

ОТ РЕДАКЦИИ

что надоело нам все в конце концов. Или все-таки ждали? Затаив дыхание, надеялись и ждали. Ну так встречайте, вот они – мы! Где же бурные овации, восхваления, щедрые воздаяния и выражение неземной благодарности? Ладно, мы люди негордые, поработаем и на доброе имя.

Итак, что мы имеем за прошлый месяц? Самое странное, что ровным счетом ничего. Все мероприятия, запланированные на июль по тем или иным причинам не состоялись. Игра-хоррор, которая была анонсирована еще в пятом номере, а в прошлом номере по ней была опубликована вводная информация, так и не прошла. Жаль, задумка была интересная, да и игры подобного жанра еще не проводились, это мог бы быть полезный опыт. Но, может быть еще не все потеряно и игра пройдет осенью, когда авторы идеи отойдут от событий БИ, им наскучат летние каникулы и они возьмутся за дело с новыми силами.

А по настоящему жаль то, что не прошел, как было заявлено, турнир лучников «Серебряная стрела». Но на этот раз организаторы здесь уже совершенно ни причем – все было готово к назначенному сроку. Подкачали участники, вернее те, кто не захотел ими стать. Людей, готовых подать официальную заявку, едва набралось трое-четверо. Так что объявленный в прошлом номере набор робингудов не состоялся. Расстроенный таким поворотом дел Призрак (а ведь он за два, а то и за три месяца начал говорить о планируемом турнире и статью по лучному делу какую замечательную смастерил), перенес турнир на середину сентября, надеясь на то, что после БИ у людей останется запас стрел и луки, а желание пострелять не пропадет. Хорошо, что он вообще не отказался от его проведения, так как чувствовать равнодушие людей к тому, что ты делаешь – очень неприятно. Но он заверил нас, что в сентябре турнир точно будет, сколь малым не было бы количество участников.

Но самые неутешительные вести касаются Большой Игры этого лета. Перво-наперво, Игра была перенесена на 14 число сего месяца, то есть на неделю вперед, что не так уж страшно по сути. В пучину неизвестности канул главный мастер – Йорг, а все попытки найти его заканчиваются неудачей. Что очень заставляет волноваться многих игроков, ведь Йорген владеет всей необходимой информацией по поселениям, ролям, квестам, заморочкам и т.д., а время уже поджигает. Более того, ходят слухи, что он вообще может не попасть на Игру, что будет в этом случае остается загадкой. Вообще, организация БИ в году очень сильно хромает. Обычно при подготовке образуется четкая иерархическая лестница: главный мастер → технические мастера и помощники (так называемые подмастерья) → региональные мастера → капитаны команд → игроки. В этот раз ничего подобного не

Ага, а вот и мы, снова. Что, не ждали? Думали, наверное, что Большая Игра на носу, что заниматься газетой нам некогда будет, или что мы отдыхать все уехали, ну или



наблюдается и игрокам приходится многое брать в свои руки. Например, очень тяжело формируется Камелот, так как почти каждый игрок там представляет индивидуальную роль и нет лидера, который мог бы этих игроков вокруг себя объединить. До сих пор набраны и не определены лидеры команд Лотиана и Саксонцев, не хватает региональщиков. Единственной четко сформированной командой на данный момент командой являются Шотландцы. На этом фоне большую благодарность хочется выразить Харту (Ромка), который согласился взять на себя организацию Мертвятника и Рагнару (Костя), добровольно взявшего на себя обязанности технического мастера. Но Игра будет в любом случае, дороги назад уже нет, да иначе и быть не может. Ужно только ждать и надеяться, что все будет отлично. Остается только еще раз напомнить, что Игру делают Игроки. Главное приключение лета ждет нас. Все, объявляю боевую готовность №1, даю низкий старт... Отсчет пошел: До БИ осталось 10 дней.



В этом номере вы найдете: **Полигон** – анализ реальных фактов и легенд об Артуре и Камелоте от Indigo. Korees о тактике на полевых играх. LeMax делится опытом ночных действий. Sasa: Основы геральдики. **Суета Сует** – Советы Харта по ролевому туризму. **Лирика** – первая глава нового бестселлера by Ra.

