусть мне рабы новый дворец

строят. Старый, из дерьма и костей, в аварийном состоянии.

— Команда у тебя есть? Армия Лорда Повелителя отбросов?

Люся жарит картошку: скоро должен прийти муж Трандуил, принести дичь, если получится. Платят королю эльфов на стройке подённо, наличкой и безобразно мало. Как говорит его величество, «по-людски».

— Команды нет, — признаётся гость.

Зовут его Псих — за редкий характер. Сначала делает, потом просит прощения, и только потом — думает.

— Ладно, — Мастерница колдует, оборотившись к гостю спиной в зелёной футболке с надписью «Emotional Support Goblin». — А что у тебя есть?

— Всё остальное.

Каков вопрос, таков и ответ.

— Владыку Грязи взяли уже, — вздыхает Люся, зажмуривается и ворочает шкворчащую картошку. Дым поднимается к потолку, густой, как над сожжённой деревней. — Дрекхейма играет Широкий Дэн. У него двадцать гвардейцев и две собаки. Представил мне красивую концепцию охраны границ и планы на владения соседей. Сложная легенда, связанная с Библиотекой Ада.

Псих бьёт по столешнице в ярости и досаде. Падает стакан с колой. Раскрытый ноут на другой стороне спасается хозяйкой в последнюю секунду. Псих покорно слушает, кто из нечистых животных опорожился в его междушное пространство. Машинально приносит извинения. Затем интересуется:

— Псами Широкий кого выпустит? Братьёв своих младших?

— Софью и Ларису Казанских.

— Собаками?

— Говорящими. Ну... теоретически. Ты их знаешь.

Мастерница и гость хихикают.

— Я слышал, Нетопырей, вампиров, забрали первыми. Правда, что они пакетики с томатным соком клеят в форме медицинских порций крови?.. Ха! Ну ладно, а кто из Лордов Тьмы не занят?

— Все заняты. Послушай, что скажу.

Это значит, что у Люськи для старого приятеля заготовлена роль. Что-то особенное, для специального состояния души, в котором Псих, Боря Дистель, находится большую часть своей жизни. Исключая учёбу в колледже на факультете восточных языков. Там он конформист и умница, мамина гордость.

— Давай, — соглашается он. — Только больше никаких чудовищ. По лесу скакать, народ стремать. Медведь без бич-пакета... Нормальная роль, что ли?

— Понормальнее некоторых, — перед Психом выросла горка жареной картошки и початый кетчуп. Гостю выдали вилку и подмигнули. Мол, применяй, но без фанатизма.

— Товарищ Железны, — продолжила Люся после многозначительной паузы, — в своей книге «Джек из Тени» совершенно не описал изнанку Тьмы, поселения на светлой стороне. Предполагается, что там наш скучный мир. Но мне так не нравится. Значит, будет построено два города. Прямо по Диккенсу... Нет, курить ты тут не будешь.

— Почему?

— Потому что я тогда тоже буду, а не надо бы, обещаю. Слово, данное королю, не нарушают, понял? Не отвлекайся! Один город под Солнцем — Лот. Гнездо порока, смахивает на Готэм, родину Бэтмена. Только там, в Университете имени доктора Шейда, в Лаборатории, можно создавать толковые волшебные вещи, расшифровывать свитки, соблазнять лаборанток. Но Лот уже взят Мышкой и Али-Бабой, их клубом. Второй город — Саратов. Его ещё не забрали.

— А что в Саратове? — невнятно уточняет Боря.

— Скажи мне. Он твой.

Псих резко отскакивает на стуле, энергично глотает картошку, будто та внезапно напала на него изнутри и укусила за язык. Глаза у парня сияют серебристыми фарами игрушечного автомобильчика.

— Ага! — выдыхает он. — Целый город? Мне одному?

— Бери, мне жалко, что ли? Через неделю придёшь рассказать, кто тебя построил. Зачем. Почему ты, город, извини за странный вопрос, на человека похож. А я тебе объясню, какие твои туристические объекты и достопримечательности интересны соседям. Окей? Теперь выметайся, мне ещё котлет наvertеть. Его величество голодный приходит. «Чую, говорит, людским духом пахнет». Ухо отъест, потом вспомнит про эльфийские манеры.

ГЛАВА 2. МЕНЮ

Игровая кухня разнообразна. Назову несколько блюд, которые подают в каждом уважающем себя клубе РИЖД. Экзотические вещи намеренно не упоминаю: видимо, каждый Мастер рано или поздно создаёт свой неповторимый шедевр. Если задаться такой целью, можно собрать Энциклопедию РИ объёмом с Библию Гутенберга. Кто знает, может быть, и займусь этим делом, как неутомимые братцы Гримм. Все клубы в России пешком обойду, суну нос в котелок каждого фрилансера в роли гоблина-людоеда, если одной жизни хватит.

А пока для затравки — классика и несколько моих собственных рецептов.

Бывают игры с невероятно сложным, многоплановым сценарием. И совсем простые, где вместо сюжета — незамысловатый повод совместно повозиться на выходных.

Пойдём от простого к сложному.

По виду основной деятельности участников и задач, которые они преследуют, можно выделить следующие РИ.

1. Театралки. Смысл игры заключается в самом Превращении.

Представьте: вы стали бродячим музыкантом-трувером. Слагаете баллады про молоденьких воров, которых из тюрьмы не дождалась любимая, и о кружке, до краёв полной тоски, — всё, как полагается по канону. Бродите себе с лютней по волшебному миру. Певцов любят, повсюду угощают. На пиры зовут, на дни рождения. Оды заказывают, платят колбасой и волшебными шоколадками. Царские дочки в окошки машут. А вы им неожиданно вместо серенады — частушку непотребную. Естественно, гонят под зад сапогом. А то и голову рубят при большом стечении народу.

И всё! Никакой политики, проигравших нет, радость в том, чтобы надеть роль, как роскошный костюм, поносить и спрятать в шкаф.

Потому на театралки шьются удивительно достоверные наряды. Народ старается погрузиться как можно глубже в альтернативную личность. Говорить, двигаться, даже думать и поступать, мотивированный своим тщательно продуманным колдуном, наёмником, королевским сыном или бедным прокажённым. Вот уникальный опыт такого рода игры.

2. **Боёвки.** Создаются для того, чтобы легитимно навешать неприятелю красивым старинным оружием по лохматым ушам. Задача ставится простая: взять крепость, вызволить принцессу из лап разбойников, отобрать у противника щит с единорогом или только щит, если единорога пустили на отбивные. Прекрасная возможность поразмяться на свежем воздухе, набить шишек, быть покусанным комарами и одержать моральную победу над врагом силой мышечного тонуса.

И к таким играм, бывает, плетут кольчуги из ковёрных колечек, паяют доспехи удивительной красоты. Или идут на штурм в заклёпанной старой кожанке. Мастер-добряк соглашается добавить за неё одну дополнительную жизнь. Важный момент! Попадание в голову или в пах, даже не нарочное, означает мгновенную смерть того, кто такой бесчеловечный удар нанёс. Вот лучшая гарантия против роковых случайностей! Правило это действует на территории этой планеты повсеместно, где играют в Игры. Остальные законы ближнего и дальнего боя варьируются.

3. **Ролевые реконструкции.** Что-то вроде персональной машины времени. Преимущество перед настоящей: доступность. И уверенность, что в сражении на реке Сенлак близ Гастингса легендарный Тайллефер таки помчится впереди

войска нормандского герцога Вильгельма, распевая «Песнь о Роланде» и крутя мечом так, что будет виден только огненный круг¹. Точнее, надежда, что ваш Тайллефер меч не выронит и слов не перепутает.

Если задумано, чтобы исторической реконструкции было больше, чем игровой составляющей, тогда Камиль Демулен закричит: «К оружию!», пушки станут обстреливать крепость и Бастилия будет взята. Если, наоборот, ролевая игра превалирует над инсценировкой, маркиз де Лонэ взорвёт пороховой погреб, нападающие с большими потерями отступят. Французская революция произойдёт семь лет спустя, Робеспьер к тому времени помрёт от заворота кишок.

Тот и другой вариант развития событий доставят всем участникам, несомненно, больше пользы и удовольствия, чем их реальным историческим прототипам.

4. Экстремалки. Реальный мир недостаточно опасен и жесток, помирать в нём приходится редко. Всего лишь раз. Поэтому придуманы РИ, проигрыш в которых означает смерть. По сценарию участник лишается одного из необходимых компонентов для выживания и должен отвоевать его, отыскать или добыть хитростью. Гибель, даже понарошку, доставляет болезненное разочарование. Зато победа, выживание в чрезвычайных обстоятельствах обеспечивает участнику катарсис, сравнимый с освобождением из плена или получением благоприятного диагноза².

К этой категории относится и популярная затея «Escape the room», или «выбегай-комната». Игра происходит в реальном времени. Участники заперты вместе в захламленном помещении и заняты поиском ключа, к которому ведёт цепочка взаимосвязанных головоломок. А через час, если

¹ К. Саймак, «Кимон». Лучшая история об эмиграции! Рекомендую.

² Просто поверьте.

загадка не решена, комната «взрывается». Последние 5 минут я слежу за своими игроками зачарованно, не отрываясь: ни один не помнит, что всё понарошку! Потеют, пульс 180 (профессионально определяю на глаз), коллективная мелкая дрожь, мысль то гуляет по помещению, как убийца по тёмной подворотне, то мечется, как его жертва. «Перемудрила, — думаю, — или справятся?». А потом — БАБАХ!!!

Вру, в 95% случаев дверь открывается, пойманные вываливаются наружу, в глазах торжество победы, точно у герра Штирлица девятого мая.

5. Дипломатические миссии, дворцовки или кабинетки. Мой любимый способ поиграть, если у вас под рукой нет полтыщи человек для многодневного веселья. Именно кабинетный вариант поджидает будущего Мастера Превращений в практическом разделе «Самоучителя». Костюмы не нужны, хотя не запрещаются, даже могут помочь проникнуться серьёзностью миссии. Готовиться заранее тоже не обязательно. Человек десять-двадцать получают короткие легенды, содержащие их новую личность, её историю и цели, которые нужно достичь за час, два или за вечер. Предотвратить дворцовый переворот, выдать дочь замуж за принца, добиться помощи в вооружённом конфликте с соседями или отыскать планы тайного хода в королевскую сокровищницу. Приходится убеждать других участников делиться информацией, сотрудничать, скрывать секреты, лгать, распознавать ложь, демонстрировать хитрость дипломата, а порой даже коварство демагога. Великолепное интеллектуальное состязание! Часто наблюдала, как равновесное, гармоничное сообщество к финалу поляризуется, влияние сосредотачивается в руках двух наиболее сильных игроков. Остальные готовы оказывать им поддержку, понимая, что только так имеют шанс реализовать часть собственных планов. Финальная дуэль, голосование или тщательно взвешенный компромисс решают исход состязания.

Затем следует шумное, эмоциональное «раскрытие карт», анализ стратегии каждого участника. Мне это крикливое постапокалиптическое шоу нравится даже больше, чем само действие.

6. Большая «полигонная» игра — квинтэссенция искусства Превращения.

В ней есть место ВСЕМ перечисленным видам РИЖД и другим приключениям, которые небольшим числом участников не воплотить.

Полигоном называют территорию, где проводится игра. Чаще всего лес, в нём прятаться удобно. Деревья — естественные пограничные столбы королевств и основа для разметки крепостных стен. Поляны, таинственные места, откуда невообразимым заговором химических элементов почвы изгнаны высокие растения, охотно предоставляют место для кровопролитных битв. На лесную топографию паразитально удобно накладывается карта любого фэнтези-мира! Нужно только пренебречь сторонами света: географический север убедительно играет Заокраинный Запад.

Лес всемогущ, он — великий мастер Превращений. Тропинки могут служить столбовыми трактами, соединяющими вольные города. Или разделять море и сушу! Тот, кто «заплыл за буйки» (перелез через придорожный кустарник), без лодки или талантов к подводному дыханию тонет. «Не бросай меня в терновый куст!» означает в таком случае, что Братец Кролик не умеет плавать. Наконец, сами дорожки порой обращаются полноводными реками. Плывающего мечом не достанешь, разве что стрелой собьёшь. Прекрасен бывает на рассвете хмурый рыбак, удящий карасей на лесной тропинке! Инда растает суровое мастерское сердце из легированного чугуния. И явится демиург, и выдаст труженику банку шпрот. Или поделится важной тайной.

Полигон на очарованный взгляд участника приключений состоит из «собственной локации», «соседей» (или «чужой башни»), «дальних стран», «неигровой территории» и «Мертвятника», стоящего особняком.

Приняв решение сделать некий участок земли местом, где состоится игра, Мастер в первую очередь мысленно отсекает от плоти полигона кусок под **неигровую территорию**. Он должен быть ровным, удобным, чтобы подъехать на автомобиле любого типа, в том числе и на скорой, если возникнет необходимость. В идеале следует быть ему ещё и равноудалённым от остальных локаций, чтобы герои навещали свои скучающие в одиночестве мешки с бутербродами, не отлучаясь с передовой надолго. Ведь именно на неигровой территории ставят палатки, хранят личные вещи, запасы еды, аптечки и вспомогательный реквизит. Там не происходят взаимодействия по сюжету. Если сценарий, например, «Робин Гуда» предусматривает воровство, на неигровой площадке оно запрещено. Облизывается Малыш Джон на заборную картоху, кричит и сам понимает, бедолага: хочется стибрить то, чего в его мире не существует! Покрутится, вздохнёт и потащится к Брату Туку рассказать, как его диавол искушал, да не искусил.

Однако неигровая территория — тоже часть полигона. Там располагается ставка Мастера! А значит, это место, по Фоме Аквинскому, трансцендентально взаимодействует с любой точкой остального игрового мира. Там спасение, совет и питьевая вода.

Собственная локация — место, где полагаешь себя в безопасности, пока кинжал брата-заговорщика не воткнётся в бок. Народ обустроивает свой город с энтузиазмом, будто на века. Даже в дремучую эпоху зарождения игровых клубов крепостные стены имели фактуру и цвет каменной кладки, будучи из папье маше или фанеры. Ворота украшают щитами, вышитыми знамёнами и черепами врагов... Муляжами,

которые можно принять за вражеские черепа при луне, ошалеет от бессонницы и криков Легионов Смерти «Кровь для Бога Крови!».

Возводят бастионы на манер охотничьих вышек, роют контрэскарпы. Но порой достаточно обмотать стоянку холстом по периметру, расписать под кладку из валунов, запалить костерок в центре — и готов Камелот. Всё зависит от того, готова ли команда потратить пару дней на достоверные фортификационные сооружения и столько же на их разборку. В том случае, если игра рассчитана на сутки-двое, — однозначно, нет.

Не все коллеги-демиурги согласны терпеть условности, позволять полиэтиленовой плёнке изображать крепостную стену. А по мне, так каждый камень может играть Могилу Пророка, спящего тролля или стол Аслана. Даже если камень этот величиной с ладонь. Мы придаём вещам такой смысл, какой захотим. И, если весь игровой социум согласен со мной, тогда названный камень — уже интерсубъективная реальность¹!

Чужая башня — объект игровой геополитики. С соседями можно дружить и совместно забарывать супостата. Или напасть, пожечь², а коров и женщин взять в плен. Фабула контакты с чужаками определяет, но строго не ограничивает. Два враждующих государства вполне могут иметь общий чёрный рынок, сложную сеть контрабандного обмена, шпионажа и торговли людьми. Общеизвестно, что, хоть у сосе-

¹ Про интерсубъективность можно почитать у Э. Гуссерля (сложно) или у того же Харари (гораздо понятнее). Смысл, думаю, в том, что доллар — это всего лишь зелёная бумажка, если с его могуществом не согласны миллиарды людей.

² Поджог отыгрывается набрасыванием красных платков. Тушат пожары водой.

дей труба пониже и дым пожиже, Мастера всегда одаряют слабаков избытком информации, могущественного оружия и древнего чародейства. Доказательства такой несправедливости почему-то отсутствуют. Тем обиднее тарачиться в подозрную трубу на соседскую лужайку, которая заметно зеленее собственной!

Дальние страны — удивительные, экзотические локации, которые трудно найти и ещё труднее завоевать, не потеряв при этом контроля над собственной. Наследники Александра Македонского многое могли бы добавить по этому поводу! Но мы им слова не дадим, если хотим сохранить возрастную ценз «16+». Надолго родные боевые единицы в поход не пошлешь. Голубиная почта, даже усовершенствованная магией, не гарант того, что войско прибежит, задыхаясь и роняя трофейные щиты, прежде чем варвары-завоеватели побросают в костёр любимых ведм и ручных животных короля. То есть всё хорошее, что дожидалось дома. Грамотные военачальники решают эту проблему по-разному. Например, посылают в дальние страны маленький отряд неуловимых ассасинов. Или делегацию послов. Чужеземцев зовут в гости и режут уже на собственном поле.

Впрочем, народ по большей части не кровожадный. И переходит к оскорблению действием, только если договориться о выгодной торговле не удалось или царевна не желает выходить за дохлого сына некроманта. Орёт, мол, пусть сперва его выкопают, а потом поглядим. Если так, конечно, войны не миновать.

Вальгалла, дом павших воинов, ласково именуемый «**Мертвятник**», занимает промежуточное положение: он одновременно в игре и вне игры. Украшенная черепами, чёрными флагами и прочей символикой бренности бытия, эта локация выполняет роль штрафной скамейки, лимба и пересадочной станции.

В Мертвятник отправляются те, чью игровую жизнь пресекли сталь, яд, верёвка палача или другие, более экзотические орудия истребления. Один из Мастеров постоянно находится внутри. Следит за тем, чтобы условия «отсидки» не нарушались, внимательно слушает жалобы обиженных. Покойники всегда недовольны обстоятельствами своей гибели, и неспроста: на игре чрезвычайно редко умирают от старости! Могущества Владыки Царства Тьмы хватает на решение конфликтов и недоразумений, но даже он не вправе повернуть время вспять. Однако именно этого требуют рассерженные души! И ноют, и гремят цепями во мгле... Мастер Мёртвых мечтает возвратиться во времени к тому моменту, когда он дал согласие сторожить покойников. И категорически отказать от неблагодарной роли.

Из Мертвятника герои выходят через час-другой. Возвращаются в мир живых собственными сыновьями и дочерьми. Это решает проблему внутрисемейной передачи информации («Предчувствуя скорую гибель, я послал сыну письмо»). А также наследования одежды, доспехов и оружия покойного, принадлежности нового персонажа к той же расе и племени. Странно было бы ожидать, чтобы за время «смерти» игрок сшил себе новый костюм! В отдельных случаях по логике сюжета герой возвращается собственным призраком.

Перерыв! Считайте, что меня на полуслове треснули из-за угла заклятьем пожизненной кривоватости. После фуги в темпе *allegro* состоится беседа о том, как готовиться к полигонной игре, вникать в полученную роль.

ФУГА 6. ВИСЕЛЬНИКИ. НАЧАЛО

— Сказали, повесят.

Ученик Чародея, стриженный почти под ноль, небрежно одетый тип, присел, скинул промокшие сапоги и с наслаждением заиграл пальцами. Потом оглянулся на дверь, за которой только что скрылся тюремщик, толстый тролль, и добавил мрачно, с угрозой, как подобает аколиту самого жуткого среди известных орденов чернокнижников:

— Знать бы, за что.

— Как обычно, за шею, — ответил сокамерник по имени Сейдзи — длинное тощее черноволосое существо, бывший королевский охотник за секретами. Прощтрафившийся шпион стоял у окна и высматривал что-то в чаще напротив тюремного холма. Не иначе как ждал гонца с приказом о помиловании.

— Старо, — Ученик зевнул и поскрёб макушку, будто пытаясь выцарапать мудрую мысль из черепа. — К тому же не за шею, а за левую руку. Считается, что одной рукой труднее призвать на помощь демонов. Ты пробовал?

— Не-а, — помотал головой опальный королевский фаворит.

— Демонов и не бывает, — с видом знатока подытожил приговорённый, глядя на собеседника с грязного тюремного пола.

