

ЛЕДОВОЕ ПОБОЙЩЕ

или Ролевые игры как феномен самоидентифицирующегося общественного сознания



В общем, доехал я до Первомайского района Новосибирска, а там добрые люди подробно рассказали мне, как доехать до железнодорожного вокзала. Добрался я до Мотково к вечеру вместе с полутным потоком ролевиков.

Там уже стояли палаточные городки: Рига, Таллинн, Новгород... Игра была в тему - "Ледовое побоище".

В первый вечер я не нашел своих друзей. Полигон хоть и небольшой - 2 км по берегу реки - но людей было много, человек 500. Благо, ролевики - народ дружелюбный и пригласили сами, заночевал в "Новгороде". Уставший с дороги, я завалился в спальный мешок, а менестрели пели песни, как показалось мне, всю ночь.

Утром я нашел своих друзей в далекой "Ливонии". Туда и перебрался, там тоже был принят дружелюбно местным людям.

Это была моя первая игра, и я выбрал роль, соответствующую новичку - "холоп".

Роль князя или другого важного лица достается, как правило, опытным ролевикам. Потому что, во-первых, у опытного ролевика всегда будет хороший костюм. Во-вторых, он лучше сыграет свою роль и поможет другим войти в их роль. А в третьих, они - организаторы и лидеры в жизни, почему бы им не стать и лидерами в игре?

В общем, роль достается соответственно тому, что ты из себя представляешь и на что способен. Конечно, можно сразу сделать себе костюм рыцаря или монаха - главное, чтобы ты чувствовал себя в этой роли удобно и... максимально ей соответствовал.

Так что в роли холопа я чувствовал себя вполне.

Правила игры устанавливает Мастер Игры, и выкладываются они заранее в интернет на сайт ролевых игр. Если честно, я их не читал. Всю необходимую мне информацию я получил во время игры. Узнал, например, что холоп слушается всех, кроме других холопов.

Перед каждой игрой проводится парад. Собирается весь народ в одном месте и в костюмах. На людей посмотреть - себя показать. Мастер, организатор игры, произносит речь - в меру напыщенную и насыщенную информацией о предстоящей игре.

Парад закончился, началась игра. Все разошлись по своим лагерям - "городам". На границы нашей родной

"Ливонии" нашим князем был отправлен дозор во главе с воеводой, а холопы направлены - правильно! - на работы. В верхах начались политические переговоры между соседними княжествами.

Внезапно на Ливонию напала соседняя Рига. Наши доблестные воины отступили в болота. Как оказалось позже, Рига просто шла на политические переговоры к нам в полном воинском составе.

Во время отступления наше войско, совершив переход через реку - причем, река не игровая, а настоящая, быстрая и холодная! - зашло в Ригу.

Оказывается, эти ротозеи не закрыли городские ворота. Мы были приятно удивлены. Местные рижане были очень удивлены, когда увидели наших воинов.

Но наши воины не стали задерживаться в чужом вражеском городе. Потому что за ними гналось рижское войско. Силы были не равны - рижское войско превышало наше в 2 раза.

Короче, мы быстро-быстро отступили за Ригу, остались только воевода и несколько верных воинов - прикрывать отступление князя с остатками войска.

Воеводу захватили в плен, князь же благополучно добрался до Новгорода. А в Новгороде уже был я вместе с другим ливонским холопом - нас отправила, как гонцов, княжна. Мы просили помощи у славных новгородских бояр.

После длительных переговоров новгородцы все-таки вооружились, и мы объединенными силами пошли отбивать нашу Ливонию.

Путь наш лежал через "Таллинн", где, как оказалось, засели немцы - кажется, это были все-таки они. А Таллинну была обещана помощь как союзному государству во время предыдущих политических переговоров! Так что начался штурм крепости!!!

Мастер стоял на крепостной стене и наблюдал за ходом боя и за соблюдением правил. С крепостной стены лился кипяток на спины атакующих, на шлемы воинов, карабкающихся по лестницам, летели камни, свистели стрелы. Любое попадание вражеского снаряда снимало какое-то количество очков ("хитов").

Тут нужно сказать, что каждый игрок имеет по несколько хитов на каждую часть тела. Например, незащищенные рука или нога - 5 хитов. Если защищено латами - хитов снимается меньше. И все же - при снятии всех хитов ("количество хитов равно нулю") воин стано-

вился тяжелораненым. Если же хитов становилось меньше нуля..., то воин покидал сей суетный мир и переселялся в так называемый "мертвяк". Это такое специально определенное место возле реки, где усопшие могут отдохнуть от мирских забот и заодно поработать на Хранителей "мертвяка" - ну, там, дрова порубить, котел растопить, сковороду раскалить, косу поточить...

Раненых лечили снующие туда-сюда лекари. Они обматывали бинтами раненое место и с истечением определенного количества... времени - они выздоравливали.

Когда выбили тараном городские ворота, началась сеча на мечах и копьях. Долго рубились, было совершено несколько неудачных наступлений, многие славные воины полегли. Короче, крепость была взята. Местное население, как оказалось, было уже все перебито немцами. Ну и наши, напоследок, сожгли Таллинн.

Я и другой холоп были наняты новгородской челядью убитого боярина. Мы несли на щите убитого от Таллинна до Новгорода! Хотя, если честно, мы не смогли пронести это тяжелое тело и 20 метров, посему мертвец встал и пошел своими ногами до ворот Новгорода. А уж там мы внесли его в церковь.