ПОЛИГОН

Легенды об Артуре.

«... Это тот Артур, о котором рассказывают современные валлийские сказания. Но он честно заслужил право на то, чтобы его помнила истинная история, а не только глупые детские сказки, - потому, что он долго сохранял свою умирающую страну».

Уильям Малмсберри, норманнский историк

Говоря об Артуре, стоит понимать, что речь идет не об одном Артуре, а сразу о двух. Первый – Артур Исторический; кельтский Dux Bellorum, военачальник и «британский граф» – историческая личность пятого столетия, которая упоминается писателями тех времен (Беда, Гильдас и др.). Он был первым, кто успешно объединил отдельные британские королевства, предприняв весьма успешные военные действия, чтобы уберечь земли от нападений иноземцев. Второй – Артур Мифический: средневековый король «в сверкающих доспехах», легендарный образ, созданный в двенадцатом столетии английскими и французскими авторами рыцарских романов. Этот Артур властвует во всем своем величии в Замке Камелот, правя с помощью своих Рыцарей Круглого

Стола, ограждая и защищая от зла свой народ. Конечно, с «высоты времени» видно, что второй служит просто приукрашенной версией первого, и что даже два Артура – в течение тысячи лет разделяемые историей – обладают общими характерными чертами.

Наиболее очевидным этому доказательством является Мерлин, который существовал в действительности. Это наставник и сподвижник Артура, это маг, поэт и бард, имя которого упоминается в текстах пятого столетия. В то же самое время, когда действовал исторический Артур. Этот факт по многим причинам хорошо согласуется и с действительностью, и с мифом. Кроме того, ярко выступает известная всем идея Круглого Стола. Есть упоминание о том,

что Стоунхендж «Место круглых камней» - считался местом проведения нейтральных ежегодных встреч, где местные короли и полководцы могли бы встречаться для того, чтобы составить план единой военной стратегии. Это довольно сильно отличается от современного «круглого стола», но легко видеть, как фантазия рождается на основе тех фактов, которые имели место в действительности. Вместо легендарных «Рыцарей Круглого Стола» мы имеем Артуровских «Людей Круглых Камней», совершенно другой, но не менее завораживающий факт. Наконец, существует «PAX ARTURIANA»: 20 лет «Мира Артура» - это золотой период, последовавший за битвой на Бадон Хилл (решительной победой Артура над саксами), когда народ Британии наслаждался двадцатилетним отдыхом от набегов и кровопролитий... благодаря Артуру. Англичане никогда не забывали об этом, хотя с течением лет исторический факт был приукрашен до неузнаваемости.

В действительности имеется множество удивительных совпадений между историческими фактами (что подчеркивается как в валлийских Артуровских хрониках, так и историками того периода) приукрашенными легендами. Для того, чтобы проследить общие линии с теми, которые подтверждаются историографией, приводятся некоторые факты, как сравнительные данные:

ИСТОРИЧЕСКИЙ АРТУР

1. Родился в монастыре Тинтагиль (в 462 г. н. э.).
2. Был учеником друида Мерлина.
3. Его флаг содержит изображение Красного Дракона валлийцев, племени силуров.
4. Создал оборонительный союз "Люди Круглых Камней".
5. В 495 году н. э. Сражался в решающей битве Бабэри Рингс. Саксы разбиты.
6. 20-летний PAX ARTURIANA.
7. Женился на Гвенуифар.
8. Его обитель – крепость в Кадбэри Камп в районе Кэмела.
9. Погиб в 516 году в битве у Кам(Ланн), происходившей на реке Кам.
10. Похоронен на острове Авалон.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ АРТУР

1. Родился в замке Тинтагиль.
2. Наставником его был Мерлин, придворный маг.
3. Известен под именем Пендрагона.
4. Создал орден "Рыцари Круглого Стола".
5. Битва у Баддон Хилл, местонахождение не известно. Саксы были разбиты.
6. 20-летний АРТУРОВСКИЙ МИР.
7. Женился на Гвиневере.
8. Замок при дворе Камелот.
9. Погиб в битве у Камланна. Убит пасынком Мордредом.
10. Похоронен в Аббатстве Гластонбери.