— Ещё чего, — лениво бросил Сейдзи. И вдруг развёл руки, словно крылья, и прогремел ужасающе:

— Я демон! Уа-ха-ха!..

Чародейского воспитанника аж к стенке отнесло звуковым ударом. Он уточнил после паузы, шокированный:

— Правда?

— Вру, естественно, — обычным тоном признался шпион. — Был бы демон — жил бы в Сочи. Ночь длинная, и ты соври что-нибудь. Например, как попал сюда.

— Ты же видел! В нежных объятьях стражи. Задом кверху, носом по соломе.

— Я не о том. Как ты попал *сюда*!

И хранитель секретов сделал такой широкий, всеохватывающий жест, что даже битый по сиреневой черепашке Ученик понял, о чём речь. Улыбнулся сентиментально, не по разбойничьи, добыл из рукава маленькое зеркальце и вытер измазанный нос. Сразу стал похож на девчонку, кем, собственно, и был.

— Ну, слушай. Я на первом курсе Казанского Медицинского училась. Со мной подружка, Иринка Матвеевка, ба-а-альшой знаток Битлов, Моррисона да квартирному рока. Феньки от ногтя до уха. То песню родит, то вкручивает, мол: «Я новый бодхисатва, что пришел с юга!». А чё с юга-то, из Кургана родом, там, вроде, бананы не растут... Однажды на лекции по физиологии поведала, что Борис Гребенщиков давал интервью «Московскому комсомольцу» и приказал нам Толкина читать. Про хоббитов! Хоббиты — это кто, спрашиваю. Типа готтентотов?

— Только наоборот, — прокомментировал Сейдзи, хлебнув из прикованной к стене кружки.

— Стала читать, — продолжил Ученик Чародея, — хоть и не комсомолец. Помнится, там Две Башни как «две твердыни» перевели. Аж до последних страниц не понимала, что за дыни такие. Матвеенку лучше не спрашивать, она после моего предположения, что Лед Зеппелин — имя-фамилия, никак не проржётся... А третий том в печать не вышел! Пока его дожидалась, пять разных вариантов конца сказки накорябала.

— Ужас какой, — вставил Сейдзи.

— М-м? Да, — рассеянно согласился Ученик. Мысли его витали далеко. Только что, после ареста, чародейский воспитанник производил впечатление хамоватого, резкого хулигана. А теперь тень воспоминаний преобразила разбойника в восторженного романтика, а кроме того, безошибочно поз-

воляла определить содержание улиток, ракушек и зелёных лягушек¹ в данном организме как 0,0%. Впрочем, Ученик скоро опомнился, нахмурился и продолжил:

— Брожу однажды по развалам, ищу книжки с единорогами и девами в бронелифчиках на обложке. А в такой-то школе, говорят, народ в хоббитов играет. Я, конечно, туда. И пропала! Поначалу только картошку чистила на королевской кухне. Потом кем и чем только не была! Бродяжкой чесоточной, ясновидящей, лесовичкой-сироткой, грибами воспитанной. Только что чернокнижник в ученики взял... Прикинь, — слышался драматический шёпот, — мне на ярмарке нагадали: я избранный, могу в дракона превращаться. Потомок драконов! Повесят завтра — и не разужнаю, что почём. Обидно, блин!

— Да, тяжко.

Сейдзи вынул из кармана маленькое, плоское, запрещенное к употреблению чародейство и поиграл пальцами на светящейся поверхности. — Рассветёт скоро, — констатировал он самодовольно, будто только что привёл в движение таинственные силы мироздания. — Пожрать бы!

Собеседник тему «пожрать» не поддержал.

— А тебя, — спросил он, — каким путём в Средиземье вынесло?

— Да оно не особо-то интересно...

¹ «Из чего только сделаны мальчики?

Из чего только сделаны мальчики?

Из улиток, ракушек, из зелёных лягушек

— Вот из этого сделаны мальчики», — убеждает нас английская песенка в переводе Маршака. Дефицит названных компонентов свидетельствует о том, что внеигровой пол Ученика Чародея — женский. Мужское платье носит он по тем же соображениям, что и гусар-девица Надежда Андреевна Дурова: так удобнее для целей, которые он преследует.

— Не хочешь — не рассказывай! — Ученик Чародея выкопал из кармана мешковатых штанов помятую пачку и закурил. Вся его фигурка от обгрызенных ногтей до грязных пяток выражала смертельную обиду. И даже затягивался бродяга в демонстративном порыве самоуничтожения.

Собеседник пожал плечами и снова выглянул в окошко.

Тюремную башню воздвигли на пригорке. Начальство требовало наводящую ужас яму или казематы, но троллям копать было влом. Проще оказалось накидать нечистот по периметру и обнести колючей проволокой. Окно возникло стихийно — там, где материала не хватило. Через дыру хорошо просматривалось, как под луной плывут лодки.

Великую Реку играло заброшенное шоссе. Войско топало по течению быстро, в ногу. Бойцы, принуждённые тащить расписные борта лодок, щурились угрюмо в темноту.

Сейдзи высунулся и пожелал, чтобы им пиявки ноги отъели. Бойцы чётко, как по команде, выставили средние пальцы, уронили лодку и по игровому закону пошли ко дну. Ночной воздух наполнился ужасающими проклятиями. Ученик тем временем докурил и выбросил бычок на спящего за стеной палача. Тот спросонья пообещал обоим узникам долгую мучительную смерть.

Отхохотавшись, оба присели на корточки под окошко. Сейдзи неспешно повёл рассказ...

Его приключения непременно станут известны — в следующей фуге.

ГЛАВА 3. ПРЕВРАЩЕНИЕ В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ

Шаг 1. Перед игрой

Подготовка к большой полигонной игре — сама по себе приключение.

Новичку предложат присоединиться к уже сыгранной, дружной команде. Это легчайший старт. Толковый капитан введёт вас в курс дела, в традиции, в командный стиль и стратегию. Соратники научат, как изготовить доспех и оружие. Позвольте собой руководить, шагайте в ногу и наслаждайтесь сказкой.

С бестолковым капитаном тоже бывает весело и даже поучительно. Я играла в группах, объединённых идеей беспримерного рыцарства. Была свидетелем моральных кодексов попроще. Наконец, приходилось сталкиваться с внушающими ужас Легионами Зла, практикующими предательство, удары в спину, продажу собственных однополчан в рабство и прочее людоедство. Признанием, как ни странно, пользовались и те, и другие, и третьи тоже.

Не поверите, сколько законопослушных, добропорядочных граждан мечтает... нет, не утопить округу в крови, а показать королю свой голый зад. Или другую штуку, которую государь наверняка ещё не видал за свою скучную монаршую жизнь. Попади вы в группу подобных анархистов-эксгибиционистов, неизбежно окажетесь перед выбором: с диким рёвом задрать килт или остаться единственным, кто в строю бородатых горцев стыдливо прикрывает гениталии.

Мой совет таков. Если моральный кодекс или поведение команды вызывает у вас сильный внутренний протест, если маска мерзавца жмёт или венец паладина натирает уши, тогда проститесь с отрядом и отправляйтесь другим путём. Как В. И. Ульянов.

Приняв решение искать приключений в одиночку, объяснитесь с капитаном «по игре» или «вне игры». А то вас побегут спасать или экзекутировать за дезертирство. Не нужно грубо резать пуповину, питающую командными идеями, защитой тылов и запасом резервной тушёнки. Попросите личный квест во славу вашего отряда: им польза, вам — долгожданная свобода поступать, как вздумается.

В виде секретной миссии могут дать поручение разузнать о численности и боевом духе соседей. Чтобы чужака не настругали в салат ещё у ворот, неплохо на ходу выбрать шпионскую легенду, убедительную или безумную. Лично мне даже больше нравятся безумные. Сейчас объясню почему.

К убедительным относятся истории жизненные, тривиальные. Мол, прежний наниматель зажал премиальные за головы дикарей, дома ждёт расстрел за предательство, а вы всего-то продали краснокожим десяток старых винчестеров. Наконец, вам просто надоела муштра и разбой, а тут, гляди-ка, кабак, театр, ярмарка и эльфийский весёлый дом!

Соседям хочется верить, что у них уровень жизни выше, даже если известно, что все эльфийки в борделе — гномки со сбритыми бородами.

Выдадут вам вид на жительство за небольшую мзду или немедленную запись в солдаты.

Безумные аргументы требуют таланта вдохновенно врать, веря в каждое сказанное слово. И не упускать из внимания вот что.

Существа волшебных миров и даже псевдоисторической «реконструированной реальности» постоянно ожидают некоего судьбоносного подвоха. Явления Седьмого сына, которому предназначено победить дракона. Слухов о том, что скрываемый оппозицией бастард, протезе могущественных колдуний, вскоре бросит вызов наследнику пре-



*Китайский сад дружбы, Сидней
(фото из личного архива)*

Превращения происходят повсюду и не только с человечеством. Посмотрите, как фрагмент современного города в Австралии претерпевает метаморфозу в китайский пруд с карпами. Житель Сиднея или турист после напряжённого дня заходит покормить рыб, посидеть под красной шелковицей, выпить чаю и взглянуть на мир глазами китайца династии Мин.

стола. Находки в городском архиве таинственного свитка, который не под силу прочесть мудрейшим чародеям. То есть момента, когда коварный Мастер жестом балаганного фокусника предъявит народу *deus ex machina* — предмет или креатуру, которая поведёт игру за собой. А кто прохлопает ушами, не унюхает конъюнктуру и не помчится следом, проиграет.

Поэтому расскажите, что Верховное Божество, явившееся к вам на лесной полянке, приказало найти Центр этого мира и построить там Святилище Бессмертия. Намекните, что лишь вам одному известно, какие три артефакта следует положить в основание храма. Получив разрешение от ошарашенных владык, немедленно приступайте к измерениям. Но не забывайте об основной миссии, шпионаже. Число вражеских солдат записывайте в «шагах до высокой сосны».

Или так: назовите себя собирателем сказок! Перескажите страже на воротах «Сказку о золотом петушке» в прозе, заменяя птицу местным гербовым животным, скажем, конём или енотом. Это вызывает симпатию, а узнавание фавулы — ещё и довольный ржач. Сторожа любят быть в курсе дела! Оказавшись внутри, соберите вокруг себя народ выдавайте по монетке за легенду. Карманы пусты — предлагайте в обмен анекдоты по курсу два к одному. Добытую информацию кодируйте: «Двадцать шесть сапог железных истоптала, восемь бочек слёз пролила!», и тому подобное.

С удовольствием вспоминаю лучшую шпионскую легенду в моей практике.

Казачок засланный объявил себя психотерапевтом! Точнее, знахарем, исцелителем хворей душевных. Колдун с первого взгляда находил у встречных уйму разнообразных страданий и недугов. Пугал обострением, обещал подобрать терапию.

Концепция душевных недугов у него определялась смещением равновесия четырёх Основ, оказывающих влияние на людскую мысль и радость жизни. А именно: дуба, медведицы, гречневой каши и сапога. У страждущих (и даже просто прохожих) мудрец по цвету глаз и складкам на языке моментально диагностировал избыток или дефицит одного из элементов. Предводителю троллей лекарь посредством мимики и жестов доказал недостаток в организме медведицы и порекомендовал съесть жену. Очень поспособствовало! Королевской дочке Кривоулыбана, страдающей от передозировки гречневой каши, рекомендовалась диета из шоколадных конфет. Пришлось выдать девушку за ацтекского царя, владеющего пралиновым рудником. Уже через сутки после свадьбы принцессу было не узнать! А гвардейцам определили запущенную, критическую избыточность сапога. Сам доктор инспектировал гвардейскую обувь, причём только на правую ногу. Чтобы не сбиться со счёта.

Не поверите: к этому типу и после игры ходили на консультацию по поводу стресса и вредных привычек!

Уважаемые интроверты, социофобы и просто милые, но необщительные люди с лёгкой, как насморк, паранойкой, чьё «единое отечество» — их «пустынная душа»¹! В команде даже вам проще. Затерявшись среди других мушкетёров или зомби, можно незаметно наблюдать за спектаклем со всех сторон. И даже участвовать. Например, быстро и красиво умереть за Святую Инквизицию. Затем присесть на пенёк и любоваться драмой с позиции чистого духа. Опыт, который другим способом вам приобрести совсем не хочется!

¹ К. Бальмонт: «Мое единое отечество — моя пустынная душа».

Но есть стратегия, предназначенная для индивидуалистов-экстремалов. Ещё до начала действия попросите у Мастеров хотя бы небольшую, но индивидуальную роль.

Вас никто не знает, это бесценно! Можно играть великих героев, в результате ужасного проклятья изменивших внешность. Однако у начинающего игрока есть бесспорный минус: непонятно, на что вы способны. Вам и самому это неизвестно. Редкий Мастер доверит новичку ключевую роль и доступ к основным игровым тайнам.

Если это всё же произошло, поздравляю! Одно из двух: ваш Мастер — беспрецедентный авантюрист, или в игре катастрофический недобор участников. Ни то, ни другое не должно всерьёз беспокоить. Игры ограниченным составом не менее забавны, чем массовые сборища. В шоу с малым количеством участников никто не остаётся обделённым упомянутым уже пирогом под названием *Gloria mundi*.

Но, скорее всего, ни Волдеморта, ни Джона Сноу, ни сэра Макса из *Ego* вам в виде дебюта сыграть возможности не предоставится. Это и к лучшему, ну её, ответственность за дела всего человечества!

Вы умеете рисовать? Попросите роль бродячего художника, карикатуриста, мастера розыскных портретов. Даже небрежный набросок, в котором сходство с оригиналом угадывается лишь по форме топора, любим игроками большее, чем банальная фотография. Почему? Художественное изображение рыцаря в доспехе и с деревянным мечом гораздо аутентичнее и адекватнее контенту. А может, просто потому, что в волшебных мирах, как известно, даже фотографии рисует гомункулус, сидящий внутри аппарата.

Вы немножко знаете латынь? Смело отправляйтесь заговаривать зубы и вывихи на ярмарках. Бродячий колдун, завывающий над отбитым в бою пальцем, выглядит чертовски компетентно, если слышишь от него «*Amicus Plato, sed magis amica veritas*»¹.

Вы готовы пожертвовать коллекцией разноцветных флаконов, реторт и бутылочек? Выходите играть безумного алхимика! Продавайте снадобья, усиливающие рост волос на коленках, вызывающие неукротимое желание петть и позволяющие видеть цветы до того, как они распустились. Запаситесь любовными зельями и предлагайте их юным робким горожанкам. Пусть пьют сами и преисполнятся здоровой самовлюблённости.

Замечательно, если умеете рассказывать страшные истории. Лучше всего идёт бытовой хоррор — голос из-под ванны, проклятые драгоценности, родители-оборотни. Но годится и малоизвестная классика вроде ранних рассказов Стивена Кинга. Помните: «Пальцы на вкус как пальцы»? Как один дядька обезболивающие снадобья перевозил, после кораблекрушения на необитаемый остров попал. И прихватил только сумку с товаром, потому что знал: пропадёт она — живому не быть. А на острове сам себя обезболивал и ел по кусочку, от пальцев на ногах и выше. Можно на симпатичной ножке купеческой дочки так натуралистично показывать, что девушка потом двое суток на мясо не посмотрит.

¹ .«Платон мне друг, но истина дороже». Сказал мудрец и другу дал по рожке. Вам никогда не хотелось дописать известное выражение, если в нём угадывается стихотворный ритм? Мне — часто. «Я мыслю — значит, существую. А устаю — перестаю. Опомнюсь — снова существую. Подмигиваю жизнь свою». Посторонних стихов в комментариях и сносках не бывает, так что считайте, что вам показалось. Или попробуйте сами. Вот годное начало: «Жизнь коротка, искусство вечно...».

А уж если вы играете на гитаре!.. Или на другом инструменте, под который поётся у костра, хоть на губном органчике! Бродячий трубадур — любимый Мастерами персонаж-одиночка. Именно он делает игру неповторимой. Порой даже бессмертной, если поэт сочинит к ней балладу-другую. Не успеет пропеть, а её уже исполняют по всем городам, пещерам людоедов да некромантским башням. И будут петь спустя годы на встречах и КОНах.

Наконец, если Управляющие Мирозданием Силы не наделили вас особенными талантами, а сфера интересов (биржа, коллекционирование лего) никак с игровым миром не пересекается, отправляйтесь в путь разбойником.

Неплохо прихватить с собой верного друга или отчаянную девчонку, чьи причёска и обувь позволяют бегать по кустам. Бандиты с большой дороги — неотъемлемый компонент любого сказочного мира, а уж несказочного — и подавно. Подстерегайте одиноких путников, потрошите им карманы. Но шею не режьте. Не из врождённого благородства, а согласно древнему принципу «non posere». Иначе — «не ломай игру». Видите ли, пока до Мертвятника дойдёшь, пока молодым хозяином в родовой замок возвратишься, глядишь — его уже гоблины и людоеды к лапам прибрали, отнимать — ни денег, ни людских ресурсов нет. Обидно.

А впрочем, как хотите. На моей совести слишком много потных перерезанных шей купцов и магов-шарлатанов, чтобы высоконравственные советы давать. Разве что такой: не попадайтесь! Одинокий, с виду безобидный путник при попытке ограбления неожиданно может оказаться демоном инкогнито.

И, конечно, возьмите с собой аптечку. Положите в неё всё, что бы взяли в поход.

Шаг 2. На игре

Одни люди ползают в свободное время по заброшенным шахтам и бункерам, другие ловят телефоном нарисованных зверушек, третьи клепают из папье-маше маски Горыныча и с двумя друзьями имеют коня на обед и молодца на ужин. Такой уникальный опыт ведёт к новым незабываемым чудесам! Не забывайте об этом, когда (именно «когда», а не «если») заметите, что не знаете, куда идти, как быть... и вообще почему добровольно подписались на приключение.

Всё нормально! В новом образе сперва надо «научиться ходить». Даже короткие «дипломатические миссии» и «выбегай-комнаты» требуют от игрока адаптации к роли. Не пытайтесь сразу победить дракона, сперва поговорите «по игре» с собственной командой или с кем там вас сковали Мастера ржавыми цепями. Поразмыслите спокойно, как бы стал действовать настоящий Поттер, Эдмунд Певенси или Калиостро — тот, чьим именем вас называют соратники. И не думайте, что обязательно нужно произвести дворцовый переворот или жениться на принцессе, словом, «выиграть».

Главное — это всё-таки Превращение. А оно уже состоялось. Что бы вы ни сделали внутри игры и в образе — прекрасно. Особенно яркие, необычные впечатления производит путь под маской личности, которой по жизни руки бы не подал. Прожить сутки, не выпуская из мозолистых рук топор палача, метлу ведьмы-людоедки или посох монаха-шиваита — незабываемо! Вы же знаете, чем знамениты последние?

Тренируйте свою несерьёзность по рецепту барона Мюнхгаузена! Не надо вытаскивать всю команду из болота по привычке, которую вы приобрели в бюро или в большой семье. В трясине поётся замечательно. Лягушки сочные, ки-

киморы — загляденье. Или наоборот. Игра — это свобода от диктатуры статуса, господ.

Но не от справедливости.

Получит, например, игрок от Мастера Сертификат Вора. То есть право обчистить любой карман плюс гарантию, что не будет заподозрен. Ограбленный слезу пустит, зубы сотрёт скрежетом, но на ловкого мошенника и не подумает, даже в сторону его окаянную не посмотрит!

Держит герой в руках свой дивный сертификат и полагает, что ему всё с рук сойдёт. Даже если Экскалибур у Гавейна похитить, яблоки у Гесперид и невинность у Галадриэль. А молва, она же — дурная слава? У ворот замков ведь превентивно резать станут, знакомую улыбку издалека углядевши! Всю Величайшую-Битву-на-Рассвете в яме просидишь, похищая у муравьёв яйца, чтоб квалификацию не утратить. И никакого распространения неигровой информации потом не докажешь, потому что народ бригаду ясновидящих вкладчину наймёт, а те грабителей чуют лучше всяких шерлоков.