Нам заплатили 10 игровых рублей за сей труд. Которые мы проели и прогуляли в новгородском гостинном дворе.

Наступил вечер, по-игровому - осень. Соответственно, ночь - зима. Мы решили двигаться в родные края, тем более что по последним известиям воевода, находящийся в плену у рижан, заключил мирный договор и принял католичес-

кое крещение.

По наступлении реальных 22.00 игра замораживается, и народ просто тусуется - общается возле костров, разбавляет общение чаем, спиртом, песнями, сказками и воспоминаниями.

Игра продолжается, кажется, в 6.00. Не помню точно, потому что я был холоп и так рано не вставал, чего мне бояться?

Это воинам нужно заботиться о безопасности.

День второй прошел для меня тихо. Наши войска ушли рано утром на защиту Таллинна, который они все-таки не отстояли, но зато взяли Полоцк, который опять же потеряли вследствие измены нашего князя и перехода на сторону новгородских бояр.

Впоследствии князь был убит ливонским воином, не потерпевшим такого государственного позора, а воин был убит оруженосцем князя.

Вот так все хорошо закончилось.

В день третий, в полдень, состоялся заключительный парад, на котором были подведены итоги игры - отмечены лучшие и прочие. Я на нем не был, так как мы всей Ливонией снялись и поехали домой уже часов в 11.00.

Остался важный вопрос: зачем все это? Мой ответ: надо народу куда-то направлять свою энергию. Почему бы не так?

Ответ одного из опытных ролевиков: "Жуткий интерес к игре, как к собранию неординарных людей с потрясающими актерскими способностями. В игре можно реализовать свои тайные желания и изменить что-нибудь в своем поведении. Игра прощает ошибки. В игре можно ощутить привязанность к своим историческим корням. Опять же сказочное чувство происходящего. Игра - это, с одной стороны, испытание духа и, с другой стороны, она заставляет учиться принимать решения самому. Причастность к собравшимся людям и чувство ответственности за того человека, который защищает твою спину. В общем, это чувство общности ради выживания, достижения тактических и стратегических целей, которое дремавшее с глубины веков - пробуждается в тебе. Его можно использовать не только в игре, но и в жизни. Добавлю, что ролевики обладают потрясающим усердием и целеустремленностью, потому что сидеть и клепать кольчугу - 15 000 колец!!! - или тот же чешуйчатый доспех - это довольно кропотливое дело. И в завершение: любой ролевик - в душе романтик, который не представляет свою жизнь без костра на берегу вечерней реки, песен под гитару невопад и непринужденного общения с друзьями. Чем больше друзей, тем жизнь интересней!"

Чувствуете контраст между ответами? Вот что значит, действительно, участвовать в игре, а не просто наблюдать со стороны, как это было со мной.

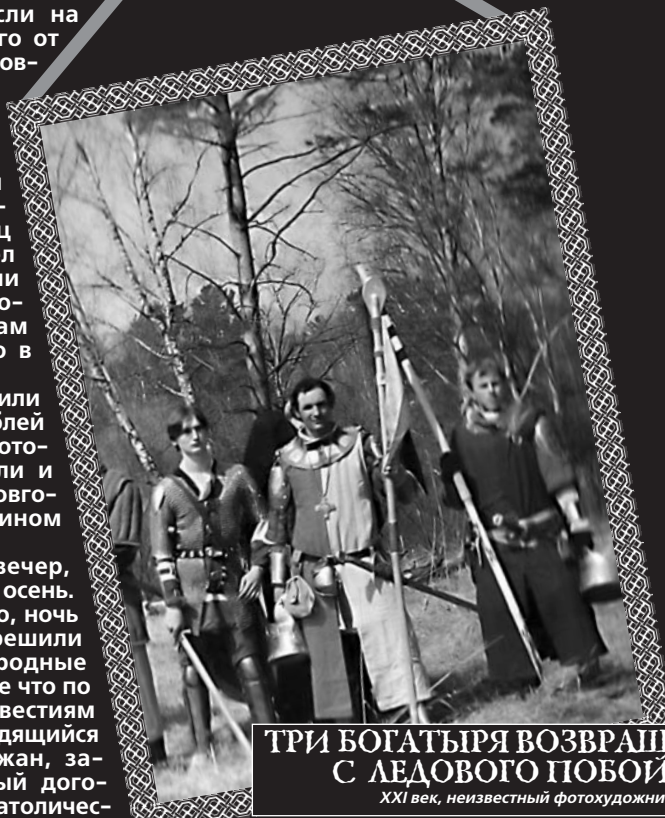
У меня после этого его ответа возникла в голове мысль: "В игре можно стать ближе к самому себе, чем в жизни".

Ну и напоследок.

Ролевики - народ интересный, веселый и в массе своей любящий спирт. Но это мало о чем говорит на самом деле. Если хотите узнать их по-настоящему, то езжайте на ближайшую игру и посмотрите на них сами.

Всем привет!!!

Дмитрий Светлаков



ТРИ БОГАТЫРЯ ВОЗВРАЩАЮТСЯ С ЛЕДОВОГО ПОБОЙЩА

XXI век, неизвестный фотохудожник