В легендах Артур выступает в роли величайшего из королей: Rex Quondam, Rexque Futuris – Король Прошлого и Будущего – и местом его обитания служат увенчанные башнями каменные замки Средней Англии. Но в реальной истории его на самом деле никогда не называли королем; фактически, титул «Король» тогда даже не был установившимся титулом среди британцев, и произошло это значительно позже. Ему приписывают титул Пендрагон (что означает «главный дракон», или «верховный лидер»), или «Dux Bellorum» (что означает «Военный вождь»), или даже называют его «Императором (Emperor) в пурпурных одеждах». Последний титул представляет наибольший интерес, так как в нем содержится намек на римское происхождение Артура и поддержку, которую ему оказывал Рим, отозвавший свои войска из Британии еще в 425 г. н. э. В этом смысле будет достаточно интересно обратиться к родословной Артура, которая приводит нас к последним римско-британским императорам. (Информация из этого описания взята из «Записей валлийских родословных»).

Кроме этих нескольких источников, имеются лишь немногочисленные записи, по которым можно было бы составить представление об Артуре в зрелом возрасте. Валлийские материалы описывают Золотые годы Британии – Pax Arturiana, которые охватывают период от Битвы при Бадон Хилл в 495 году (произошла в Бадбэри Рингс) и до смерти Артура во время Битвы при Камланне в 516 году

(произошла под Кадбэри у реки Кэм). Отсюда, согласно легенде, он был перенесен в Авалон для захоронения (Авалон, который, как считалось издавна, соответствует современному Гластонбери). И проводившиеся там раскопки подтвердили легенду настолько полно, как это редко случается в подобных «туманных» областях псевдоистории.

Кельтский Камелот.

Последнее замечательное археологическое подтверждение существования «реального Артура» было обнаружено в процессе раскопок Кэдбери-Камелота. Обширные работы в плоской части вершины холма в Сомерсете, где был расположен замок Кэдбери, где дольше всего находилась резиденция Артура – предполагаемый легендарный Камелот. Четырехлетние раскопки помогли сделать следующие выводы.

Где-то около 500 года на плато, точно на том месте, которое традиционно считалось «Дворцом Артура», было возведено большое бревенчатое строение.

Несколько позднее, старые стены, окружавшие Кэдбери, были перестроены скорее в кельтском, чем в римском стиле, о чем говорят примененные способы возведения каменных и деревянных конструкций. У главного входа, для охраны здания была сооружена привратная постройка с башней. Было определено, что методы строительства и размеры построек не совпадают с теми, которые применялись до этого времени на территории Римской Британии - они абсолютно уникальны.

Найденные на том месте гончарные и металлические изделия свидетельствуют о том, что это была резиденция богатого, сильного и значительного человека – фигуры, подобной королю. Кроме того, чтобы так отполировать камни защитных валов, потребовалось бы огромное количество людей – факт, который указывает на то, что здесь жил человек, который пользовался значительным влиянием.

В дополнение к вышеупомянутым данным следует отметить, что Артур является единственной легендарной личностью, которая всегда связывалась с Кэдбери, ни одно другое место его пребывания (даже в Уэльсе) не называлось всерьез его резиденцией. (Это странно само по себе, так как, согласно данным археологов, Кэдбери был обитаем начиная с 3300 года до н. э. и до позднесаксонской эпохи).

Само название «Камелот» попросту отражает положение форта на холме в районе Кэмела: ближайшим по расположению был двор королевы Кэмел; «лот» - слово англо-саксонского происхождения, которое означает «двор» (королевский), то есть Королевский Двор Кэмела.

Так что налицо несколько точек пересечения истории и легенды. Последний довольно большой объем информации был добавлен Валлийскими Хрониками, которые содержат огромное количество имен: список союзников Артура, которые сражались вместе с ним или оказывали ему помощь в той или иной битве. Это, по-видимому та группа, которая известна под названием артуровских «Людей Круглых Камней» - ранняя модель, которая превратилась позднее в «Рыцарей Круглого Стола». Ниже приводится список из людей (21 человек), названных союзниками Артура. Историческое существование многих из них было подтверждено при генеалогическом исследовании известных публичных записей.