Так что побеждайте, но без фанатизма. Отобрали крепость у вас — возвращайтесь толпой мстительных беспризорников и стоваривайтесь с соседями. Отбивайте дом родной у супостата. Только помните, что с союзниками тоже придётся потом разбираться. Им почему-то задарма воевать неохота.

Соблюдайте правила. Серьёзно!

Правила нужны, чтобы сделать игровой мир насколько возможно настоящим.

«Три хита», три единицы здоровья, имитируют основные состояния телесного благополучия человека: 3 — полный порядок, 2 — лёгкое недомогание, 1 — тяжёлая болезнь, 0 — game over. Смысл доспехов — в профилактике повре-

ждений, смысл проклятий — наоборот.

Если не уважать систему правил, игра рано или поздно становится занудным, вызывающим недоумение читерством под IDDQD¹. Стоит ли сиюминутное торжество, основанное на мухляже, дисквалификации с опцией неприглашения в будущем никуда и ни к кому? А если не поймали за руку, доставит ли удовольствие победа несправедливая? А если доставит — неужели вровень с заслуженной? Не явятся ли «мальчики кровавые в глазах»?

Нарушать — позорно, а вот применять себе на пользу — почётно! Помнится, один «дипломированный вор» через запертую дверь темницы, в окошко, украл ключ у сторожа. Намеренно проиграл ему в «тяп-ляп»: вещь считалась украденной при наличии прямого контакта, прикосновения. Не зря в перчатках и в подшлемниках-балаклавах брали парня, как сберкасса! Вышел, а в кабаке его снова схватили и в тюрьму волокут. Ну, он перед казнью девчонку поцеловать попросил, вынул у неё амулет-невидимку — и бежать. Раз восемь его ловили, не вру.

Мастер — не адвокат, всех нюансов учесть не сможет. Обыграть его без нарушения правил — одно удовольствие.

И последнее.

Хобби, если им заниматься всерьёз, с самоотдачей, иногда становится предметом фанатизма.

Не всегда! Но с определённой вероятностью. Филателисты продают квартиру, последние штаны и бессмертную душу, чтобы приобрести марку «Лимонку» — кусочек бумаги с нарисованным жёлтой краской крестьянином. А ролевик, выучив эльфийский, изобретает наречие гоблинов, состоя-

¹ Код неуязвимости игры DOOM. Кстати, приветствую тебя, инопланетянин, брат по разуму. Как я догадалась? Ну а кто ещё не знает про IDDQD? Не бойся, я никому не скажу.

щее из щелчков по носу, рассказывает, что родился в Авалоне в период правления Феи Морганы, и пишет диссертацию на тему «Алкалоиды цветка ацеласа и их влияние на упадок династии Гондорских Королей».

Фанатик смешон и страшен, как бешеный хомяк. Избежать данного нежелательного эффекта очень просто. По окончании игры не забывайте превратиться обратно в себя. Снять маску.

Вот и всё.

Итак, бродите по округе, не слезайте с печи, побеждайте, спасайтесь бегством, будьте верны, обманывайте — словом, Превращайтесь в своё удовольствие. И не забывайте: всё, что вы делаете в игре и по её законам, — правильно. В этой прекрасной субреальности совершить ошибку просто невозможно!

ФУГА 7. ВИСЕЛЬНИКИ. ОКОНЧАНИЕ

Вот что рассказал Сейдзи своему сокамернику, сиреневоголовому Ученику Чародея.

— Мне «Хоббита» мама читала в собственном переводе с английского. Многие выкинула в воспитательных целях. Например, я так и не узнал, что Бильбо пытался обокрасть тролля, что Торин намеревался обманом добыть Аркенстон и прочие непедагогические вещи. Мама и добавляла от себя изрядно. Голлум загадывал в подземельях не только загадки, но и логические головоломки... даже задачки с иксом. Кому их решать приходилось? Естественно, мне.

— И как?

— Проигрывал, меня съедали почти всегда. В восьмом классе позволили с подшефными пятиклашками поставить спектакль по Толкину. Пьесу написал, на деревяшках махать обучил. Аудиодорожку мне в драмтеатре сделали, «Гринсливз» везде понатыкали. На том месте, где сбитый

дракон падает в Долгое Озеро, записали рёв пикирующего истребителя. Уи-и-у... Бдыщь! Представь: выходит на сцену пионер, целится вдаль из лука. Я на репетиции учил: стреляй в декорацию! Но нарисованные холмы и башни убивать скучно, поэтому пацан наводит на зрительный зал. Там лёгкое оживление, но пока в панике не бегут. «Стрела моя! — кричит пятиклассник Торин. — Не подведи!». Чпок! — палочка падает на голову директрисы в первом ряду. Не подвела!

Сокамерник хохотал так, будто это могло спасти ему жизнь. Сейдзи смотрел в пространство, вглубь ночного леса, где среди стволов и теней волшебным образом оживали картинки воспоминаний о давнем школьном триумфе и позоре.

— Долго придумать не мог, как гномов на сцене в бочки позагонять и по реке переправить в Озёрный Город. Потом отец одного тролля, зав овощебазой, приволок большую бочку. Одну! Тринадцать гномов туда насовать — мелко порубить пришлось бы, педсовет такого не одобряет. Я вынул дно и крышку, бочку в виде туннеля наполовину из-за кулисы выставил. Зритель видит, как гном лезет в бочку, а откуда выскакивает — нет. Закрепил ободья, думал, наивный, что выдержит. Но на двенадцатом гноме бочка сдохла! Распалась на молекулы дерева, так сказать. Гномы лезут — щепки летят, а куда последнему деваться — неясно. Торин обод подхватил, бедолага, смотрит этак растерянно в зал и говорит: «Ёшкин свет, чё делать?». Люди аж смеяться бросили, затихли. Я подсказываю из-за кулис голосом Карлсона, дикого, но симпатичного привидения с мотором:

— Не трусь, Торин Дубошит! Прыгай в воду!

Гном радостно в ответ, импровизатор хренов:

— Ой, и правда, я же умею плавать!

Хоп! — ласточкой за декорацию. Прогрохотал костями по всему Средиземью. Ржак стоял, как в стойле мустангов Рохана. Тут я сообразил, что «Хоббита» можно не только представлять в театре. Играть в него ещё веселее.

По окончании безобразия подходит ко мне старшая пионервожатая. Молодцы, мол. Продолжение делать будете? Так я про «Властелина Колец» узнал, про Хоббитские Игрища. Не ездил на них, мама была против... — Сейдзи пожал плечами, ничуть не смущённый ехидной ухмылкой собеседницы. — Как перестал спрашивать разрешения у мамы, в Кольцо уже почти не играли. Больше в Сапковского, в Лукьяненко, в вампиров. Жду, когда во что-нибудь особенное играть будем. В Воннегута, например.

Собеседник азартно закивал.

— В Кафку! — задушенно предложил он. — Ты бы кого у Воннегута сыграл?

— Водородную бомбу, — безапелляционно объявил хранитель секретов. — Но доверенное лицо короля — тоже ничего. Хочешь, выдам государственную тайну?

— Ну давай.

Сейдзи приготовился, раскрыл рот, набрал побольше воздуха... и с виноватым видом отошел.

— Тебя ещё помилуют, — проворчал он.

— Не помилуют, — настаивал сиреневоголовый.

Сокамерник вздохнул и заявил проникновенно:

— Все, вообще все северяне — драконы-оборотни. А мне досталась роль их тайного прародителя.

И добавил очень хрипло, приложив ладонь чашечкой ко рту на манер Тёмного Лорда ситхов:

— Кх-х... Люсь! Я твой отец!

Часть третья.

Принц

ГЛАВА 1. «НАДЕЛ ГЕРЦОГ ШЛЕМ С РОГАМИ...

...и стал на козла похожим!»

А. Свиридов

Чем дольше мастеришь ролевые игры, тем меньше остаётся претензий к нашему Создателю.

Мастер творит мир на свой вкус, определяет каждую деталь — гравитацию, высоту гор и число ангелов на кончике иглы. И, как ни пытайся быть милостивым, добрым демиургом, внимательным к заботам своих народов, всё же большая часть населения будет недовольна. Королю не достанет титула императора, богатый купец изведётся в страхе за собственность, земледелец проклянёт слишком изобильный урожай — собирать лён, продавать за бесценок придётся, обидно. Царица возблагодарит за долгожданное дитя, но вскоре станет проклинать его непочтительность и унаследованные от папули оттопыренные уши. А потом выгонит из города с пудом соли на спине.

В переводе с языка реальности: каждая команда обвинит Мастера в несправедливом распределении сокровищ и информации, в подыгрывании соседям и в манипулировании игровыми вероятностями, чтобы добиться желаемого сюжетного хода. Возражения и аргументы будут так нахально игнорироваться, что вы со временем прекратите огрызаться. И когда общественное мнение наделит вас рогами, копытом и прочими атрибутами Зла, вы с удивлением заметите, что ничто больше не мешает вам работать.

Станете делать дело, сведя коммуникацию со своими креатурами к минимуму.

Поймите правильно: Мастер уважаем и любим. У каждого костра ему отрежут колбасы и нальют кружку здравура (Эльфийский напиток. Вкус, как у Jägermeister'a. Только другой). Не будь нас, кто бы учил кроманьонцев изгонять дух



*Остров Гельголанд в Северном море
(фото из личного архива)*

Тот, кто не превращается, не совершенствуется, не приобретает новый жизненный опыт, коснеет в комфортной неизменности, тот обречён на разрушение и распад. Посмотрите, что творится со скалами, которые миллионы лет ничего интересного с собой не делают. С людьми тот же процесс происходит гораздо быстрее.

чёрной козы из тела больного охотника? Иными словами, во что бы играл народ? Вот то-то и оно! Даже четырнадцатилетний маньяк с дрыном из лыжи смутно понимает это и почти не грубит.

Мастеру прощается многое, чтобы он вновь и вновь брал книжки в руки и оживлял по своему разумению. А то они так и останутся пылиться по библиотекам. И капитан Флинт никогда не посмотрит вашими глазами на своего попугая! Значимость Мастеров в создании игровых Вселенных переоценить невозможно. Однако каждый из них — человек. *Errare humanum est*. Поэтому игрок, уважая институт мастера в целом, готов отдельного Мастера душить, как Полиграф Полиграфович — кошек.

Дилемма.

И всё равно, если вы в принципе способны мастерить, вы будете это делать. Счастье созидания целого мира — беспрецедентно. Уже то, что вам **хочется** самостоятельно организовать игру, несмотря на очевидные трудности, свидетельствует о том, что вы со временем вырастаете в полностью самостоятельного творца. Единственный способ обладателю таланта демиурга узнать о своём даре — попробовать.

Попробуйте! Я встречала Мастеров самодовольных, надутых до звона в ушах. А также Мастеров скромных, чьё могущество творца проявлялось даже в неигровой беседе. Их советы, их весёлые байки воспринимались как наставления и притчи. Попадались Мастера странные, генерирующие невообразимые идеи. Рядом с ними часто бывало неудобно, но никогда — скучно.

Что за Мастер я сама? Обожающий неожиданные финалы. Каюсь, это моё слабое место. Вижу героев, способных вести приключение к такому исходу, — и рука тянется к записке, чтобы вручить отважным хитрецам эликсир неуязвимости.

И ещё я расписываю роли полутысяче участников. Каждому по небольшой, но вдохновляющей личной легенде. Де-

ло капитанов и самих героев потом — развить личинку судьбы в полноценное Предназначение. Любой игрок имеет возможность написать лично мне и обсудить уникальный квест. Самое большое удовольствие доставляет слышать после игры, когда все тайны раскрыты: «Столько раз читал книгу — и только теперь понял, сколько в ней всего!».

Хотя обычно спрашивают иначе: «Люськ, что ты куришь, когда пишешь сценарий?». Только текст, больше ничего. В том-то и фокус.

Для мира масштабного, населённого тщательно описанными народами, выбираешь полигонную ролевушку. Отыгryш одного приключения, локального конфликта с минимумом действующих лиц — прекрасная основа для «кабинетного квеста». Так, «Сага о ведьмаке» Сапковского подходит для многодневной массовой полигонки. А путч магов на Танедде из того же произведения — для «дипломатической миссии».

Лучше начинать мастерить с небольшой игры. В случае провала вас отлупит лишь дюжина.

А если серьёзно, чтобы самому понять, как работают правила, как запустить «равномерную, приличную разговорную машину» игры. Набраться опыта Анны Павловны Шерер¹, мастерицы вращения веретён светской беседы. Чувствовать, в каком случае следует вмешаться, а когда отпустить приключение вперёд, как бы причудливо оно ни шло. Хорошо продуманная игра не нуждается ни в наблюдении, ни в контроле за выполнением правил.

Однако всё учесть невозможно. Иногда Мастеру приходится объявить о Всемирном Потопе, чтобы положить конец бесплодному спору. Даже самый терпеливый демиург устаёт от обиженных людских воплей. Конечно, это крайняя мера, экстремизм, и гордиться тут нечем.

¹ В романе «Война и мир».

Как волшебная палочка сама выбирает чародея¹, так и книга отдаёт предпочтение Мастеру, которому суждено её воплотить... Ха! Повелись! Любую историю можно смастерить: главное — чтобы она нравилась лично вам.

Советую, чтобы для первого опыта число действующих лиц было не менее десяти, но и не более двадцати пяти. Массовые игры сложны в управлении. На них разумно мобилизовать в помощь бригаду подмастеров. Это будет следующая ступень вашего мастерского развития.

А совсем малочисленные действия типа «театра одного актёра» либо превращаются в архаус, либо предсказуемо переходят в горизонтальное положение, пардон май френч. Словом, в виде первого опыта мастерите кабинетку на четырнадцать человек. Сценарий в Приложении 1 к этой книге.

Проще всего вынуть из любимой книги ключевой, переломный эпизод, в котором участвуют различные персонажи, строят козни и ведут переговоры. За основу берётся исходная расстановка сил, героям позволено бесчинствовать и резвиться в рамках их ролей. Я выбрала «Безумное чаепитие» у Кэрролла: посадила рядом с Зайцем и Шляпником Королеву Червей, её супруга, Кролика, Герцогиню с пирогом и Бармаглота в маске. Пусть решают судьбу Страны Чудес.

Или вам больше нравится Светлый Совет в Имладрисе? Выпишите имена действующих лиц в столбик, придумайте каждому цель, персональные тайны и пару-тройку сообщников.

Предлагаю также день накануне принятия Кодекса Хрембера и объявления Ордена Семилистника Благостным и Единственным (по Максусу Фраю). Сведите магистров проигравших Орденов в одной резиденции или подвале, а то

¹ У Дж. Роулинг в «Гарри Поттере».

и в кабаке «Джуффинова Дюжина». И полюбуйтесь, что чародеи натворят за час.

Сколько времени выделить на игру?

Для того, чтобы ответить на этот вопрос, существует простое правило. Чем многолюднее действо, тем больше времени потребуется участникам, чтобы хотя бы раз побеседовать с каждым из остальных. Если выделить по пять минут на разговор, как на визит к врачу в поликлинике, получается примерно час на кабинетку составом в десять игроков.

Это чудовищно мало! Придётся без оглядки заключать союзы и полагаться на интуицию. Тем не менее, затягивать действие тоже не стоит, пропадёт азарт. Многолетний опыт убеждает: сколько бы ни длилась игра, все судьбоносные решения принимаются в последние четверть часа перед финалом. В тот момент, когда участникам становится ясно: «Ещё немного, и наступит Апокалипсис! Все мы превратимся в крапчатых поросят!».

«Театралки», игры зрелищные, но почти без интриги, напротив, лучше устроить подлиннее, чтобы народ основательно вжился в образы. Ведь в этом весь смысл и вся радость такого Превращения! По традиции театралки идеальны для выходных и происходят с полудня до вечера следующего дня. К тому времени костюмы растреплются, омюэ потеряет свежесть, в изящный горж сложат сухарики, и народу захочется назад, в будущее.

И, наконец, длительность полигонки — сложная функция от числа участников, времени подготовки и периода, на который человек современный, обременённый ипотекой и семьёй, может сбежать в лес без последствий. Если начнёте сразу мастерить полигонку на полсотни игроков, плани-

руйте игру на двое суток, не больше. Помните: время не властно над вашим миром! Час может быть назван днём, день — столетием. И наоборот. Манипуляции со временем — забавная штука, но требует серьёзного к себе отношения. Сколько раз в «сутки» обязаны питаться креатуры, чтобы не помереть от истощения? Этот нюанс может оказать решающее влияние на судьбу защитников осаждённой крепости. Затем: как проконтролировать приём пищи у того, кто объективно, в реале, только что плотно пообедал?

Всё это проще, чем кажется на первый взгляд. Точнее, уже тщательно продумано и не раз опробовано. Я расскажу в общих чертах о темпоральных манипуляциях в главе «Как писать правила». Мастеру, задумавшему уместить эпоху в одну ночь, следует быть готовым к схватке со временем. Иначе случится парадокс, и будет неудобно перед танкистами в армии Наполеона.

Приключение, положенное в основу игры, обязано иметь начало и конец. Остальные органы — опционально.

Всем должно быть ясно, при каких обстоятельствах игра остановится. Если Саурон получает Кольцо, это означает моментальную и безоговорочную победу Зла. Четыре Всадника собираются в Ар Мегиддо, и Ад следует за ними — тогда мир схлопывается в сингулярность, наступает Апокалипсис. Многим интересно, как выглядит закончившийся мир и можно ли сыграть в него. Мнения расходятся. Специалисты полагают, что сама постановка вопроса абсурдна. Мы попробовали реализовать идею и получили на выходе игру «Марио». Случайно, наверное. Наш демонический Разрушитель обладал странным чувством юмора.

Словом, в правилах должно быть обозначено, когда игрокам следует признать поражение. Воздеть руки к небесам и отправиться на неигровую территорию — рыдать, душить Мастера (в объятых), паковать рюкзаки.

Если же оружие и филактерия ультимативного злодея-лица были уничтожены, наступает заверенная нотариально Тишь-благодать, она же — Золотой Век. Финал обязан быть недвусмысленным. Ужасным, счастливым — но беспорным.

Иначе Мастера, как медведя Балу, морально разорвут после игры на сотню маленьких медвежат.

Что делать, если игра завершилась до назначенного срока, вы узнаете в разделе «Мастерская неотложка от А до Я». См. Приложение 2.

На этом месте считаем легенду и вид игры выбранными, сроки — рассчитанными. Вы твёрдо решили мастерить задуманное Превращение, и Высшие Силы, несомненно, уже заняли ложи и рукоплещут, поглощая попкорн в количествах, опасных даже для здоровья бессмертных. После неизбежной фуги состоится спор о том, насколько Мастеру дозволено менять фабулу, чтобы не потерять связь с первоисточником. Те, кто дочитал до этого места: ребята, я вас люблю! Приходите в Фейсбук или ВК, накормлю призрачными плюшками и живыми идеями.

ФУГА 8. О СИНИХ ВОЗДУШНЫХ ЗМЕЯХ

Славик Злой неделю назад получил роль короля нагов в игре по роману Роджера Желязны «Лорд Света». Он внимательно прочёл книжку, но никаких нагов не нашёл. Твари этого типа были, согласно легендам о Сидхартхе, истреблены в Прадавние времена. Славик уточнил, как, по мнению Мастера, выглядит его команда, шесть тренированных фехтовальщиков. Добрые они или не очень, и чего хотят. Организаторы игры посоветовали напрямч коллективное бессознательное.

Так и сделали.

Теперь Славик, Славо-джи, уже стратегически синий, бритоголовый, татуированный и великолепный, как всегда,

сидел за столом напротив Мастерницы Люськи. Два принца — Котики-джи и Шанкукарна Рассыпающий Золото — держались позади. Внушали респект.

— Наги — аборигены этого мира. А люди — пришельцы, завоеватели. Моральное преимущество на нашей стороне, — начал капитан издалека.

— Но прежде вы сражались с другими тварями, соседскими племенами: якшами, гандхарвами, демонами. Они остаются врагами, союз с ними против интервентов неприемлем. Противоречит вашей... религии, — решительно ответила Люська. Она тоже умела так.