КАТОН из Думноны, МАРК КОНОМОР из Доура, АМБРОСИЙ АВРЕЛИАН (упоминается как «ландерцог»), ГЕРОНТИЙ (Гериант), КАДОР из Келливика, КОНСТАНТИН из Девона, МОРФИН из Казмердина, ТЕОДОРИК из Итали (с 507 года – «морской герцог»), БУДИС из Квимпера, МАРЦЕЛЛ из Деметии (Каэр Фарчелл), ДИВНОАЛ ДАВИДД из Кlide (Король Лотарингии), АГРИКОЛА Длинная Рука (Король Деметии), ВОРТИПОРИЙ (сын Агриколы), ЭВЕЙН Белозубый (Король Северного Уэльса)

СИНГЛАСС (сын Эвейна), КАИУС, БЕДОИР и ГОЛМЧАИ (объединены вместе по неизвестной причине, 2 последних имени упоминались позже в различных документах), ФЕРГУС из Дал Райда, КАТВАЛЛАУН из Диведд, МАК ЭРКА, ИЛЛАН ЭМРИС из Лейнстера, НЬЮЭЙЛ из Северного Клайда/Каледонии.

Этими именами завершается материал, который показывает, что нынешние хорошо известные легенды могут оказаться теньными версиями вчерашней истории, и как прекрасно, когда история способна войти и добавить суть к великолепной мифологии доблестного прошлого.

Indigo (Юлия Тимошинова)

В этой статье я попытался перенести свой опыт накопившийся в процессе жестоких настольных боев, в среду полевых игр. Никаких конкретных советов по тактике ведения боя я здесь не привожу, просто высказываю свое мнение о нынешнем положении дел на уровне команд. Получилось достаточно эмоционально, но, что поделаешь, как получилось.

О тактике на полевых играх.

О КАКОЙ ТАКТИКЕ ВЫ МНЕ ТУТ ГОВОРИТЕ!!!

Извините, накопело. Просто слыша иногда от "продвинутых" воинов или вожаков этих воинов о тактике или удачно спланированном бое, мне становится не по себе.

Говоря о построениях, тактических маневрах, глубинных тыловых рейдах, мне больше представляется какая ни будь настолка, а'ля "Боевой молот" или "Art of tactics", ну на худой конец компьютерный "Dark Omen", но не в коем случае не мясорубка на вертолетке. Возможно просто люди держащие ненастоящее оружие в руках, не желают подчиняться правилам написанном кровью на страницах истории, и им больше по душе резня в стиле кадров из фильма "Храброе сердце". Ведь каждый держа в руках меч, чувствует себя скорее сумасшедшим ирландцем, но не Вильямом Уолласом. Я говорю так не потому, что второй рубил англичан с меньшим усердием нежели первый, просто у ирландца, кроме рубки и тело хранения героя шотландского народа, занятий больше не было. Вильяму же приходилось не только отважно прорубаться сквозь плотные ряды захватчиков, но и управлять действиями своих дикарей.

Хотя в том же фильме, имели место достаточно красивые моменты, как с точки зрения тактики, так и с точки зрения прикладных приемов управления боем. Вспомните например организацию боя англичан, я вам скажу - это просто песня. Каждый отряд имеет свой штандарт, систему боевого управления, командира, в конце концов. Горцам до этого далеко, и вопрос, как они вообще выиграли бой, к тому же не один, меня просто ставит в тупик. Для людей воспитанных на идеалах мужества и тупой силы нет ничего странного, но для тактика - сие парадокс.

Но давайте оставим англичан и шотландцев на экране, и посмотрим на тактику ведения боя с нашей точки зрения, то есть с точки зрения полевых РПГ.

Как то давным-давно, у меня и моих друзей была огромная, прекрасная мечта, создать отряд действующий в поле как настоящий, сплоченный боевой механизм. Но, видно не судьба. Началось все с рассказов питерских знакомых об отряде "Моргиль" или Морадан (в зависимости от источника), жестокие люди, друг за друга горой, ходят строем, форменная одежда, бьют по голове специально и т.п. В общем нам понравилось и мы поняли к чему надо стремиться.