Славо-джи поднял голову, послал напротив мрачный взгляд.

— Наги убивают, выдыхая яд. Противоядия нет. Смерть наступает мгновенно. Яд, — для такого игрового элемента требовалось пояснение, конечно, — отыгрывается каким-нибудь порошком. Мукой, что ли. Хотелось поначалу взять цветной порошок, но белое в сумерках виднее. На ком лежит, тот труп.

— Количество яда на единицу времени сообщу вам позже. Синтезируется медленно, — сообщила Мастерница, нехорошо улыбаясь. — И ещё: ваша, э-э, религия запрещает убийство невинного живого существа. Ни один наг не нанесёт удара первым. Защищаться вам, разумеется, разрешено. Смерть нападающего врага считается неизбежным злом. Но вы по природе своей хранители всего живого, не раздавите и червяка на дороге... Ах, чёрт!

Свита за спиной у Славика ухмыльнулась и сменила позу на менее удобную для внезапной атаки. Спасение червяка из-под солдатских сапог в тёмном лесу гарантировалось одним-единственным способом: щедрым мастерским даром. Не выпрошенным сертификатом на экзотическое оружие, которое в полночь превращается в тыкву, а настоящим волшебным талантом. И больше никак. Оставалось только сформулировать пожелание о размере и форме подарка. Че-

го бы пожелать? Пусть червяки, а также создания покрупнее удаляются с дороги, едва слышат шаги командора-нага? Или присутствие змеевидных существ порождает в гуманоидах неукротимую потребность носить синекожих на руках?

— Чтобы не давить тварей мелких, под ногами незаметных, мы плывём по воздуху в полсантиметрах от земли, — предложил довольный капитан. — Невооружённым глазом и не рассмотришь. И по воде! Утонуть или упасть и разбиться не можем, в ловушки не проваливаемся. Такой дар получен в древности от нашего, э-э, Творца. За доблесть и милосердие нагам дано девять жизней...

— ...которые при потере можно восполнить только в одном месте! — сразу же нашлась Люська, записывая со страшной скоростью и размахивая свободной рукой. — В Сапфировом Святилище Большого Змея... Ах-ха-ха, не хотите Большого, так берите Трёхголового. После девятого удара наступает окончательная смерть, вы теряете видовые преимущества и переходите во власть Ниррити, повелителя ходячих трупов.

— Сурово! — прокомментировал из глубины комнаты Котики.

— Нормально, — заметил, выходя из туалета и подтягивая треники, Трандуил. Весь разговор он пропустил, конечно, но жену поддерживал, когда видел в таком состоянии.

— Для возвращения мирового господства и победы над чужаками, — не отступил под непреклонным взглядом легендарного стрелка синекожий, — нам нужно найти некий предмет или существо, в давние времена потерянные нашим народом...

— ...повествуют легенды и бабушкины сказки, — язвительно оборвала Мастерница. И вдруг улыбнулась с восторгом, будто Шанкукарна одарил её золотыми коронками. — Стойте, я знаю, что ищет великий народ нагов в составе шести непобедимых бойцов-самцов...

— Люся, не перегибай, — растерянно попробовал проанализировать раскрывающиеся перспективы капитан.

— Извини, пожалуйста, — удивилась собеседница, — вы самки? — и не давая реакции собеседника принять болезненные формы, продолжила: — Нет, конечно, самцы, я сразу догадалась. Подлые пришельцы уничтожили ваш великолепный вид не силой оружия, не ловкостью и даже не победой в азартной игре! Запустили вирус, он уничтожил всех ваших самок ещё в яйцах, частично повреждая X-хромосому. Наги — серпентоморфы, значит, не живородящие, а вылупляются из яиц. «Рикки-Тикки-Тави» читал, когда маленький был?

— Это ты всё сейчас придумываешь или подготовилась? — уточнил поражённый Котики, сгрызая ногти на правой руке.

— Не суть. В древности потеря всех самок создала видовой коллапс. Однако вашим старейшим удалось сохранить генетический фонд. К сожалению, «прямойце» в настоящий момент утрачено. Найдите его! За сотни веков пришельцы потеряли знания о технологиях первых поколений, они не смогут повторить генетический теракт. А вы через смешные триста лет опять станете доминирующим видом.

Нагам понравилось. Котики и Шанкукарна, зловеще ухмыляясь, вполголоса строили планы. Преобладала идея «Покажем обезьянам их место!». Славо-джи, в предчувствии подвоха, помалкивал. Наконец, вытянув свой длинный палец пианиста, ни разу не применявшийся по назначению (его хозяину принадлежал магазинчик деликатесов), главный наг с тяжким вздохом спросил:

— Как выглядит «прямойце»?

Глумливая физиономия мастерицы выразила сложную эмоцию, означающую то ли «дальше не придумала», то ли «тайна сия велика есть». Синий змей обиделся. Приподнявшись над поцарапанной столешницей, он теперь и в самом деле напоминал сказочного монстра.

— При всём уважении! — проревел он так, что соседи по всей округе прислушались, ожидая кровопролития. — Взрослому половозрелому нагу полагается знать, какой формы и цвета его яйцо!

Всем присутствующим сразу стало ясно: тот, кто сейчас улыбнётся или позже процитирует хотя бы половину прозвучавшей реплики, уже никогда не сможет купить по гуманной цене икру или камамбер в магазинчике синего змея.

— На вид как куриное, голубое, полированное, — быстро ответила Люся и показала искомый артефакт. Такие нелепые предметы декора попадают иногда на полочках шкафов и на журнальных столиках. Как будто Фаберже решил поучиться у Малевича и создал яйцо как абстракцию, «вещь в себе».

Славик покатал квестовый предмет на ладони, зачем-то посмотрел сквозь него на свет, будто пытаясь разглядеть внутри ампулу с генетическим материалом.

— Надеюсь на твою честность. Яйцо должно быть с самого начала в игре! Корабли после старта не дорисовывать! Мастерница заметно смутилась.

— Слав, это был морской бой. Сколько я должна ещё извиняться? Хотелось победить хотя бы раз. Посмотреть, с каким лицом ты проигрываешь.

— Обойдётся, — наг странно оглянулся на Трандуила. Тот увлечённо резался в «Warcraft». — Ну хорошо, я согласен. Ещё один важный момент. Пусть народ знает, что мы не вымерли. И относится соответственно... Ах, чёрт! — вскричал он раздосадованно, в точности, как пару минут назад Мастерница. Понял, что дал повод для очередного безобразия.

— У одних племён наги — монстры из страшных сказок. Охотиться на вас станут всем поселением. Для других будете героями эпоса, объектами восхищения и подражания.

— Выяснить, где к нам как относятся, придётся на месте, понимаю. Ещё что-нибудь безумное?

— Естественно, — Люся пошла к холодильнику достать напитки и бутерброды. Игроков в этом доме кормили. Чтобы приручить. — У нагов, как у всякого приличного народа, должен быть свой язык. На всеобщем, русском, говорите с ужасным акцентом. Предложения?

Гости беспомощно переглянулись.

— Английский?..

— Пусть. Остальным на время игры запрещаю его понимать.

Позже, после полуночи, наги и мастерское семейство сидели на ковре в гостиной и распевали хором «Заходили к Люсе три больших нагуси: один синий, другой синий, третий тоже синий» и прочую чепуху. Простительно: все певцы были с работы и уставши. Ближе к утру решили погулять над морем. В темноте, полной таинственных огней, запахов и звуков, из плеера Трандуила послышался Моррисон.

— People are strange, — подпевала троица. Тоска потерянных поколений невылупившихся змеёнышей, горечь скитаний и мечты о реванше звучали в их нетрезвых головах.

— Людям не понять музыки нагов, — подвёл итог Славоджи.

На игре команду Славика за полёт и специфический акцент прозвали Blue Human Kite¹.

¹ «Синий человеко-воздушный змей». Если не ошибаюсь, прозвище дали с намёком на «South Park»: именно там летал глупый карпуз в виде воздушного змея. Не обязательно голубого.

ГЛАВА 2. МАСТЕРСКИЕ ДИЛЕММЫ

Самое время подумать о том, **какие нюансы основной фабулы можно менять** во имя игровой непредсказуемости, а какие составляют костяк, смысл повествования, и переменам не подлежат.

В «Трёх мушкетёрах» непременно должен быть д'Артаньян. Его отсутствие в игре оказалось бы противоестественным, ощущалось бы постоянно, как выбитый зуб. Атос и Портос, благородные хулиганы на службе короля, требуются в не меньшей степени. Арамисом можно пренебречь, мне он всегда казался скучным ханжой... Ладно, ладно, пусть останется и он, очаровательный поклонник белошвеек. А что скажете о подвесках?

Тому, кто читал книгу и смотрел бесчисленные экранизации, известно об аванюре с алмазным украшением, которые герой доставляет из Лондона в Париж. Как же сохранить интерес к авторской интриге и ввести в заблуждение Ришелье с агентами Рошфора?

Вариантов множество. Пусть драгоценность будет лишь поводом для шпионской драмы, сговора Анны и её брата Филиппа Четвёртого. Или злосчастное украшение похитит сам Ришелье. Поместите в игру трёх миледи, лишь одна из которых — жена Атоса. Или сестра. Или дочь.

Фокус с клеймом на плече тоже не должен быть забыт. О нём знает каждая романтическая шестиклассница! Пусть в Париже войдут в моду татуировки и дамы щеголяют расписной кожей, в том числе и лилиями в самых пикантных местах. Позвольте юному, но могущественному чернокнижнику графу Сен-Жермену, время славы которого впереди, по поручению миледи заставить Атоса под гипнозом забыть о повешенной супруге. Сделайте что-нибудь с Рошфором: Дюма уделил шпиону незаслуженно мало внимания. Превратите его в предводителя наёмных убийц — или, наоборот, пусть будет тайным тамплиером, чья секретная мис-



Превращения Люси Бринкер

На призыв «Будь собой!» хочется уточнить: каким собой? Сегодняшним? Вчерашним? Старшеклассником? Или незнакомцем, которым предстоит стать через пять-десять лет?

Превращения неизбежны. Мы забываем и узнаём новое, меняем убеждения, образ жизни, рацион, привычки. «Достойно ль смиряться под ударами судьбы, иль надо оказать сопротивление..?» Станем же тем, кем хотим, пусть и не навсегда!

сия — передача сокровищницы Ордена новому Великому Магистру. Плюс разведка опасной интриги, направленной против самого существования рыцарей-храмовников.

Работа над сценарием чрезвычайно интересна. Приходится вникать в исторический контекст, в политическую расстановку сил, даже в народные сказки описываемой эпохи. В итоге случается, что действие значительно сложнее, содержит гораздо больше элементов и дополнительных ответвлений сюжета, чем первоисточник. Рассматривая тщательно сплетённую сеть коварных интриг, невольно задаёшь себе вопрос: не слишком ли велика разница с исходным материалом? Иными словами, это всё ещё Дюма?

Только игра ответит на этот вопрос.

Если близость к тексту вам чрезвычайно важна, измените только один элемент повествования. Перенесите действие в современность, тогда д'Артаньян повезёт из Лондона USB-stick с номерами счетов в Швейцарском банке для финансирования операции «Марлезонский балет». Международная банда балерин посредством пластики и жестов гипнотизирует зрителей. Балет передают по телевизору, продвигают в социальных сетях. Народ делится ссылками на ютубе. В итоге дамы владеют миром. Пока миледи не отравит примадонну.

Гораздо более здоровая идея, хотя и не слишком оригинальная: оставьте всё по местам, но выверните сюжет наизнанку. Пусть добро будет злом — и наоборот. Действие остаётся аутентичным, похожим на первоисточник, как негатив на фотографию. Это просто: берём злодея, даём в руки мороженое, щекочем пузико и решаем, что он мил и гораздо более интересен, чем противник. И вообще страдающая, неверно понятая личность, его девушки не любят. Волдеморта попробуйте (Саурон и Моргот уже охвачены в «Чёрной книге Арды»). Том Риддл, скажем, изначально просто пытался создать сильную армию для защиты от раз-

рушительных технологий маглов. Любую историю можно интерпретировать с позиции самого неприглядного персонажа. Разобрать возможные мотивы поступков канонического негодяя. Заблуждался ли человек, искренне верил, что поедание котят улучшает цвет лица? Стремился ли превзойти жестокого отца? Или находился во власти персонального демона? Порой достаточно посмотреть на фотографию тирана в младенчестве — и уже ясно, что в особенностях его характера виноваты мама-лягушка и папа-Кощей.

Подвожу итог: сюжет должен быть узнаваем, но непредсказуем.

Другой вопрос, который неизбежно встаёт перед Мастером во весь свой рост: **сколько условности** допускает ваше Превращение? Обеспечат ли «деревянный меч да фанерный щит» необходимую атмосферу? Или не обойтись без живых коней и горячей похлёбки в кабаке? Не торопитесь кричать «Чем достовернее, тем лучше!», сперва посчитайте, во что это обойдётся участнику. Соотнесите с длительностью игры и подготовки к ней, с её жанром. Театралка и реконструкция предъявляют самые жёсткие требования к реквизиту. Этика некоторых клубов не предусматривает вообще никаких затрат, Превращение целиком и полностью считается когнитивным актом, без внешней атрибутики.

Лично мне безразлично, из чего делаются крепостные стены: из тёса, папье-маше или расписанной под кирпич строительной плёнки. Главное, чтобы быстро строились, крепко стояли и легко убирались. Большинство Мастеров, однако, другого мнения. Попробуйте так и этак.

Понятное дело, хочется по-настоящему красивого действия, как в кино. Костюмированных аристократов, огненных шаров в руках чародеев, звона золотых гильденов. Кстати, **об игровой валюте**. Многие уважаемые теоретики от РИ создали разнообразные системы игровой экономики для

большого правдоподобия. И чтобы разбойнику было чем поживиться. Какой-то примитивный оборот финансов на игре происходит. В кабаке за бесплатно позволяют только понюхать супу и посмотреть на девушек. Издалека. Покупаются лодки, лошади и люди, обмениваются на деньги свитки с заклинаниями. Даже предпринимались попытки узаконить севооборот, сбор урожая и выпас скота у крепостной стены. Не могу удержаться от ностальгического вздоха, едва вспомню, как два часа пасла корягу на четырёх палочках, чтобы обеспечить родному замку запас говядины на случай осады. По окончании сего медитативного занятия у коряги появились рожки из конфетной фольги и вымя из латексной перчатки. А пастушка поклялась именем Стивенсона, который научил её читать, что сама станет Мастером и первым делом выставит призрак мирового капитала на мороз. То есть, деньги получают роль декоративную, несущественную. В отместку за то, что они делают с нами при других обстоятельствах.

Да, финансы кажутся мне неволевыми. Я никогда, ни при каких обстоятельствах не мечтала о Превращении в доллар! Однако тот, кто даже в роли Чеширского Кота считает тему «товар-деньги-товар» привлекательной, найдёт варианты постройки игровой экономики в сети.

Однажды мне посчастливилось быть свидетельницей того, как хитрый орк подчинил себе все лесные банды, разграбил соседние замки, собрал целый мешок игровых денег — и полностью выкупил кабак. До последней сморщенной луковицы.

Этот удивительный тип — единственный известный мне индивидуум, сумевший заработать прямо на игре. Забил багажник колбасой, картошкой, банками тушёнки — и, довольный, уехал пировать с кабацким персоналом. Ради таких героев надо, видимо, учиться считать гульденy. Аж немного неудобно теперь, что у меня на играх финансы совершенно игнорировались.

Как писать правила?

Зачем изобретать велосипед, возьмите готовые! Забейте в поисковик «правила РИДЖ» и увидите. Или усовершенствуйте законы прошлой игры вашего клуба РПГ. В идеале правила должны быть настолько простыми, что их запоминание и выполнение не требует когнитивного усилия. Об этом упоминалось в главе «Авторитетное мнение», которую вы, возможно, пропустили. Не вернуться ли в прошлое, чтобы её прочитать?

И пусть вам по ошибке не попадётся увесистый фолиант — руководство для настольной игры. В бумажном виде такой инкунабулой человека убить можно даже без размаха. В электронном виде — тоже. Морально. Не спрашивайте, сколько времени заняло у меня их запомнить и принять. Настольная арифметика на основе многогранных кубиков — «патроны не той системы», и это прекрасно. Оставим подсчёты силы удара и единиц опыта красноглазым Мастерам D&D. И обратимся к нашему Превращению.

Правила РИЖД лично я подразделяю на структуральные, дисциплинарные и сказочные.

Структуральные правила описывают полигон. Чтобы их упростить, опубликуйте реальную карту местности, нарисуйте на ней королевства, океаны и прочие элементы топографии вашего мира. Не забудьте отметить Мертвятник и пункт неотложной медпомощи на неигровой территории. Отдельно выделите крестиком место, где бутерброды лежат.

Дисциплинарные правила декларируют, что Мастер, как и участники его Превращения, не избавлены от общечеловеческих законов и морали, а также осознают важность личной безопасности. Этот раздел, хоть и полон банальностей, необходим. Чтобы отнять у новичков и нарушителей

аргумент «Мы не знали». Обычно пишут что-то вроде: «Алкоголь и наркотики запрещены, массовые битвы по ночам — тоже», «Удар в голову, в шею или в пах, даже случайный, означает немедленную смерть того, кто удар нанёс», «Не ломай игру — не убивай без толку», «Мой руки перед едой» и тому подобное.

Почти все участники заботятся о своей репутации и со вниманием относятся к этому разделу правил, составляющему кредо игрока. Способы решения проблем разнообразных сумасбродов — в «Мастерской неотложке», Приложение 2.

К тому же разделу правил относится регламент поединков и сражений. Мастер помещает свою систему подсчёта урона от ударов непосредственно за самыми очевидными требованиями. Так поступают, естественно, из утончённого коварства: чтобы согласно кивающий игрок не успел ощутить внутреннего протеста и опомнился лишь в замке Дракулы, от внезапного укуса. Или в салуне «Олений рог», с кольцом у подбородка.

Пусть у подавляющего большинства креатур будут три хита плюс единица сверху для воина в доспехе. Это исключает споры по ходу поединков. «Мастерских чудовищ», драконов и уникальных тварей стоит одарить неким одинаковым бонусом. Таких живучих креатур в своде законов лучше бы назвать поимённо. Унифицируйте урон, наносимый оружием и заклинаниями, обозначьте исключения. Экскалибуров должно быть мало. В идеале — один. Остальное, чем бы оно ни было, хоть карманной атомной бомбой, должно снимать один хит за попадание — и не больше.

Описание процедуры восстановления потерянного здоровья — логическое продолжение законов войны и дуэлей. Можете позволить ранам заживать через полчаса. Или назначьте раненым обязательные процедуры у целителей. Опишите микстуры регенерации. И где их достать.

Сказочные правила — заключительный раздел игрового кодекса.

Приступайте к описанию небоевых интеракций. Я про допросы, пытки, кражи, казни и прочие развлечения. Всем им придуманы варианты отыгрыша, и вы будете изумлены, как охотно участники предаются подобным ужасам «понарошку». На допросе, производимом сертифицированным палачом, запрещено врать. Профессиональному вору полагается отдать содержимое карманов. И подозревать его нельзя, если вы не дипломированный сыщик!

Не забудьте об игровой алхимии. Пузырьки и разноцветные колбы неслышно просят: «Выпей меня», и немногим удаётся противостоять этому зову. К бутылочкам легко приклеить список «побочных эффектов». Надписью внутрь. Жертва сперва пьёт, потом смотрит, что получилось. И, например, превращается в козлёночка. Полюбуйтесь глубиной ролевой метаморфозы, господи! Безмятный серенький козлик — заколдованный Иван Крестьянский Сын, на самом деле — тайный Иван Царевич, а в жизни — Иван Сергеевич Копытин, молодой фермер, разводит козлят.

Опишите все известные артефакты и обязательно наметните на неизвестные.