Попытка осуществить мечту была предпринята только через несколько лет.

Первые уроки строевой нам попытался преподавать Михаил Натуральный бывший на XI-98 королем призраком (1й назгул), участниками которой посчастливилось быть мне, и моим друзьям. Он тщетно пытался вдолбить в наши тупые ороuchy головы, кое какие навыки обращения с копьем, и построить нас в простейшие боевые порядки. Тогда я мало представлял себе, для чего он так с нами парится, но теперь я понимаю его, как никто другой.

Затем, на первой исторической игре в истории РПГ движения в Алма-Ате, "Ледовое побоище", я и мои друзья взялись отыгрывать рыцарей Тевтонского ордена, и тогда же была первая попытка применения тактики на практике. По моему, мало кто из участников той игры забыл первые шаги нашего внушительного клина по чудскому озеру. Но к сожалению, в виду высокого содержания индивидуальностей в команде, тактика была просто впоптану в снег, не смотря на убедительную победу строй мы к сожалению не удержали (данный эпизод задокументирован на видеопленке и не раз нами просматривался). За этим последовали долгие и мучительные раздумья в стиле "быть, или не быть". Предметом обсуждения стала сама команда, ее статус, выборы Бас-директора, и тому подобные вопросы не имеющие к тактике ни какого отношения.

Позже, еще на нескольких играх мы пытались проводить бои согласно проповедуемой нами теории, но удача каждый раз отворачивалась от нас, и решающие схватки, мы все-таки проигрывали. Хотя ни я, ни кто-либо другой из нашей команды, не скажет вам, что то, были честные бои. Не стану уводить вас от заявленной темы статьи (кому интересно, спросите у меня или кого другого).

Итак, для того, что бы превратить кучку неудачников с деревяшками в руках, в настоящую команду, ну или в нечто похожее на нее, требуется: физическая и строевая подготовка, отработка тактических приемов, идеологическая и полит подготовка каждого стоящего в строю. Я не упомянул об индивидуальной боевой подготовке, и сделал это намеренно. По моему мнению, в тактическом представлении, воина, как боевой единицы, его личные качества вторичны по сравнению с обще-отрядными. Не важно, как ты машешь палкой, важно, как ты держишь строй, не важно что ты думаешь, важно, что ты делаешь, потому как, если ты не достал врага, то твой товарищ его достанет. Но если ты сломал строй, то ты ставишь под удар не только себя, но и того, кто стоит с тобой рядом. Возможно эти аргументы идут вразрез с вашими представлениями об отважных воителях, косящих своими мечами и топорами толпы могучих врагов. Но реальность немного скромнее и побеждают не те, кто быстрее и ловче не те, кто сплоченнее и сдержаннее. И вообще инициатива наказуема, индивидуальность порождает несогласованность, а личные амбиции удовлетворяй в учебе, в постели с женщиной, но не в команде.

Во многих литературных произведениях популярных авторов, пишущих в так называемом стиле "фэнтези", часто описываются приключения одиноких героев. Они смелы, сильны и каждый хочет видеть в нем себя. Но посмотри в зеркало, вспомни последний поход в военкомат, прислушайся к словам призыв, армия, дедовщина и ты поймешь, что ни какой ты не герой. На этого героя, больше похож гопник из соседнего двора или солдат срочник побывавший в Чечне, но не ты. А так как героями одиночками вы себя уже не считаете (я надеюсь) то давай стройся. Да, еще рекомендую вам, как альтернативу героической фэнтези, почитать "Черный отряд" Глена Кука, клевая вещь.

Для того, что бы конкретнее понять чего я добиваюсь печатая эту статью, опишу вам тактически грамотную команду в десять человек. Пять мечников со щитами, три копейщика с запасным оружием и два лучника. Делая скидки на то, что у нас на играх нет реальной кавалерии, деремся не до смерти, даже не до вывода противника из строя (тяжелое ранение (реальное), оглушение, контузия) и беря в расчет честность при подсчете своих ранений, одна честность на двух ролевиков. Данная команда (имеется в виду высокий уровень сплоченности, год совместных тренировок и качественное вооружение) имеет почти стопроцентные шансы на победу над отрядом обычных "героев", в полутора большего количества, то есть, составом до пятнадцати человек.