Ваше творение — волшебный мир? Придётся придумать собственную систему колдовства или взять за основу уже испытанную. Лично мне нравится тот вариант, когда маг читает заклинания из волшебных книг. А чародейские инкунабулы получает непосредственно у Мастера. В стихотворной форме заклинания звучат особенно убедительно и описывают, что происходит с жертвой. Минус такого метода: пока формула не прочитана до конца, волшебник уязвим, его приходится защищать. Боевым магам нужна другая система.

Например, им можно дать в руки простые и зрелищные фокусы, изображающие заклинания нападения и защиты. Цветной фонарик сыграет файербол, зелёный шёлковый

платок — струю кислоты (в кого попадёт, тот ранен). Надев светящиеся очки, чародей сможет вводить жертв в заблуждение, заставляя их подчиняться приказам. И так далее. Все чудеса и их визуальные эффекты следует перечислить в правилах, чтобы участники знали, как себя вести.

Как делается **персональный квест**?

«Квента», или описание персонажа, — собственно, не ваша забота. Дело игрока — придумать своему герою имя, происхождение и характер. Задача Мастера — связать героя с окружающим миром и определить цели, которые тот изначально преследует. В реальной жизни эта функция отведена родителям.

В дальнейшем, по ходу развития игры, цели участника могут меняться.

Например, знахарь Языкало планирует сделать карьеру при царе Горохе и лелеет мечту отомстить царскому генералу за то, что оговорил меньшого брата Языкалы, подвёл под батоги, от которых парень и помер. Вдруг знахарю становится известно о потерянном сыне царя Милоноса, чьё государство начинается от дальнего плетня. Языкало принимает решение объявить себя пропавшим наследником. Дипломатическая миссия гораздо приятнее смешивания мазей и верчения пилюль. Посрамить вражину-генерала тоже не составит труда: поможет пограничный конфликт или головоломная интрига. А если возникнет симпатия между Лжемилоносом-младшим и генеральской дочкой, не откажется ли самозванец от мщения?

Размышляя о целях и планах различных креатур, Мастер невольно ощущает, как вокруг него вращается Мироздание. И даже делает вывод, что смысл всякой человеческой жизни — в сложной серии мини-квестов, гарантирующих прилежному да удалому достойную награду...

Впрочем, лучше прервать поиск экзистенциальных истин и продолжить про любовь.

Чтобы неопытный игрок после стартового свистка не бегал за вами, горестно стеная «Что мне делать, с чего начать?», необходимо загодя связать его с двумя-тремя персонажами со сходными целями или просто с одинаковой стрижкой. Пусть навестит их для начала.

Серьёзно!

Съездить к дяде с материнской стороны в южный Умбар — дело непростое. Добраться до крепости, не будучи раздавлен олифантами, подвешен на сосну за пятку варварами из Харада или превращён Гэндальфом в курицу... Дяде, умбарцу, значит, следует сообщить о возможном прибытии племянника. Пусть вспомнит о сыне беспутной сестрёнки третьей жены, накормит и возьмёт в лавку помощником. А уже потом — убедит наняться на пиратский корабль и отправиться вместе мародёрствовать в землях нордлингов.

На тот случай, если дядя к моменту встречи уже съеден голодным троллем или вообще не приехал на игру, должна быть предусмотрена опция-2. Отправиться в Бри: там сидит хоббитка, торговка яблоками. Её муж задолжал соседу, умбарскому родичу, сто монет. Пусть тот попробует убедить старую ведьму расплатиться! Старуха предупреждена Мастером о долге, но прикидывается одновременно глухой, нищей и мёртвой.

Опытным игрокам никакой отправной пункт не нужен, они сами кого угодно отправят в любом направлении. И устроят так, что Великое переселение народов будет выглядеть личной инициативой голодных гуннов и готов. Вот ещё один неочевидный плюс участия и мастерения в ролевых играх: приобретаешь способность руководить персонажами внутри разыгрываемой легенды. Кое-кому даже удастся выйти за её пределы, разработать удобные маски и рычаги управления для повседневности.

Кстати, **о нужности, важности и судьбоносности**. Никому не хочется тратить время на поиск ключей от семейной шкапулки или охоту на диких животных, даже если с таковых можно снять банку гуляша. Напротив, спасение мира, проникновение в адские врата, основание новой империи или борьба с тираном — занятия, никогда не утрачивающие своей привлекательности. Придумывая квесты для игроков, не следует забывать об этом.

Пусть послать в игру триста Мерлинов невозможно! Однако у каждого горожанина в кармане должен быть небольшой кусок от Круглого стола в Камелоте. Важно также убедить героев делиться — как бутербродами, так и знанием. Потому что в одиночку ни кабана не сожрёшь, ни армию зомби не порубишь. А если и порубишь, некому будет поаплодировать! Всяко удовольствие не то.

Поэтому так важны квесты, рассчитанные на командную работу. В дополнение к индивидуальным победам.

Как делается **командный квест**?

Группа стихийно набежавшего народа превращается в слаженную боевую единицу, готовую бороться за общую цель, едва у них возникает общий предмет гордости. Есть и другие, более сложные способы организовать отряд, но названный — самый простой и быстрый. У Мастера не так много времени, как у избранного политика, поэтому и предлагается воспользоваться сим незатейливым методом. Более изящные можно отыскать у Макиавелли в «Государе».

Гордый орк стремится завоевать соседа-другого не потому, что дубинка от неприменения портится или вождь приказал. Нет! Гордый орк отправляется в поход, чтобы нести в широкий мир особенное, ночное, подземное единение с природой. И пещерный фольклор, самый пещерный в мире. Не будет ничего и никого более мотивированного в игре, чем отряд грязных мохноухих товарищей, чья миссия — научить народы жить по-орочи.

Мировое господство — идеальный командный квест. Могу я предложить раздавать его щедрой рукой и так часто, как только возможно?

Впрочем, увы, большинство сюжетных целей для групп игроков, объединённых общим происхождением или легендой, уже описаны авторами первоисточника. Никакого простора для фантазии!

Единственный способ организовать всё на собственный вкус — провести игру по своей книге.

ФУГА 9. БУДДА ОСТАНАВЛИВАЕТ МИР

Перед Люськой на табуреточку, играющую роль письменного стола, с размаху шмякнули произведение искусства. Свиток «побуревшей от старости» бумаги с каллиграфическими письменами. Или даже папирус. Древнее и занимательное чтиво.

— Это что? — грозно и обиженно поинтересовался воевода Куряк, атаман существ, похожих на избирательно бритых горилл.

— Ком навтадал, — прочитала с выражением Мастерца, поднеся бумагу к носу, — гимубору ам. И что? В чём проблема-то?

Куряк насупился нехорошо, как будто проснулся с накрашенными ресницами и бантом на хвосте.

— Предполагается, что я умею читать. Мы так договорились.

— А! — ухмыльнулась Люська. — Это талынь, секретное наречие монахов и Первого Поколения.

— Латынь? Ин вино веритас и всё такое?

— Талынь. Ей учат только своих.

— Ну хорошо, что дальше? — Куряк умел с ходу менять планы, поэтому с ним было так весело играть. В прошлый раз этот профессиональный пожарный и папа трёх дочерей

представлял среднюю голову Змея Горыныча. Кажется, именно с той игрушки у него осталась привычка совещаться с самим собой. — Где учат тальни? Я уже примерно знаю, о чём эта штука написана. Но мне нужны подробности.

— Учат? Тебя? Нигде, — на мохнатого уставились ехидно, но с сочувствием. — Ты же не монах. И не...

— Не Первый, да, — прервал раздражённо атаман, прошёлся туда-сюда, взбивая сапогами песок и кипарисовые иглы. Мастерница лениво посматривала вслед, потом начала скручивать одеяло и подкладывать себе под зад. Табуреточка роль стола играла сносно, а вот пенка в образ старинного кресла Честерфилд входить не желала. Даже свёрнутая вчетверо.

Может, дело было в том, что принимать жалобы приходилось в Мертвятнике. Совмещение ролей Мрачного Жнеца и Заботливой Бабушки само по себе провоцирует дискомфорт в чувствительных областях организма. А туристический коврик, саботажник, облегчить ситуацию в своей точке приложения почти не пытался.

Мастерица скептически наблюдала, как её собеседник спотыкается об игрушечный череп, однако вопрос «Быть или не быть?» даже не приходит в его лохматую голову.

Вдруг атаман перестал метаться.

— А выкупить у бородатых шаблоны? Я же видел, как они читают. Накладывают рамку — и вперёд! Нет, понял, так не работает, рамку, небось, ни отнять, ни скопировать нельзя... А монаха нанять можно? Знатока?

— Попробуй, — милостиво отозвалась удовлетворённая наконец результатами модификации кресла Люся, вытягивая затёкшие ноги. — Найми и увидишь.

— Блин! Но они тогда тоже узнают, где корабль спрятан, паразиты красноно... краснорясые! И к рукам приберут. Ладно. Буду ещё думать... Вечно ты со своими шифрами, анаграммами, — собеседник сгрёб драгоценный свиток

и сунул небрежно за пазуху. — В следующий раз сразу высшую математику бери, чего там. Хочешь сомы?

Субстанцию божественного насыщения играли шоколадки.

— Позже, может быть. Ты мне вот что скажи, — вид у Мастерицы переменился, стало заметно, что вопрос сейчас будет задан важный. — Твои завтра с утра на финальный махач собираются?

— А то! — обрадовался Куряк, сбрасывая с плеч двадцать лет и превращаясь в бармалейчика, малолетнего хулигана с деревянным мечом. — Война всегда кончается слишком рано! Я у тебя на последней игре даже серебряную краску с клинка не сбил. Придём-придём. И всех замесим. Обещаю!

Атаман отдал честь и удалился. Знаменитое «добродушие» вернулось к нему: слышались тычки и затрецины. Кто-то упал на чёрное полотнище Стен Смерти с наружной стороны, заржал и отполз прочь. Люся встревоженно, с досадой смотрела вслед, жалея, что не пихнула интервента или хотя бы не пощекотала.

Вход в Мертвятник снова растворился, и в мастерскую вошёл, слегка поклонившись, Черноморский.

— Сомы? — через «стол» метнулась пища богов с альпийскими сливками. — Я про балаганчик пришёл поговорить.

— А что с ним? — удивилась Мастерица. — Ослик сдох?

— Ослик в норме, я передам Серёге, что ты спросила, ему будет приятно. Мужик как раз получил Откровение, за какие грехи стал ослом. Жестоко! Я пообещал его в финальной месиловке к Владыке Кармы подвести. Хочет, простая душа, лягнуть товарища в мягкое.

Люська скривилась:

— Черномор, тебе-то последняя битва на что? Оружие твоё — слово, причём рифмованное. Неужто рубиться полезешь?

— Полезу, ох, полезу, — отвечал, вздыхая по-стариковски, хозяин разъездного театра и его бессменный драматург. — Афоризмом не до всякого докопаешься, некоторых нужно дубьём просвещать. Хотя, знаешь, лучше буду сидеть в кустах и нехорошие слова орать про всех подряд. Чтоб ярость была, а то неинтересно.

— Ах, Черноморушка, большая же ты стерва.

И друзья завели беседу о том, сколько государственной тайны позволено выбалтывать с подмостков. Высказывались идеи, какими травоядными, а то и беспозвоночными станут коротать век артисты, когда занавес упадёт.

Расстались, уговорившись встретиться перед заключительным боем. В кустах.

Около полудня Мастерца без необходимости нервно мыкалась по окрестностям. Всё шло замечательно, народ увлечённо строил козни, заключал союзы и обменивался заложниками. Высшие существа разъезжали по небу в Огненной колеснице, рассыпая на смертных конфеты и возбудителей холеры. Владыка ходячих покойников время от времени нападал на столицу и города ниже по реке. Мастерца, в отличие от встревоженных жителей, было известно, что ищет злодей: биохимическую формулу, позволяющую творить из протеиновой массы любых чудовищ. Чтобы избавиться от набегов зомби, людям требовалось всего лишь выгнать за ворота почтенного прорицателя и алхимика Бругу. Никто пока об этом не догадался. Бруга умело скрывал своё сомнительное с позиции кармы лабораторное прошлое.

И везде, в каждом городе и во всяком становище безумных людоедов, люди сговаривались о битве на утро Последнего Дня. Принимались ставки. На службу в армии записывали кого попало — от бродяг и разбойников до мелкой зубастой нечисти. Народ обсуждал самые экзотические виды оружия и боевых машин.

Люська пообедала за пределами Вселенной. Потом, цыкая зубом больше по обязанности, а не от радости простой консервированной говядине, остановила Огненную колесницу и попросила подкинуть до Небес. Громовержец помахал загорелой рукой, две юные богини любви и плодородия подобрали юбки, подвинулись и пустили на место рядом с водителем. Не успели тронуться, как Мастерница выстрелила тревожащим её вопросом:

— Каковы планы на завтра?

Бог ухмыльнулся и бросил взгляд через плечо. Дамы захихикали.

— Я, собственно, не про любовь, а про войну. Смертные Апокалипсис затевают на рассвете. Люди и демоны против нежити, механизмов и уцелевших местных чудовищ. За какую сторону сыграют боги?

Громовержец, к его чести, ничем не выдал замешательства. Сделал вид, что давно размышлял о грядущем и даже лично составил тактически безупречный план.

— Боги, — заявил он после многозначительной паузы, — подождут заметного перевеса на поле сражения, а потом во всём величии присоединятся к армии победителя.

— Разумно.

Мастерица заметила, как сбивается с ритма бега и потеет крайний носильщик остова колесницы. Сооружение выглядело бесподобно: переливалось огнями и мерно прыкивало драконом на бреющем полёте. Однако арматурная основа со временем оттягивала руки. А девчонки с их кинжальным маникюром таскать бандурину отказывались. Люська крикнула, подхватила на пятьдесят процентов ею же придуманный божественный самолёт. Парень буркнул что-то признательное и стал разминать ладони. Симметричный ему товарищ с левого борта покосился завистливо, но вслух не пожаловался.

— Разумно, — повторила Мастерница, — да не очень. Мо-

жет статья, что после Final Showdown у вас просто не останется верующих.

— О, наречие нагов! — оживился Громовержец. — Но я понял, выучил экспресс-методом под гипнозом. — The undiscover'd country from whose bourn no traveller returns...

— Я серьёзно, Шекспир. Представь себе ваши храмы, пустые и пыльные, как... что?

— Как верблюжий зад? — предположил второй носильщик.

— Нет! — глубокомысленно возразила Мастерница прежде, чем кто-нибудь заржал. — Как верблюжий зад, из которого бедуин уже вытащил заначку и косяк.

Бог даже не усмехнулся, только головой покачал. В миру он был социальным работником, о бедуинах знал побольше, чем многие. Тем временем отряд миновал дорожный указатель «Абсолютная высота 2000 метров». Большинству персонажей на этой отметке следовало повернуть назад, применить особое высокогорное чародейство или сдохнуть. Бесмертные покинули повозку. На приглашение войти в Небеса Мастерница покачала головой и поманила Громовержца в сторону.

— Андрюш, — стало ясно, что беседа пойдёт не «по игре», — мне эта традиция «махаловки последнего дня» кажется тупой и нездоровой. Думала, поддержишь меня побожески, подпалишь молнией особо агрессивным портки. А ты туда же?

— Так и есть, — капитан небожителей хлопнул в ладоши и потёр их, как Понтий Пилат. — Битва на рассвете — традиция древняя и почтенная. Символизирует решающее, переломное сражение любой войны. Венчает всякую игрушку. И на этой случится неизбежно. Подумай, Люсь! В данный момент Будда и его подполье — наиболее серьёзная угроза нашему порядку. Найти их пока не получается, но в финале оппозиционеры так или иначе проявят себя. Вот я ими и займусь.

Там, где его искали уже сотню раз, но не нашли, Люся встретила Будду. Выпили чаю, сыграли в шахматы. Как сформулировать просьбу к Просветлённому, Мастерница так и не придумала.

Рассвет был ранний, солнечный. Птицы свистели отчаянно, как в последний раз.

От реки поднималась бесчисленная армия трупов. В арьергарде следовали механические скарабеи, демоны и сам Господин Смерть с арсеналом могущественных заклинаний. На пограничном тракте их поджидало небольшое, но хорошо обученное войско. Защитники людских городов на побережье объединились, чтобы дать отпор немёртвым. Солдатам предстояло, погибнув, пополнить ряды собственных противников-зомби. Народ неторопливо приближался, но пока не орал, не стрелял и ничем острым не размахивал.

На камушке, примерно посередине между двумя армиями, оказался какой-то незаметный горожанин. И стал играть на дудочке.

Нет, убеждали потом другие очевидцы. Незнакомец говорил. Рассказывал то ли сказку, то ли притчу. О том, как видел плачущую женщину, потерявшую мужа на войне. Она счастливее вас, объяснял Просветлённый, потому что точно знает причину своей грусти. Вы же тоскуете всю жизнь, не понимая, отчего.

Многие клялись, что Будда вообще ни слова не сказал. Просто улыбался. И смотрел на людей — но не выжидательно, а понимающе. Полководцы давать приказ «вперёд» не спешили, поэтому кое-кто стал подсаживаться к Будде. То ли потолковать, то ли послушать, а может, даже подумывать.

В кустах всё заметнее шевелились ослиные уши. Балаганчик показался из-за зелёного занавеса осторожно, выкатывая на поляну то расписное колесо, то причудливо одетую танцовщицу якшаганы. Последним явился директор театра,

ухмыляясь в накладные усы. И сразу устремился к Будде — то ли обнять, то ли душить новейшими анекдотами. За его спиной актёры медленно пустились в пляс.

Когда Господин Смерть заметил, что выглядит глупо, стоя в одиночку среди солдат, которые уже закурили и прилегли на травку, он сложил свои ужасные свитки в карман, отогнал аппараты попасться на лужайке, а сам взял гитару и запел нечто старинное, может, и Окуджаву.

Куряк и его бойцы, а также лохматый пёс, новое воплощение бродячего монаха, склонились озабоченно над мануалом для пилота древнего корабля Первых поселенцев. Собака щурилась на криптограмму, вывалив язык и лениво потягивая. Зря мы монаха зарубили, читалось отчётливо на загорелом лице атамана. Где бы найти переводчика с собачьего?

Боги прятались за Небесной Твердью, делали вид, что их нет. Безбожники верили, праведники сомневались.

Синим змеюкам было не до них. Они нянчили только что вылупившуюся принцессу Аспидию. Как правильно нянчат принцесс, brutальные мужики ни малейшего понятия не имели. А в данный момент просто наслаждались тишиной, пока малышка сосредоточенно заплетала вместе шнурки на обеих сандалиях Будды.

— По крайней мере, сэ, у меня всегда были честные намерения, как говорил один джентльмен, колотивший свою жену по три раза в сутки за то, что она несчастна с ним.

Так заявляла Люська, когда её спрашивали, куда подевала заключительную драчку всех со всеми на рассвете последнего дня. И после паузы нехотя признавалась:

— Нет, не моё. И не Будды. Чарльз Диккенс.

ИТОГ

За почти три десятка лет ни с чем не сравнимых приключений мне посчастливилось мастерить в трёх странах, где говорят по-русски: в России, а также в Германии и в Израиле. Случалось летать в далёкие края, чтобы стать частью мистерии. И знаете, в самом труднодоступном, странном и уютном уголке света сказочника всегда ждёт горячий ужин.

Сравнивая стиль игры у разных по происхождению игроков, замечала, что южан в первую очередь интересует, насколько их уважает соперник, люди с востока непредсказуемы, спонтанны и найдут третье решение загадки при возможных двух, европейцы уверены, что лучше знают правила, чем тот, кто их придумал. А для наших главное — это победа.

Так что в Москве, в Якутии, в Нормандии и на Фиджи — превращайтесь, друзья! Моё сердце разрывается от жалости к тем, кто сыграл в жизни только одну роль, кто всю дорогу только и «был собой».

Уважаемое человечество, играй в ролевые игры живого действия! Обретай бесценный опыт иных воплощений, обменивайся им, ставь себя в необычные ситуации. Проигрывай, ничего страшного. Роль проигравшего чудовищно недооценена обществом. Сходить на плаху, быть преданным соратниками, получить по уху кочаном капусты у позорного столба — подобные приключения сопряжены с небывалым эмоциональным потрясением. Переживёшь их

понарошку — не сломаешься при встрече с ними в реальной жизни.

Но лучше всё-таки побеждай!

И, когда поздним осенним вечером киномеханик воспоминаний вдруг запустит фильм нашей жизни, поход на Камелот и штурм Мордора будет выглядеть так же ярко и прекрасно, как свадьба детей и первые шаги внуков. Что за уникальная, что за волшебная жизнь у нас, игроков в ролевые игры!

Присоединяйтесь¹.

¹ Приходите на Фейсбук: <https://www.facebook.com/svetlana.brinker.3>. Спорить будем!

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

БЕЗУМНОЕ ЧАЕПИТИЕ

По мотивам «Алисы в Стране Чудес» Л. Кэрролла

Игра-кабинетка на 14 участников, включая Мастера. Можно провести её не только в клубе РИ, но и в бюро (как необычное упражнение для тимбилдинга), или в свободное время, на тематической вечеринке, дне рождения. И просто, чтобы попробовать Превращение на вкус.

Число игроков посвящается «Хоббиту» Дж. Р. Р. Толкина.

Уважаемый Мастер!

Прежде всего, внимательно прочитайте все роли. Попробуйте запомнить хотя бы основные элементы интриги. Три наиболее важных факта для реализации целей персонажей:

1) выпечка Герцогини позволяет существам сохранять человеческий облик. Люди её стряпню едят, звери — нет;

2) Будильники, переносящие в иные миры, — у Мыши и у Белого Кролика. Однако первый съеден Бармаглотом, второй сломан;

3) Додо невкусный, но способен проглотить объект больше его самого без вреда для обоих.

На всякий случай держите книжку под рукой, с закладкой на приложении, чтобы лучше контролировать ситуацию.

Если что-то пойдёт наперекосяк, смело утверждайте, что изменили сценарий, — так веселее.

В предлагаемой игре немало конфликтов, будут победители и побеждённые. Сценарий предусматривает достаточное места театральному действу. Если хотите, можете раздать роли заранее, использовать маски, старинные чайники и сервизы, пирог Герцогини, карманные часы на цепочке, Ворпальный меч и тому подобный реквизит. Однако действо вполне возможно на полном экспромте. Разве что выпечку — один скромный кекс — я бы назвала желательным элементом подготовки к игре. Прежде чем народ набросится на него, обязательно скажите, что кулинарный шедевр приготовлен Герцогиней!

Распечатайте роли на отдельных листах. Или сфотографируйте и разошлите — как удобнее. Но перед тем познакомьте участников с **предысторией**, без списка действующих лиц. На этом этапе их не запомнят.

Рекомендую позволить участникам тянуть роли посредством жеребьёвки. Вскоре станет ясно, что играть девочек так же сложно, как мальчиков, и личное обаяние решает не все проблемы. Однако, если роль Алисы досталась парню, выделите пять дополнительных минут на гы-гы-гы.

Полагаете, что успешнее, чем слепой случай, справитесь с задачей слонов, то бишь ролей?

Превосходно. Почему бы нет? Могу ли я посоветовать роль Гусеницы отдать игроку харизматичному, но не слишком подвижному, скорее театралу, чем стратегу? А Додо — его полной противоположности. Сложнее всего роль Зайца: дайте её тому, кто умеет думать быстрее, чем говорит.

Запретите показывать друг другу листки с квестами до окончания игры.

А вот сидеть за столом во время чаепития игрокам необязательно. Разрешите им официально: пусть отходят в сторону, чтобы пошутиться с приятелями, сидят под стулом, прячутся в чайник, если умеют.

Приготовьте таймер. Он важен! Автор первоисточника, Кэрролл, тоже так считал.

Едва роли прочитаны, кратко представьте персонажей друг другу.

Называйте героев, как они записаны ниже, в **списке действующих лиц**. Игроки при этом могут не только махать и кланяться, но потихоньку вживаться в образ, обдумывать путь к цели.

Повторите, что вся необходимая информация — в описаниях ролей. В них содержатся как факты, так и личные заблуждения персонажей. То есть всё как в настоящей жизни. Например, каждый из героев может быть вполне уверен в своём сказочном таланте: способности исчезать, умении распознавать ложь и так далее. А вот личные предубеждения могут и расходиться с действительностью. Например, кого-то родители учили, что Додо, или Маврикийский дронг, — вымершая птица. А он вполне себе живой и даже разумный.

Всё это очень важно сказать загодя, чтобы Чеширский Кот после игры на людей не бросался. Именно ему досталась роль наивного дезинформатора: он думает, что пироги Герцогини вредны для здоровья.

Пообещайте быть голосом природных катаклизмов, волшебства и превращений. Пусть участники обращаются к вам, если пожелают сделать нечто из ряда вон выходящее. Например, съесть соседа, обернуться бабочкой, взорвать килло плутония. Объявите, что если Королева вынесла смертный приговор, преступника сразу хватает стража, сбежать невозможно. Исключение — Чеширский Кот, его надо уметь поймать.

Напомните ещё раз о запрете читать историю другого участника! И о том, что в игре присутствуют только описанные в личных легендах предметы, ничем другим пользоваться для достижения целей нельзя.

Запустите таймер. Действо закончится ровно через 60 минут. Через 45 минут «пробейте» три четверти часа. За 5 минут до конца тоже! Это будет сигналом превращения для Бармаглота. Но если к тому времени не стало Валета Червей, тогда позвольте Королю грозно порычать, а потом сообщите ему, что оборотиться Бармаглотом не удалось. После игры объясните, почему (действие «метаморфозной машины» прекратилось).

По ходу действия выполняйте функцию Судьбы. Если Герцогиня сообщает, что накормила кого-то ядовитым пирогом, выждите минуту, потом «обрадуйте» жертву отравления, что её ждёт мучительная смерть. Посоветуйте сыграть симптоматику подраматичнее: глядишь, и спаситель с противоядием прибежит.

Ворпальный, он же чудо-юдоострый или бурлатный меч, — собственность Королевы. Для удобства оставим его просто «ворпальным». Только её величество имеет право передавать это оружие из рук в руки. Следите за его перемещениями. Если Королева отдаст оружие супругу, он может проглотить меч перед превращением в Бармаглота. Тогда оборотень в безопасности.

Мастер объявляет о грозе, устроенной Гусеницей, о приходе Бармаглота, о том, что Черви превратились в колоду карт, и вообще обо всех экзистенциальных переменах. Если Король выйдет замуж за Мартовского Зайца, не забудьте сообщить ему, что теперь его величеству надлежит спасти Зайца, а не Королеву из Бармаглотовой пасти.

Случается, что действо развивается настолько непредсказуемо, что Мастеру приходится импровизировать по ходу. Буйство фантазии игроков вообразить заранее невозможно, поэтому данные рекомендации носят характер осторожного предложения. Так, в порядке тренировки: что будете делать, если Черви стали картами прежде, чем Бармаглот выплунул часы? Подумайте о возможных исходах игры загодя.

Хотя, понятное дело, игра закончится совершенно иначе.

Будьте пунктуальны по возможности. Примерно через час остановите время, то есть, конечно, таймер. Позвольте народу помахать руками и поучить друг друга жить. Наслаждайтесь!

«Безумное чаепитие в Стране Чудес». Предыстория

Шляпник, Мартовский Заяц и компания пригласили Королеву Червей со свитой к пяти, на чаепитие. Внимание жителей Страны Чудес приковано к гостеприимному столу Шляпника и его друзей. На сей раз место весёлых трапез оцеплено гвардией, не позволяющей никому проникнуть сквозь строй острых пик. Подданные боятся её величества, однако в последнее время головы с плеч летят так часто и бессмысленно, что терпение людей и волшебных созданий на исходе. Например, недавним приказом запретили под страхом смертной казни искать способ покинуть Страну Чудес, а также чесать за ухом у знакомых!

Обычно Королева произносит приговор, именует преступника и его вину. Мету наказания называть необязательно: это всегда смертная казнь через обезглавливание Ворпальным мечом. Ставший привычным жуткий ритуал может сегодня окончиться фатально для её величества!

Ведь в качестве беспристрастного судьи к столу Шляпника пригласили Гусеницу, самое могущественное и древнее существо здешних мест. О таинственном волшебнике известно немного: пол — мужской, характер угрюмый, нелюдимый; в анфас, равно как и в профиль напоминает зелёную колбасу. Если Королева-тиранка прикажет казнить безобидного Шляпника или одного из гостей, Гусеница превратит всю августейшую семью в колоду карт.

В толпе выглядывающих из-за спин и стоящих на цыпочках рассерженных зверушек, придворных и заколдованных предметов ходят слухи, что Королеву оклеветали враги.

На самом деле Шляпник и его безумная компания сговорились с ужасным Бармаглотом. Монстр только и ждёт в засаде, чтобы сожрать тех, кто из мяса, и обидеть остальных как-нибудь страшным бармаглотским способом. Чудовище всегда появляется в это время года непосредственно к чаю! Страна Чудес потом становится очень пустой и напуганной. И Белому Кролику приходится трудиться, не покладая лап: приглашать гостей, пока волшебная страна снова не станет полна чудесных созданий.

Может быть, армия её величества защитит от Бармаглота? И колдовать Гусенице вовсе незачем?

Уж он разберётся! Все знают, что волшебник распознаёт ложь, а значит, ему говорят только правду.

Там и сям раздаются робкие рассказы о повадках Бармаглота. Будто бы превращение в чудовище происходит мгновенно. Тогда злодей становится слишком ловким, большим и ужасным, чтобы схватить и казнить его. Поэтому Гусеница по просьбе друзей раз в четверть часа делает пророчество или сообщает некий факт о Бармаглоте. Черепахи Квази и грифоны надеются, что хитрый Шляпник или умная Королева прислушаются к откровениям мудреца и отыщут злодея-оборотня, скрывающегося в обличье лояльного жителя. И накажут как полагается!

В толпе сплетничают, что в конце Чаепития состоится ещё и бракосочетание Мартовского Зайца. С кем — пока никто не знает. Зато известно, что тот или та, кто в шутку или всерьез даст согласие обручиться с Зайцем, отказать уже не сможет. Даже если уже женат. Велика сила заячьей магии в Стране Чудес!

Маленькие улитки карабкаются на плечи большому моржу, устрицы в моржовом брюхе танцуют тревожную румбу. Всё волшебное королевство затаило дыхание. Что случится, когда часы пробьют шесть?

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Шляпник — безобидный анархист, любимец народа, симпатичный возмутитель спокойствия.

Королева Червей — властительница Страны Чудес.

Король Червей — её супруг.

Валет Червей — младший представитель венценосной династии.

Семёрка Червей — советник Королевы, палач.

Герцогиня — дама, удостоенная дворянства за редкий кулинарный талант.

Белый Кролик — волшебный зверь на службе у Королевы, проводник в Страну Чудес.

Мартовский Заяц — друг Шляпника и влюблённый безумец.

Соня — мышь. Точнее, Мышь! Небольшое существо себе на уме. Охотно дремлет, пока остальные строят козни.

Чеширский Кот — хранитель душевного спокойствия гостей и жителей Страны Чудес.

Гусеница — отшельник, могущественный волшебник древних времён.

Алиса — маленькая девочка, которая только что попала в Страну Чудес, догоняя Белого Кролика.

Додо — большая нелетающая птица.

РОЛИ И КВЕСТЫ (то, что игроки получают на руки перед игрой)

Шляпник

Враг клана Червей. Черви — некроманты, их могущество усиливается с каждой новой казнью. Когда Белый Кролик приводит чужаков в Страну Чудес, под влиянием здешних чар они меняются, получают новые, волшебные тела. Или сходят с ума. Почему одни остаются более-менее людьми,

а другие превращаются в шалтай-болтаев, мышей и летающих лошадок, Шляпнику неизвестно. Это одна из тайн Червей. Королева, их предводительница, требует развлечений и кулинарных шедевров, а также новых подданных. Охотно рубит головы в случае неповиновения и без повода. Ходят слухи, что Королева съедает души казнённых.

Шляпник — лидер оппозиции, анархист, непротивленец злу насилием. Плетёт интриги и пьёт чай с друзьями, обожает стряпню Герцогини, единственной порядочной дамы при дворе.

Заговорщики приняли решение пригласить на чаепитие Королеву и Гусеницу. То, что и он, и она приняли приглашение, — настоящее чудо.

Цель Шляпника: устроить так, чтобы Королева приказала казнить невинного. Если её приговор будет несправедливым (не за убийство, грабёж, угрозу безопасности населения, оскорбление короны), тогда Гусеница превратит Королеву и солдат в карты. Их можно будет сжечь или просто спрятать до лучших времён.

У Шляпника два друга: Додо и Мартовский Заяц. Птица мечтает покинуть Страну Чудес, а Заяц всё время влюбляется и спазматически врёт без всякой пользы для себя, это у него, как насморк. Шляпник любит Мышь Сою, именно она через свою подругу, Герцогиню, пригласила Червей на чаепитие. Соня помогает Шляпнику, однако ясно, что у Мыши собственные таинственные планы.

Все существа в этих краях обладают волшебными способностями. У Шляпника такая: на друзей он может рассчитывать. Ни один не предаст и уж точно не окажется Бармаглотом! То есть ни Мышь, ни Заяц, ни Додо.

Шляпнику жалко Алису, он постарается помочь девочке вернуться домой, если представится такая возможность.

Королева

Управление страной сказочного хаоса требует жёсткого контроля. Обезглавливание — единственный способ призвать безумных подданных к порядку. Кроме того, придворный учёный Валет Червей утверждает: раз уж все жители — пришельцы из других миров, то и все казнённые возвращаются после смерти домой.

Однако в данный момент право Королевы рубить головы поставлено под сомнение. Следующая казнь должна быть заслуженной. Не то Гусеница, маг-отшельник, один из могущественных творцов Страны Чудес, уничтожит весь клан Червей. К счастью, вскоре ожидается нападение Бармаглота. Так возникла идея собрать жителей за чашечкой чая и сразить чудовищного оборотня Ворпальным мечом. Этим мечом Семёрка (палач) обычно рубит головы. А Королева, если никто не смотрит, потихоньку съедает душу казнённого, приятную на вкус. Не всё же питаться пирогами Герцогини (хотя выпечка и великолепна)!

Кстати, стряпня Герцогини содержит некую приправу, гарантирующую едоку сохранение человеческого облика. Эту тайну знают только Герцогиня и Королева. Её величество предпочитает подданных-зверушек: ими проще управлять и сбежать они не пытаются. Поэтому Королева потребовала от Герцогини хранить тайну волшебной стряпни, а Герцогиня за это получила дворянство. Это приятная компаньонка, не такая чокнутая, как другие жители Страны Чудес. К ней неплохо относятся даже враги, оппозиция во главе со Шляпником.

Цель Королевы: найти Бармаглота до превращения в чудовище, доказать его дьявольскую природу и казнить «носителя». Сражённый Ворпальным мечом, оборотень проявит свою истинную суть. Тогда Гусеница подтвердит полномочия Королевы. И удалится спать ещё лет на 500, ни во что не вмешиваясь.

Собственно, подойдёт любое справедливое возмездие: за убийство, грабёж, оскорбление величества в недвусмысленной форме и т. д. Принести в жертву одного из членов семьи, принудив его сознаться в выдуманном преступлении, не получится. Гусеница способен распознать ложь. Нужно придумать провокацию посложнее.

Кто же из присутствующих Бармаглот? Любой, кроме самой Королевы и Гусеницы.

Кролика, Валета и Семёрку, своих слуг, Королева подозревает в наименьшей степени. Они всегда лояльны. Кролик, придворный волшебник, по поручению Королевы приводит в Страну Чудес чужаков из других мест. Валет — глашатай и помощник Королевы, называет себя учёным, пытается примирить её величество с неблагодарным народом. Впрочем, без особого успеха.

Бросается в глаза, что Кролик с особенной неприязнью относится к новенькой, Алисе. Может, девочка тоже волшебница, более могущественная, чем он?

Ворпальный меч — собственность Королевы. Только она определяет, кому позволено держать это удивительное оружие у себя (вначале меч у Семёрки). Если её величество отдаст оружие оборотню, тот может проглотить меч перед превращением в Бармаглота. Тогда чудовище не остановит. Может быть, было бы разумно поискать убежище на случай такого неприятного исхода?

Валет Червей

Учёный при дворе Королевы. Автор теории о том, что, раз все жители Страны Чудес — пришельцы из иных миров, значит, после смерти все удаляются обратно, в другие места. Акт обезглавливания есть, таким образом, проявление гуманизма. А слухи, что Королева съедает все души покойных, — гнусная ложь. Во-первых, не все. А во-вторых, только на благо государства. Валет способен сочинять самые

разнообразные теории о том, что идёт на пользу народу и её величеству.

На самом деле Валет — искусственное существо. В его механическом теле заключена «Машина Чудес». Под влиянием её незаметной работы население превращается в чудесных созданий: говорящих зверей и птиц, летающих котов и пр. Некоторые, вроде Шляпника, ни во что не превращаются, а просто сходят с ума. Покидая Страну Чудес, творец аппарата приказал скрывать назначение устройства и искать причину, по которой метаморфоза порой нарушается и превращение не происходит. За годы многочисленных тестов стало ясно: машина в порядке, вредит какой-то внешний фактор.

Неоценимую роль в исполнении приказа может сыграть оборотень Бармаглот. Если изучить его образ жизни, можно найти закономерность, мешающую Бармаглоту быть чудовищем постоянно.

Цель Валета: отыскать «носителя» Бармаглота до превращения, разобраться, почему он сохраняет человеческий облик и каким образом его утрачивает. Потом устранить помеху. Пусть все люди в Стране Чудес превращаются в чудесных тварей и остаются ими навсегда. Тем более что Валет невкусный и оборотень это наверняка знает. Мёртвый Бармаглот Валету бесполезен, поэтому придётся скрывать тайну чудовища. Королева казнит всех подряд: узнает об оборотне — сразу прикажет голову рубить.

Однажды у Валета заржавели шарниры, и пришлось обратиться за помощью к Мартовскому Зайцу, единственному знатоку механических устройств. С тех пор тот чинит механизм Валета при необходимости. На случай, если ушастый разболтает про аппарат, приходится распространять слухи о том, что Заяц — чокнутый лгун и ломает всё, что попадёт ему в лапы.

Ещё один приятель Валета — Семёрка Червей. Палач Королевы невероятно предан ей и мечтает убить Бармаглота в её славу. То есть он — точно не оборотень. Семёрка помо-

жет отыскать Бармаглота, но нельзя позволять убить чудовище, прежде чем станет понятна его метаморфоза.

Валет никогда ничего не ест. Когда обстоятельства вынуждают его принимать пищу, Валет сразу ржавеет и нуждается в починке. Если Валету отрубить голову или отказаться его ремонтировать, механизм остановится. Новых превращений не произойдёт, Бармаглот не явится, но человеческий облик никому восстановить не удастся.

Соня

То и дело засыпающая Мышь, подруга Шляпника. Знает, как покинуть Страну Чудес. Секрет таков: нужно завести правильный Будильник, а потом заснуть (Мышь способна сделать это в любой момент). Тогда проснёшься там, откуда ты родом. К сожалению, волшебные часы проглотил Бармаглот во время своего прошлого появления. Бармаглот — монстр-оборотень, он присутствует на чаепитии под личиной обычного жителя здешних мест. Но не пройдёт и часа, как он превратится в чудовище. Тогда его можно убить только Ворпальным мечом.

Соня, как ни пытается, не может проснуться в правильном месте, пока не получит механизм назад. Когда Бармаглот явится в чудовищном обличье, надо изловчиться и почесать ему ухо. Бармаглот засмеётся и выплюнет часы. Соня думает, что только она понимает символы на циферблате, однако Чеширский Кот говорит, что тоже разбирается. Если Будильник попадёт к нему, Кот часы никогда не вернёт. Может быть, если почесать ухо существу, скрывающему в себе Бармаглота, то он тоже выплюнет проглоченное? Королева, впрочем, запретила чесать друг у друга за ухом под страхом смертной казни. Совпадение или злой умысел?.. Если Бармаглота отрубят голову, часы выпадут из него. Тогда Соня может считать, что выхватила их незаметно.