В преддверие традиционной летней игры, я хотел бы посоветовать командирам, капитанам, вожакам и прочим людям обремененным властью, повнимательнее отнестись к строевой подготовке своих отрядов. И заранее подготовиться к масштабным полевым маневрам. Потому как плакать хочется глядя на нестройные, разношерстные ряды ролевиков, мнящих себя непобедимыми легионами но более всего похожих на ополченческие сброды пизантов. Хотя в былые времена, даже крестьян сгоняли раз в год пошагать строем "сено/солома". Князья и бароны понимали, что мало-мальски подготовленное чернолудзе, сила с которой приходилось считаться даже бывалым воинам.



В нашем Клубе есть один человек, который на Играх 1999 и 2001 годов отыгрывал тролля, а в 2000 году - демона Хаоса, мало чем от тролля отличавшегося. И вот, он в составе алматинской делегации ролевиков отправился в Россию на ХИ (опять же в личине тролля), где будет вбивать своей большой дубиной россиянам нелегкую науку ночных действий. С нами же он просто решил по-мирному поделиться своим опытом (после трех-то лет практики).

Опыт ведения боевых действий на ролевых играх в ночное время.



В этой работе я постарался изложить опыт, полученный мной на региональных ролевых играх Алматинского клуба ролевых игр касательно ночного боя. Все, что здесь будет изложено, не является нравоучением, а скорее напоминанием братьям оркам, с которыми, будучи троллем 7-го Минас-Моргульского легиона Мордора, я буду сражаться плечом к плечу.

Задачи

1. Создание иллюзии превосходства. – выработка в сознании противника представления о могуществе и непобедимости вашей армии и неверие в свои силы. Вырабатывается путем неминуемой потери покинувшего лагерь, частотой появления разных персонажей вашей армии в глазах противника, слухами.
2. Разведка. – получение достоверных данных о состоянии дел и перемещении групп противника.
3. Пресечение коммуникации у противника. – ограничение торговых и дипломатических отношений между городами. Достигается путем постановки блок-постов, устройством засад, дезинформацией.
4. Уничтожение разведывательных групп противника. – обнаружение и ликвидация мелких групп с целью предотвращения возможности утечки информации и безопасности своих подразделений. Осуществляется путем размещения контр засад на вероятных местах засад противника и обычных засад в местах выхода и прохождения групп противника.
5. Захват пленных. – захват живой силы противника с целью получения информации или перековывания идеологии.
6. Дезинформация. – донесение до противника ложных данных о состоянии войск и намерений своей армии. С целью получения желаемых действий от противника.

Трудности ночью и пути их преодоления

Запомните, что, воюя ночью, вы в первую очередь боритесь с тремя вещами:

1. Собственная мозоль.
2. Постоянный холод.
3. Жажда.
4. Усталость.
5. Прочая опасность.

Поэтому сперва поделюсь, как справиться с этими трудностями. По поводу мозоли, она натирается либо, если обувь слишком тесная, либо наоборот свободно гуляет. Если она слишком тесная, то вам будет необходимо запастись лейкопластырем и заранее наклеить его туда, где может образоваться мозоль, не надо в таких случаях прибегать к кроссовкам, ночью всегда очень сыро и мокро, и ну его нафиг – простыть. Если же нога в обуви наоборот свободно гуляет, то тут можно либо намотать побольше портянок, либо подложить какой-нибудь слой под пятку. Обувь – это всегда очень важно ночью, смотрите, чтобы она не была слишком скользкой, если она оказалась скользкой, то можно либо проволокой, либо скотчем примотать к подошве фрагменты камней или брусков, на ночь хватит...

По поводу постоянного холода: борьба с холодом это, конечно, вопрос закалки, но даже если человек закаленный, его всегда может продуть, после того, как он вспотеет, а оттуда и появятся портящие весь кайф недомогания (то есть главное – это не вспотеть). От лобового ветра всегда спасает накидка, от пота – ограничение употребления жидкости (или вкушение соли накануне). И самое главное! Запомните, пока человек находится в движении, он не может заболеть, и второе: вы никогда не будете чувствовать холод, если вы чем-то увлечены или куда-то спешите. В конце учтите, что ночью вы ходите в одной майке, но спите в другой совершенно сухой!!! И, как говорил Суворов, «всегда держите ноги в тепле». И еще, в качестве профилактики можно с собой на ночь взять 1 таблетку стрептоцида под щеку.