Цель Сони: добыть своё имущество из желудка монстра, покинуть Страну Чудес и больше никогда сюда не возвращаться. Часы устроены так, что можно взять с собой двоих друзей.

Кого бы прихватить в чужие края, пока Королева голову не отрубила? Шляпник, хоть и обожает Соню, достаточно безумен, чтобы чувствовать себя неплохо среди волшебных зверушек. Мартовский Заяц непрерывно влюбляется в каждого: видимо, он безнадёжен. Кот играет в полицейского, в спасителя чужаков, ему многое известно, и если он не Бармаглот, тогда может быть отличным шпионом. По мнению Сони, Герцогиня готовит отвратительно, Мышь никогда не ест её стряпню. Но обсудить последние сплетни с этой королевской поварихой чрезвычайно приятно. Соня считает Герцогиню своей подругой, единственной из придворных, к кому Мышь не испытывает неприязни. Все Черви Соне антипатичны, никому из них не стать её другом. Особенно подозрителен Белый Кролик, королевский волшебник. Ему как-то удаётся покидать Страну Чудес и возвращаться с добычей, похищенными людьми. Видимо, у Кролика тоже есть Будильник.

Чеширский Кот

Полицейский, спаситель заблудших душ в Стране Чудес. Патрулирует окрестности с улыбкой, иногда посылает улыбку вперёд, на разведку. Обладает волшебным свойством: всё время появляется и исчезает, поэтому Кота нельзя поймать. Только когда Кот говорит, то не двигается, тогда его можно поймать и отрубить голову, если захочет Королева. А она всегда этого хочет.

Встретив новичка, Кот пытается помочь ему вернуться домой, пока не поздно. Поздно становится очень быстро: народ ест кексы «Съешь меня», пьёт бутылки «Выпей меня». Не успеваешь оглянуться, как гость уже розовый деревян-

ный пони, плюющийся стихами, и в других местах ему не выжить.

Цель Кота: помочь Алисе покинуть Страну Чудес. Это миссия всех чеширских котов — спасение заблудившихся детей!

Сам Кот, хоть и неуловим, в другие миры уходить не умеет. Кто бы мог помочь? Например, Белый Кролик. Этот вербовщик чужаков в иных мирах готов в обмен на услугу вернуть одного из тех, кого сам похитил, обратно домой. Кроме того, Мышь Соня из банды анархиста Шляпника переправляет «гостей» обратно, если пожелает. У Сони есть часы с непонятными символами. Похоже, с их помощью Мышь странствует по иным мирам. Хотелось бы попробовать воспользоваться часами, поэтому Кот соврал Соне, что понимает символы на них. Любой мир лучше, чем тот, где Королева рубит головы и ест души казнённых!

Если приятели не помогут, тогда стоит вспомнить о том, что Гусеница — должник Кота за услугу в далёкой древности. И готов исполнить одно желание. Однако старик Гусеница не всемогущ! Точнее, силён в некой секретной области. Если Кот попросит его о том, что тот *может* сделать, Гусеница немедленно исполнит желание. На угадывание даётся три попытки. Если высказаны три различных просьбы, лежащие за пределами возможностей Гусеницы, тогда долг отменяется!

Кот в приятельских отношениях с Белым Кроликом, ненавидит стряпню Герцогини, боится Королевы и её придворных, сочувствует нелепому Додо. Шляпник и его команда к Коту относятся подозрительно: Соня убедила их, что Кот хочет украсть Будильник.

Король Червей

Потомок некромантов, в далёком прошлом изгнанных в Страну Чудес, как в персональную тюрьму. Большинство

представителей семьи Червей постепенно отказались от кровавых ритуалов и жертвоприношений. Жена, Королева, ест души казнённых преступников и больше ничего. Король же тайно соблюдает старинную традицию: раз в год в течение недели не принимает пищи, совершает определённые обряды и в назначенный час обращается ужасным Бармаглотом. Немного воспоминаний остаётся от пребывания в шкуре чудовища, но потом, оглядывая руины и кровавые лужи, Король ощущает себя истинным потомком клана Червей. Остальное время он скрывает свою кровожадность под маской глуповатого, нервного мужа под каблуком у властной жены. Терпеливо дожидается «объедков»: если казнят многих, Королева позволяет Королю съесть душу другую. В остальное время его величество отдаёт должноестряпне Герцогини.

Король превратится в Бармаглота после сообщения Мастера о том, что до конца осталось пять минут (но не раньше, собственные часы не в счёт). Если его принудят что-то съесть или выпить, ритуал нарушится и превращение не состоится.

У Бармаглота есть уязвимое место. Если почесать ему ухо, отрыгнёт непереваренные скелеты и прочую проглоченную мелочь. Рассматривать содержимое желудка он не станет, даже если заметит, что кое-кто копается в срыгнутом. Бармаглот не способен съесть того, кто почесает ему ухо. Поэтому на всякий случай попросил жену запретить чесание. Кроме того, он брезгует перьями, поэтому не ест птиц. А также чувствует, что Валет Червей совершенно несъедобен, отвратителен на вкус и опасен для здоровья едока. После превращения все вокруг, кроме названных исключений, считаются съеденными.

Бармаглота можно убить только Ворпальным мечом и только снаружи. Если сразить Короля Ворпальным мечом, он станет мёртвым Бармаглотом (обратится в чудовище).

У Короля две цели, добиться можно одной или обеих.

1. Спасти супругу от Бармаглотовой пасти. Обнаружить, что съел жену, было бы грустно, однако после превращения Король не контролирует аппетит Бармаглота. Нужно найти для Королевы убежище, прежде чем метаморфоза произойдёт.

2. Бармаглот мечтает до превращения оказаться в ином мире, полном новой пищи. Это означало бы и достижение первой цели: Королеве ничто не угрожало бы.

Король знает, что некоторые обитатели Страны Чудес умеют из неё уходить. Чеширскому Коту точно что-то известно, раз он называет себя полицейским и помощником чужакам, попавшим в беду. Кролик, агент Королевы в соседних мирах, умеет удаляться и возвращаться, ему даны особые полномочия. Проблема в том, что Гусеница в данный момент следит за порядком. И, если будет нарушен закон, запрещающий искать путь в чужие края, тогда полетят головы! Супруге нужна одна справедливая казнь, тогда Гусеница признает её право вершить правосудие ещё 500 лет. Для победы она и мужа не пожалеет, наверное.

Король никогда не станет другом Шляпника, тот ему глубоко антипатичен.

Мартовский Заяц

Весёлый и безумный житель Страны Чудес, боящийся Королеву до колик и ненавидящий стряпню Герцогини.

Личное проклятье Зайца: поговорив хотя бы недолго с кем-нибудь, Заяц сразу в него слегка влюбляется, вне зависимости от пола, возраста и видовой принадлежности существа. И посвящает себя нежному служению, пока не встретит другой предмет любви.

Независимо от этого Заяц навсегда влюблён в Бармаглота, это его великая любовь и пламенная страсть. Заяц полюбил Бармаглота, увидев на картинках в старых сказках. А затем подсмотрел за ритуалом превращения, кото-

рый совершал Король Червей. Он и есть Бармаглот. Заяц одержим идеей жениться на Бармаглоте: ясно, что тот не сожрёт супруга! Следует быть осторожным и не выдать любимого: если до ушей Королевы дойдёт, что Король — оборотень, её величество прикажет казнить его.

Дополнительная беда Зайца: он бесконтрольно врёт. Всякий раз, когда делится информацией, украшает рассказ ложью такого же объёма. Например: «Алиса ищет путь домой. Она — младшая сестра Королевы». Вторая часть данного сообщения — неправда. Но без неё фраза не была бы закончена, по мнению Зайца.

Заяц пытается сделать предложение каждому предмету обожания. Оказывая им услуги, он робко просит своих любимых выйти за него замуж. Если кто-то согласится, то по закону Заячьей Магии, ему придётся на самом деле стать супругой или супругом Зайца, даже если был женат. Увы, жители Страны Чудес знают об этой «особенности» и отказываются — одни вежливо, другие бестактно. Заяц может иметь сколько угодно жён/мужей.

Цель Зайца: помочь любимому Бармаглоту в его делах и жениться на нём. Если обожаемый монстр сбежит в другой мир без Зайца, то разобьёт заячье сердце (здесь — буквально, Заяц погибнет).

Заяц может починить всё, что угодно. Время от времени приходится смазывать и чистить Валета Червей: это на самом деле механизм, он ржавеет, если что-нибудь съест. «Машина Чудес» внутри Валета превращает чужаков-гостей в волшебных существ. По этой причине Валет для Зайца — единственное существо, кроме Королевы, на котором совершенно не хочется жениться. Но остановка механизма была бы проклятием для страны: без неё тут совсем бы не осталось чудес!

Если на чаепитии понадобится починить часы, Заяц сразу заметит, что в них не хватает маленькой, но важной части. Если часть будет найдена и передана Зайцу, часы мож-

но считать исправными. Заяц мог бы также воспользоваться любым механизмом, отремонтировать и применить его правильно, по назначению, однако никогда не возьмёт таковой без разрешения и не отнимет силой.

Заяц, Шляпник, Соня и Кот боятся и ненавидят Королеву. Неплохо бы уговорить Гусеницу наказать только её величество, а не всех Червей. Впрочем, нужно быть осторожным: старик-волшебник плохо видит, для него все Черви на одно лицо.

Герцогиня

Повариха Королевы, за редкий кулинарный талант получившая дворянство. С тех пор положение её не изменилось: целыми днями кашеварит на дворцовой кухне. Умеет печь кексы «Съешь меня» и гнать настойку «Выпей меня», от которых возникает иллюзия, что растёшь или уменьшаешься. Пироги Герцогини с разнообразными начинками охотно едят все представители королевской семьи и некоторые простые жители из народа. Например, Шляпник её стряпню обожает.

Герцогиня может сварить порцию яда (одна порция ядовитого пирога) или порцию зелья откровения, гарантирующую честный ответ на один вопрос (одна порция пирога откровения). Если решено дать кому-нибудь такой пирог, нужно сообщить Мастеру, он проинформирует жертву о её судьбе. За время чаепития можно сварить только одно зелье! На второе просто не хватит времени. Во время варки присутствовать у котла необязательно.

Секрет Герцогини: тот, кто ест её стряпню, сохраняет человеческий вид. А кто не ест, тот превращается в мышей, кроликов и прочий волшебный зоопарк. Видимо, дело в приправах и специях! Знает об этом только Королева. Её величество требует от Герцогини сохранения тайны: ей нравится, что чужаки превращаются во всякую ерунду.

Герцогиня выпросила за молчание титул и место при дворе.

Цель Герцогини: захват власти. Когда жестокую Королеву покарает Гусеница, клан Червей превратится в колоду карт, а Герцогиню наказание не коснётся, так как она не принадлежит к правящей династии. И тогда кухарка станет управлять государством как единственная законная претендентка на трон, поскольку лишь у Герцогини есть признанный дворянский титул!

Герцогине надоели пироги, хочется попробовать на вкус казнённую душу. Наверное, души очень вкусны. Герцогиня старается скомпрометировать Королеву в глазах Гусеницы, устроить, чтобы Королева сделала ошибку и вынесла смертный приговор невиновному.

Если фокус с Гусеницей не удастся, придётся избавиться от династии Червей иначе. Герцогине известны многие странные придворные секреты, которые могли бы быть полезными. Например, Валет: сохраняет человеческий облик, но никогда не ест пирогов. А ведь это невозможно! Тревогу вызывает и Король: всегда с аппетитом ел то, что готовили на дворцовой кухне, но уже неделю вообще не прикасается к пище.

У Герцогини есть приятельница, Мышь Соня. Ей не нравится стряпня Герцогини, но обижаться смысла нет: если превращение уже случилось, никакие пироги не помогут. Соня принадлежит к оппозиции, она охотно поучаствует в интриге против Королевы.

Королева считает Герцогиню своей верной подругой, и это очень удобно. Тем легче саботировать планы её величества. Герцогине нравится Шляпник: к счастью, тот охотно ест её пироги, не то бы давно сам превратился в шляпу.

Герцогиня, разумеется, охотно ест собственную стряпню.

Семёрка Червей

Палач и дальний родственник Королевы.

С разрешения её величества держит у себя Ворпальный меч — единственное оружие, смертельное для Бармаглота. Но только пока оборотень ещё не превратился в чудовище. Огромный Бармаглот просто проглотит меч вместе с палачом. А изнутри его не убьёшь. Также Ворпальный меч отлично подходит для казней: слегка поджаривает душу казнённого, чтобы её было приятнее есть Королеве (её величество ест души). А потом меч ласково уговаривает палача, что тот просто выполнял приказ.

Семёрка — старик, помнит изгнание семейства некромантов, Червей, в Страну Чудес. И то, как обнаружилось, что Белый Кролик может приводить чужаков из других миров. А те почти сразу превращались в пугливых безумных зверушек, которыми легко управлять.

Пока палачу регулярно выдаютстряпню Герцогини — пироги с начинкой и пиво, в Стране Чудес жить можно! Однако у Семёрки есть мечта: стать героем. Повысить свой ранг хотя бы до Валета, а может, и до Туза. Ведь герои, как всем известно, бессмертны (в здешних краях — буквально!). Старые кости может излечить только подвиг.

Цель Семёрки: убить Бармаглота. Когда чудовище раз в год вырывается на свободу, то разрывает на части и пожирает всё, что попадётся. В остальное время оборотень прячется под личиной безобидного жителя Страны. Надо найти Бармаглота ещё до его превращения. Если поразить оборотня Ворпальным мечом, он обернётся мёртвым Бармаглотом. Но, если зарубить невинного, волшебник превратит всех Червей в колоду карт.

У Семёрки лишь один приятель Валет, он тоже предан Семье Червей и Королеве, а значит, по её поручению ищет Бармаглота. На Валета, значит, можно рассчитывать как на союзника. Разумеется, Семёрка пользуется особым рас-

положением королевской четы, особенно Королевы. Нет у её величества более преданного слуги-палача, чем Семёрка! Кстати, её величество Бармаглотом оказаться никак не может.

Гусеница

Волшебник древности в лёгком маразме. Давно перестал участвовать в делах Страны, занят курением кальяна и поеданием гриба, на котором сидит. Гриб растёт быстрее, чем аппетит едока. Есть один способ заставить Гусеницу отвлечься от привычных дел: он чувствителен к старым обязательствам. Когда-то Гусеница поклялся Шляпнику, что превратит Семейство Червей в колоду карт, если по приказу Королевы отрубят голову невинному.

Гусеница считает справедливой казнь за убийство, грабёж, угрозу всему населению Страны, а также за грубое оскорбление величества. Казнить Бармаглота — справедливо. Оборотень скрывается в обличье безобидного существа и скоро станет ужасным монстром-убийцей, как он это делает ежегодно.

Когда Гусенице хочется поболтать, он сперва рассказывает выбранной персоне сказку, притчу, коан или сказку. И только если объект внимания Гусеницы засмеётся или прокомментирует услышанное, можно нормально беседовать с ним. В противном случае Гусеница сразу забывает о собеседнике.

Гусеница близорук и не отличает Червей одного от другого. Кто бы из них ни отдал приказ отрубить голову невинному, Гусеница убедится, что приказ высказан не в шутку, и превратит весь клан и гвардию в колоду карт.

Гусеница задолжал Чеширскому Коту одно желание. Тот может попробовать сформулировать его трижды. Желание должно лежать в пределах возможностей Гусеницы. Если Кот трижды попросит того, что маг сделать не может, тогда

Гусеница свободен от долга и больше не обязан исполнять кошачьих просьб. А если Кот угадает область могущества Гусеницы, тогда желание будет выполнено.

Кроме превращения в карты Червей, магические возможности Гусеницы позволяют ему только:

1) дважды в час устроить иллюзорную грозу. Никто не вымокнет, все испугаются;

2) поделиться куском гриба, представляющим собой универсальное противоядие. Гриб не работает против «пирога откровения» Герцогини.

Цель Гусеницы: выполнить обещание Шляпнику, закулиться и через 500 лет вылупиться бабочкой. Если Королева казнит справедливо, долг отменён. Если Шляпник умер, долг отменён. Если Шляпнику собираются рубить голову, требуется серьёзное обвинение. Если казнят Шляпника, утверждая, что тот Бармаглот, и это не подтвердится, Гусеница выполнит обещание в отношении Червей. Ошибка проявится сразу: ведь убитый оборотень должен утратить человеческий облик и стать мёртвым чудовищем.

Гусеница охотно беседует со Шляпником, Котом и особенно с Додо. Кажется, старик тоже в прошлом был заблудившимся человеком, пока окончательно не стал Гусеницей.

Мага невозможно убить Ворпальным мечом. А любым другим оружием — вполне.

Примерно каждые четверть часа (игроку разрешается смотреть на собственные часы) Гусеница громко и произвольно произносит «пророчества». Первое: «Бармаглот не ест стряпню Герцогини». Второе: «Оборотень Бармаглот сейчас выглядит как человек». Третье: «Валет Червей знаком с Бармаглотом». Четвёртое: «Он грядёт, Бармаглот». Собственная смерть Гусеницу не интересует.

Белый Кролик

Волшебник на службе у Королевы, вербует чужаков за пределами Страны Чудес.

Монархи, клан Червей, — чернокнижники, едят души казнённых. Им постоянно нужны новые жертвы. А гости быстро превращаются в смешных зверушек, такими подданными удобно управлять, их казнишь без особенных раздумий, и вне волшебного государства им больше не прожить.

Только Кролик умеет приводить людей в Страну Чудес, поэтому он так ценен для Королевы Червей. Король, в прошлом поклонник кровавых ритуалов и многодневных пыток, сегодня смиренно ждёт от супруги подачек. Что-то в здешних волшебных краях меняет людей, даже если их внешность остаётся прежней!

На самом деле колдовать Кролик не умеет, хотя и тщательно скрывает это, чтобы боялись и уважали. У него есть особенные Часы. С их помощью он удирает в чужие края и возвращается с добычей. Семье Червей это неизвестно, по их мнению, Кролик колдовством преодолевает границы Страны. Однако после поимки Алисы Часы сломались. Если Королева узнает, что Кролик бесполезен, сразу прикажет отрубить ему голову.

Цель Кролика: починить Часы или найти такие же новые. В банде анархиста Шляпника есть, видимо, владелец подобных Часов. Кролику известно, что бунтовщики не раз переправляли уже пойманных обратно домой. Однако надо повести дело так, чтобы Королева не узнала, как её посланник доставляет чужаков. А то отберёт Часы — и голову с плеч.

Часы сломались, когда Кролик втащил Алису в Страну Чудес. Девчонка теперь чрезвычайно подозрительна Кролику: может быть, нахалка сломала уникальный механизм? Может, Алиса — ведьма-мстительница инкогнито и преследует Червей?

Кролик ненавидит стряпню Герцогини, никогда не ест и не пьёт ничего приготовленного ею, питается подножным кормом — вкусной травкой.

Его приятель, Чеширский Кот, присматривает за порядком. Играет роль посредника между Червями и оппозицией. Кролик завёл с ним приятельские отношения и даже соглашался вернуть того или другого бедолагу обратно в прежний мир. Чаепитие с Гусеницей — идея Кролика на тот случай, если не удастся починить Часы. Ожидается, что Королева разгневется из-за ерунды, как всегда, станет головы рубить. Тут Гусеница её и заколдует вместе с семейкой. Тогда Кролик спокойно сможет «уйти на пенсию».

Алиса

Человеческое дитя, в Стране Чудес недавно. Если не найдёт способа вернуться домой в течение часа, объяснил Чеширский Кот, девочка превратится в птичку шизокрылую, которых так много в здешних волшебных краях. Алисе многие хотят помочь. Однако помощь каждый понимает по-разному. Придётся выслушать каждого и сделать лучший возможный выбор. И не стоит забывать, что все здешние жители — сумасшедшие. И умеют колдовать.