Ну, с жаждой борется только привычка, немного она может поугаснуть, если вы поели нечто жирное накануне.

Усталость: усталость опасна тем, что она может напрочь отбить желание делать подобное в следующий раз, а чтобы это скрасить, итогом усталости обязательно должен быть положительный результат. Усталость может быть итогом: употребления алкоголя, недосыпанием, нехваткой калорий. Поэтому, идя на ночную войну, не пейте алкоголя более рюмки, а возьмите с собой горсть сосательных конфет, с этим вы будете чувствовать себя гораздо деятельней.

Под прочей опасностью можно понимать, возможность покалечиться или покалечить другого. Покалечиться можно либо от клинка противника, либо об особенности местности, ну тут уж, повинуюсь голосу разума, вам надо избегать злополучных мест.

Резюме:

- Лейкопластырь.
- Слой под пятку.
- Скользящая обувь.
- Главное не вспотеть.
- Постоянное движение.
- Увлеченность.
- Сухая майка.
- Стрептоцид.
- Сосательные конфеты.

Маскировка ночью

Умение замаскироваться ночью и оставаться незаметным – это ключевое умение ночного бойца. Замаскироваться – это означает не поддаваться чужому взору. А чужой взор всегда падает на три вещи:

1. Изменение пространства (движение).
2. Неординарность пространства (свет, контур, изменение цвета)
3. Источник – шум.

Поэтому боец всегда должен помнить об этом. Если вы сами создали противнику такое условие, он стабильно вас засечет. Значит, запомните, что психологически человек, когда глаза его направлены прямо, очень хорошо видит левый верхний угол, и очень плохо правый нижний, поэтому маскироваться лучше справа от хода его движения. То же самое при уходе от погони, как только вы исчезаете из поля зрения преследующего, далее вам сразу нужно уходить резко вправо, потому как, добежав до точки вашего исчезновения, первым делом человек будет искать вас слева!!!

Теперь по порядку: в засаде нельзя делать резких движений, и головой тоже, вы должны привыкнуть, что, когда вы затаились, у Вас сначала поворачиваются глаза, а уже потом голова. Чтобы избежать потребности в шевелении, заранее примите удобную позу, удобная поза это когда вы опираетесь на большую площадь, и еще не берите привычку подстилать под свое тело лодыжки, затекут – потом худо будет.

Касательно изменения контура и цвета, дело в том, что дозорный всегда привыкает к пространству, и поэтому занимать позицию рекомендуется тогда, когда приходит новый дозорный, и тут вы хоть под носом у него сидите, он будет думать, что так и надо. Лучшее не использовать на ролевках черный цвет, потому как он у всех, и в каждом черном пятне видят нечто живое. Очень трудно заметить человека, стоящего вдоль ствола дерева, а на то, что на деревьях, народ на ролевых играх, по-моему, совсем не смотрит. То, что находится в

кустах, вообще не поддается взору, только слуху. Еще хорошо, когда размещаешься кучей (человек 5) в одном месте, в этом комке никто человека не заподозрит. Оружие при маскировке, естественно, нужно держать на земле, да и самим лучше лежать (предпочтительней на боку, чтобы почки не простудить). Банально будет сказать, что в засаде нельзя курить, смотреть на луну (глаза или лицо очень эффектно отражаются).

Шум, это самый главный враг ночного бойца, потому как психологически в темноте компенсаторно усиливается слух, и ночью человек слышит гораздо дальше, чем днем. Нельзя брать в засаду болтливых пацанов, даже если вы их оставите одних, они обязательно уйдут из засады, чтобы посоветовать какую-нибудь херю, и еще такие люди слишком опрометчивы, не могут уловить момент и обязательно своей поспешностью что-нибудь испортят. Если вы только что после пробежки и не можете справиться с шумом одышки, тогда вам надо дышать через нос, но с открытым ртом лучше обдоминально (пузом). В засадах и неожиданных набегах избегайте мест с сухой листвой или хворостом, а лучше заранее это уберите. При выборе момента нападения учитывайте направление ветра, помните: он препятствует распространению шума в данном направлении. Еще при выборе объекта нападения учитывайте, что тот, кто идет быстрее, меньше слышит.