В Стране Чудес у Алисы тоже появилась волшебная способность, которую можно использовать только один раз за чаепитие. Если крепко обнять кого-нибудь и пожелать, чтобы он «обознался», так и случится. Тот, кого обнимает Алиса, будет смотреть на одно существо и думать, что видит совсем другое. То, про которое Алиса ему нашептала на ушко. Смотрит, например, на Кролика, а думает, что видит Королеву. Заставить по ошибке увидеть в обыкновенном человеке или зверушке жуткого Бармаглота невозможно, тот слишком велик. Действие волшебства проходит, как только Алиса размыкает объятия. Ей быстро надоедает обниматься, может выдержать не более десяти минут.

Когда Алиса прыгнула в кроличью нору, то подобрала на дне часть маленького механизма, может быть, часов. Наверное, эта штука принадлежит Кролику. Однако девочка понимает: Кролик злой, уводит малышей во владения страшной Королевы. Если ему отдать находку, тогда он будет и дальше похищать детей. Алиса отдаст Кролику «игрушку», только если ей или другому будет угрожать опасность. Или в обмен на что-то важное. Но не просто чтобы вернуться домой. Алиса — Хорошая Девочка!

Итак, **Цель Алисы:** вернуться домой.

Девочке помогает Чеширский Кот, он называет себя полицейским и хранителем порядка в Стране. Кот посоветовал Алисе не есть еду, приготовленную Герцогиней: никаких пирогов «Съешь меня»! Алиса уже проглотила один такой, чтобы войти в сад, но пока, к счастью, ничего плохого не случилось. Котик умеет пропадать и появляться, его не поймаешь. Но, когда он мурлычет или разговаривает, его можно схватить, чтобы погладить или обнять, например.

Алиса успела подружиться с Додо. Это большая глупая птица, летать не умеет. Додо тоже ищет путь из Страны Чудес в другие края. Если найдёт, как выбраться отсюда, то обещал взять Алису с собой. И наоборот: девочка поможет Додо сбежать, если сможет.

Додо

Птица-говорун, приятель Шляпника. Был студентом философии, дзен-буддистом в другом мире. Это помогло сохранить рассудок, когда спяну свалился в нору Белого Кролика и попал в Страну Чудес. Иное воплощение, поворот колеса Сансары ещё при этой жизни, решил Додо. Прежде люди ждали от него разумных поступков, выдвигали непомерные требования, теперь его никто вообще не принимает всерьёз, сколько клювом ни щёлкай. То, о чём раньше мечталось, стало повседневным кошмаром.

Цель Додо: вернуться обратно в свой мир. Видимо, это и есть мир Алисы. До её появления Кролик, королевский «ловец человеков» в иных мирах, приводил совершенно жутких негуманоидов, чтобы Королева не проголодалась (она ест души казнённых). Теперь у отчаявшегося Додо снова появилась надежда покинуть Страну Чудес — вместе с Алисой. Даже если Додо вырвется отсюда в птичьем теле, сможет хоть в цирке выступать! Лучше, чем ежедневные казни.

Все здешние жители обладают волшебными свойствами. Додо неожиданно обнаружил, что умеет глотать объекты больше себя самого без вреда для обеих сторон. Додо выплёвывает проглоченного, когда пожелает. Но не позднее, чем через полчаса. Этот талант пока не удалось продемонстрировать: можно держать в тайне или похвастаться... но тогда сразу казнят за угрозу общественному спокойствию! Тут казнят вообще безо всякой причины.

Бармаглота Додо проглотить не может, тот всё-таки слишком велик. А Гусеницу глотать не рискнёт. Но любого из остальных спрячет у себя в желудке без усилий и без последствий. Кстати, не стоит глотать оборотня, а то Додо разорвёт после метаморфозы чудовища.

С чего начать поиск выхода из местной кунсткамеры? Может быть, Белый Кролик не только похищает людей для увеличения населения Страны Чудес, но и знает, как покинуть её? Или взять Шляпника: живёт тут с древних времён, явно по собственному желанию, значит, вероятно, свободно является и уходит. Чеширский Кот тоже мастер исчезновения: Кота невозможно поймать, он всё время перемещается каким-то загадочным кошачьим образом.

Додо ненавидит стряпню Герцогини до несварения желудка.

Желаю удачи! Не забудьте зайти ко мне на страницу ВКонтакте <https://vk.com/luciabizarre> или по уже названному

адресу на Фейсбуке, рассказать, чем у вас завершилось приключение. Кстати, если Гусеница по прошествии получаса получит повод превратить Червей в карты, у остальных останется ещё как минимум один способ добиться своих целей при условии, что они решат продолжить игру.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

МАСТЕРСКАЯ НЕОТЛОЖКА ОТ А ДО Я

Агрессивное поведение «по игре» — ожидаемый, хоть и не слишком удобный феномен. Миролюбивым наш биологический вид не назовёшь! Реконструировать Средневековье без кровопролития, позорных столбов и костров аутодафе — глупо. Даже если Мастеру проще иметь дело с розовыми пони. Однако агрессия на полигоне **вне игры** — гнусность и дискредитация РИЖД. Нарушителя стоит из совместного приключения изъять и на другое брать неохотно. Рекомендую попросить ближайших паладинов и троллей ненадолго выйти из образов и проводить нарушителя за пределы игровой территории.

Библиотека — прекрасная возможность для Мастера аккуратно поместить в игру информацию, раскрыть тайну-другую и, наоборот, ввести в заблуждение. Наконец, «древние» записи создают необходимый антураж. Советую приготовить достаточно свитков на случай, если секреты будут раскрываться слишком медленно. Можно зашифровать их, записать в виде сумбурной легенды или анаграммы.

Время вышло, а игра ещё не закончилась. Подобный исход возможен только на полигонке, в других случаях финал регламентируют часы: всем известно, что через n часов мир

свернётся в бублик. Если пора разъезжаться, а приключение ещё в самом разгаре, объявите, что «продолжение следует». Возобновите действие в следующий раз на том же месте, тем же составом.

Гости? Никаких гостей, кроме спонсоров! Вымученно улыбающиеся посторонние, как бы они ни пытались изобразить понимание и восторг, Превращение исключают напроочь! Игроки позируют перед камерой и чувствуют себя, как племя пигмеев на приёме у английской королевы в доиндустриальную эпоху. Позвольте спонсорам сфотографироваться перед игрой с благодарными рыцарями — и вежливо распрощайтесь. Или наденьте спонсорам запасной шлем с рогами. Пусть воюют с сарацинами до синяков на бумажнике.

Досрочное окончание игры — неприятность, но не катастрофа, как это может показаться на первый взгляд. В случае внезапной победы Добра объявите народные гулянья с обязательным состязанием лучников, поэтов и танцевальной дуэлью. Если победило Зло, ситуацию спасают массовые расстрелы. Впрочем, состязания лучников, поэтов и танцоров предложите всё равно.

«Если» — слово, способное свести Мастера с ума. «Что будет, если я сделаю то или это?» — спрашивает его игрок. Вежливый ответ таков: «Попробуй, увидишь». Это значит: «Откуда я знаю, укуси меня Дракула в колено! Я Мастер, а не гадалка. Единственный способ узнать свою судьбу — совершать поступки или воздерживаться от них. Вперёд!».

Животные на игре могут быть так называемыми «мастерскими монстрами» (см. на «М» и на «О») или волшебными говорящими фамильярами, териоморфами.

Злодеев разбирают охотнее, чем героев. Роли харизматичных мерзавцев распределяются в первые часы после объявления о новой игре. А их светлые антагонисты спросом не пользуются. В результате роль «хороших» достаётся менее опытным участникам. Приходится проводить политику «позитивной дискриминации», чтобы уравновесить шансы. По этой причине см. «К».

«Игру ломают!» — вопль, который совестливый Мастер не может оставить без внимания. Обычно причина возмущения в том, что кого-то убили, прежде чем он сам успел прирезать оппонента. Неприятно, конечно, если сюжетно значимую фигуру убивают через полчаса от начала действия. Надо предусмотреть такой поворот. Ни один принц, ни один Великий Чародей не разгуливает без союзников, способных продержаться, пока их вожак не возвратится из Мертвятника собственным потомком. Толковая игра не ломается! На следующей особо ретивому головорезу можно дать роль Махатмы Ганди.

«Козлами» называют Мастеров недовольные креатуры, те, кто полагает, что мир устроен так, чтобы не позволить им выиграть. Обижаться глупо, как и доказывать свою гуманоидную суть. Предлагаю являться на игру украшенным парой внушающих респект рогов. Гарантирует великолепный демонический имидж.

Легенда нужна каждому участнику. Превращение в безымянного бродягу или лешего без роду-племени не доставляет и сотой доли удовольствия от Превращения в бродягу, родители которого были изгнанниками-черно-книжниками, и в лешего, чьё любимое дерево срубила злая колдунья. Даже если герои не станут частью глобального приключения, у них будет возможность начать личный крестовый поход.

Мастерский монстр — «то ли буйвол, то ли бык, то ли тур», могущественный регулятор равновесия на полигоне. Выпускается Мастером с конкретной целью, собственной уникальной личности не имеет, после выполнения своей функции самоликвидируется. Пример: король обидел колдунью, а та в отместку прокляла нахала. Мастер посылает монстра, воплощение злых колдуньиных чар, чтобы тот терроризировал королевство. Чудовище наделяется сотней единиц жизни, разносит чуму, кроме того, неумело играет на скрипке. Доведённый до отчаянья король выплачивает моральную компенсацию обиженной колдунье и даже заключает с её гильдией союз.

Неявка значимой команды на полигонку — штука болезненная. Речь не идёт о небольшой банде уличных головорезов, скорее, о населении сюжетно-важной крепости. Если утрачено не более шестой части игрового состава и остальные готовы на всё, чтобы игра состоялась, тогда есть два варианта: хирургический и заместительный. В первом случае Мастер титаническим когнитивным усилием придумывает мир без потерянной крепости, без ущерба сюжету. Во втором — команды жертвуют по n игроков в пользу реанимируемой локации. Один из Подмастерьев берёт на себя функции капитана сборной. Это работает!

Охота, если уж вводить такую интеракцию в игру, должна быть мотивирована консервами или сухим пайком. И опасной охота обязана быть тоже! Медвежье объятие снимает две единицы жизни. Кабан отбивается двумя короткими кинжалами, аналогами клыков. Утку можно только подстрелить, мечом не достать. Да и снять с неё получается пачку крекеров, не больше. Звери могут быть и «мастерскими монстрами», см. на «М».

Питание игроков может быть мастерской заботой. В ка-баке хорошо бы быть хотя бы одному горячему блюду бесплатным. Предлагаю суп с лапшой.

Реал важнее! Если Саурон звонит вечером перед игрой, говорит, что не приедет, бабушка заболела, значит, титул Врага присваивается Первому Назгулу. На Саурона потом никто не держит зла. Серьёзно!

Спонтанно материализовавшийся прямо на полигоне новичок просит поиграть «хоть кем»? Дайте ему пару декоративных ушей и меховых перчаток, пусть играет ведьминого кота. Или пиратского попугая, уши тогда не нужны.

Театралке тоже нужен сюжет, иначе это не РИЖД, а ко-сплей. Предположим, реконструируется бал пушкинских времён. Пусть на нём будет выбран «король буриме» и «королева экспромта», а также разоблачён распространитель слухов, вызван на дуэль и убит.

Убитый идёт в Мертвятник, обернув лоб белым платком. Традиционный термин «белый хайратник» мне кажется лингвистическим уродством, тяжким наследием англицизмов первых лет после падения Железного Занавеса. К тому же к хайратникам хиппи, дивным шедеврам рукоделия, вещь отношения не имеет. Она задумана для только того, чтобы непринадлежность носителя к миру живых замечали издали. Такого персонажа следует игнорировать всем, кроме скорбящих соплеменников и, может быть, студентов-медикусов. В правилах требуется, чтобы платок условленного цвета и заметного размера привозил с собой каждый. И всё же имеет смысл взять штук 20 про запас. Их ещё придётся резать пополам, чтобы на всех хватило.

Фехтовать полезно уметь хоть немного, если позиционируешь себя бойцом и даже взял в руки меч (пусть и поролоновый!). И не потому, что это «выглядит лучше»: зрителя-то нет. Просто имеет смысл учиться всякому делу, за которое взялся. В большинстве клубов РИЖД есть мастер по оружию и несколько незаурядных фехтовальщиков. Берите уроки! Чёрный Рыцарь, пытающийся защитить тылы отклячиванием зада и тыкающий перед собой двуручником, как выпускница Смольного — букетом роз в нахала, вряд ли удержит мост от неистовых гуннов и бриттов.

Фольклор РИЖД — многолетний стихотворно-песенный архив, пустивший корни в балладах средневековых труверов. Смешные и романтические, печальные, хулительные — самые разнообразные, как искусство миннезингеров, песни эти напоминают нам о древних днях, о героях, оживающих в нас сегодня. Порой КВН-овские перепевки знакомых советских шлягеров, иногда полноценные самостоятельные саги, сонеты, романы в стихах. Надеюсь, многое записано и не пропало. «Орк-опера» С. О. Рокдевятого (Алексея Свиридова) — хороший пример. Послушайте его!

«Хоббитские Игрища» — динозавр РИЖД, с них начинаются официальные хроники. По негласной традиции всякий уважающий себя Мастер обязан провести игру по «Хоббиту» или «Властелину колец». Так же, как русский писатель-фантаст считает своим долгом убить Семяцкого. Сегодня говорят, что если уж делать ХИ, так только в Новой Зеландии. Ерунда! «Хишки» прекрасны и на балконе, среди кустиков укропа. Разыграйте сцену возвращения Бильбо в родной Шир. Достанься мне роль Лобелии, ни за что бы бродяге не позволила и нос сунуть в шикарный Бэг-Энд!

Цель Мастера — не только сваять жизнеспособную Вселенную, но и получить от этого удовольствие. Помните, как,

по свидетельству Сами-Знаете-Какой-Книги, радовался Создатель? И вам того желаю.

Часа кабинетной игры не хватило, однако действие развёртывается, ясно, что через минут пятнадцать все загадки будут решены. Дайте игрокам незаметно эти пятнадцать минут! Будьте добрее, чем судьба к нам, людям. Запретите участникам пользоваться их собственными часами... Обратите внимание, как собственная жизнь и её нюансы становятся понятнее опытному Мастеру? Это я о релятивизме времени, если что.

Школа старая, она же олдскул, — система ценностей игроков и Мастеров моего поколения, уверенных, что играть и мастерить надо по канону эпохи зарождения РИЖД. А по моему, едва встал человек в третью позицию, поднял палец и набрал воздуха, чтобы вещать об абсолютном знании, как тут же следует схватить его поперёк туловища и волочить на свалку, где покоится робот Вертер. Заметьте, мне удалось на протяжении около сотни страниц избежать поучений. Я только рассказываю байки и деликатно предлагаю знакомые пути по игровым Вселенным. Да здравствуют новички с их безумными идеями! Ура!

Щиту полагается держать удар, а не просто служить фоном для родового герба. Кое-кто из Мастеров каждый привезённый щит проверяет лично, используя в виде разделочной доски. То же делается с мечами. Видите ли, игровое оружие должно: а) визуально напоминать реальный прототип, б) быть безопасным. Как сделать штуку, чья функция — нести смерть, безопасной? Прекрасный вопрос! Процесс сотворения игрового оружия — сам по себе концептуализм и немного дадаизм, по моему мнению. Острое обёртывается мягким.

Эльфами хотят быть все, кто не записался в орки. Хуже всего с эльфийскими принцессами. Галадриэль — ультимативный символ мастерской головной боли. Эту роль невозможно дать всем девушкам на полигоне! Тех, кому играть Галадриэль не позволили, бесполезно приглашать к меню-эту, можно даже поссориться на всю жизнь. Что делать? Например, убрать роль Галадриэль из игры. Радикально! Пусть старушка штопает носки на Заокраинном Западе. Эльфы, как правило, неплохо справляются без шефа-женщины. Хитрый Мастер на том не остановится, а придумает с десяток юных эльфиек, внучек и правнучек морально небезупречного Трандуила.

Юпикский — одно из наречий, основы которого, возможно, придётся выучить при подготовке к игре. Или квенья. Клингонский? Уж точно английский. Латынь! Латынь Роулинг?.. Всё это делается для качественного Превращения. Эльф, владеющий эльфийским (пусть даже в рамках словаря людоедки Элочки), словно бы коронован дискурсом.

Я, Светлана Люция Бринкер, автор этой книги, прощаюсь с вами.

Благодарю:

Ольгу Светлову, лучшего друга и самого компетентного из моих знакомых специалистов по чудесам.

Максима Коробицына, за то, что много лет назад рассказывал мне, где играют в хоббитов.

Dani Brown, за поддержку.

Маму.

И всё население Земли за добрые поступки по отношению ко мне и друг к другу.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Ольги Кондратовой — юнгианского психоаналитика, сказочника, главного редактора журнала «Сказка и Миф. Психология. Наука. Искусство».

Карл Густав Юнг, Мастер Превращений из Швейцарии, создавая свою аналитическую психологию, сказал, что каждый из нас, проживая свою жизнь, подчиняется законам великого и ужасного архетипа Персоны. Персона — это маска с древнегреческого. И, чтобы прожить полноценную жизнь, нужно маски менять. Нехорошо, когда одна маска прирастает, как-то нездорово зайти, например, в магазин в маске «учителя» (если профессия учитель) и начать всех учить или рассказывать своему ребенку, как ты его любишь, все в том же «учителе». Но все мы знаем таких людей в приросших масках, даже термин придумали: «профессиональное выгорание». Или всю жизнь проводят в маске «родителя», или «ребенка», или «клоуна»... Так случается, если человек не осознает своей маски или прячется за ней. Беда еще в том, что маска имеет глубокие корни, и, надевая ее, мы очень сильно меняемся, меняется вся наша жизнь — то, что у «приятеля по площадке во дворе» на поверхности, то у «любимого сыночка» обычно глубоко спрятано. Впрочем, тот же Юнг говорил о том, что у каждого из нас своя психология, и наша задача открыть/создать ее для себя.

Вы прочитали замечательную книгу Светланы Люции Бринкер «Самоучитель по Превращениям», написанную легко, с отличным чувством юмора. Книгу об Игре, смене

масок и создании миров. Книгу, благодаря которой вы не только смогли прикоснуться к миру, где смена масок приветствуется и поддерживается, но и смогли попробовать стать Мастером, а это тот, кто первым примеривает все маски в игре, проверяя их на смысл, прочность и целесообразность. Более того, получили возможность примерить маски, которые в обычной жизни мы не носим: орков, троллей, эльфов, сказочных принцесс и рыцарей — всех тех, кем вы были в ваших сказочных грезах или не были, или боялись быть.

Но помните, что Джон Р. Р. Толкин в своей статье «О волшебных сказках» писал: «Большинство действительно хороших „волшебных сказок“ посвящены приключениям людей в Опасной Стране либо на ее сумеречных границах». Это приключения с реальными открытиями, чувствами, опасностями и искушениями.

Пробуйте! Эта книга о действии, о разрешении выделить себе время и провести его в Опасной Стране сказок, мифов, легенд и преданий.

И да пребудет с вами Сила!

Ольга Кондратова

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Пролог (от автора)	7
Часть первая. Мудрец	11
Глава 1. Космонавтом — это просто	13
Глава 2. Остановим поезд — убийцу Анны Карениной!	27
Глава 3. Армия в спичечной коробке	41
Глава 4. Авторитетное мнение	50
Часть вторая. Бродяга	69
Глава 1. Сотворение себя	74
Глава 2. Меню	82
Глава 3. Превращение в пошаговом режиме	95
Часть третья. Принц	109
Глава 1. «Надел герцог шлем с рогами... ..	111
Глава 2. Мастерские дилеммы	124
Итог	143
Приложение 1. Безумное чаепитие	145
Приложение 2. Мастерская неотложка от А до Я	172
Послесловие	180

Светлана Бринкер

Самоучитель по Превращениям

Редактор Ольга Светлова (Иванова),
Корректор Ольга Светлова (Иванова),
Иллюстратор Анатолий Дубовик