Резюме:

- правый нижний угол.
- Глаза, потом голова.
- Удобная поза.
- Привычка дозорного к пространству.
- Черный цвет.
- Ствол дерева.
- Куча 5 человек.
- Оружие всегда на земле.
- Усиление слуха.
- Болтовня.
- Дыхание через нос.
- Ветер. Идущий быстрее.

Передвижение ночью

Передвижение ночью может быть либо долгим, либо опасным. При передвижении ночью обязательно должна быть разведка и сильный замыкающий. При мелких перебежках останавливайтесь на открытых пространствах, чтобы в случае нападения, вы могли отреагировать. Чтобы двигаться бесшумно, надо идти по растоптаным дорогам либо вдоль шумных рек. Меньше болтать, потому как это притупляет слух к окружающему. Хорошей установкой передвижения ночью является: посмотреть дорогу (под ноги) метра на три вперед, затем преодолеть их, глядя по сторонам, затем опять на дорогу и т.д. По любому передвижению ночью (на ролевых играх) – всегда опасно, и расстаньтесь с мыслью о Рэмбо (она только для пиндосов), всегда рулит толпа, и безопасность ваша в руках вашей команды.

Что касается подкрадывания: подкрадываться надо, когда ветер дует

на вас, идеально будет ползком, и вы должны привыкнуть к тому, к чему (кому) подкрадываетесь. Пронаблюдайте за объектом минут 10, предположите, что он будет делать в следующий момент, отвлеките его шумом с другой стороны, делайте очень широкие шаги, когда расстояние сократится метров до 8-ми. Как бы вы ни крались, вас засекут. Чтобы преодолеть последнее расстояние, нужно уличить момент и действовать молниеносно, главное – перед заключительными 8-ю метрами четко себе представить, что должно после них быть.

Резюме:

- разведка и замыкающий.
- Бесшумно.
- Под ноги, движение по сторонам.
- Ветер.
- 10 минут.
- Широкие шаги.
- 8 метров.

Пленение

Для начала запомните, что пленным может оказаться либо оглушенный, либо раненый, либо по жизни выбившийся из сил. Еще плен может выглядеть как альтернатива чему-то: когда пленный в плене видит спасение либо для себя (угроза смерти, угроза пострадать, голод), либо для другого (когда, если он не сдастся в плен, то пострадает заложник). Если пилл добровольно, в добром здравии складывает оружие, это очень подозрительно, следовательно, обыскивать его можно будет только предварительно сделав мертвым.

Значит, после того, как вы кого-то пленили, нужно сразу обыскать его на предмет явного оружия, затем заткнуть кляпом рот, обнадежить его (сказать: поговорим и отпустим, теперь будешь за нас, мы тебя долго искали, мол, дело к тебе есть, квест хороший хочешь и т.д.) и отвести подальше от места пленения, путем, не имеющим обильной растительности под ногами (чтобы он не мог выкинуть ценность). На месте пленения необходимо оставить одного наблюдателя. Когда доберетесь, нужно отправить разведчика, чтобы он обследовал окрестность и забрал наблюдателя (далее он должен будет действовать в паре). Они должны быть допроса, прикрывая пленного стрелковым оружием, либо со спины, должны будете его более качественно обыскать и допросить. Если пленных более чем один, то допрашивать нужно так, чтобы остальные пленные не слышали. И вообще нужно поменьше болтать среди них. Психологически между своими, следует переговариваться шепотом, с пленным – громким уверенным голосом. Еще пленного лучше всегда держать в неизвестности, чтобы он не знал, что с ним будет дальше, пусть в нем теплится надежда вашего снисхождения с начала пленения.

Резюме:

- Лица, готовые к плену.
- Предварительный обыск.
- Обнадежить.
- Наблюдатель.
- Место.

- Разведчик.
- Конфиденциальность допроса.
- Психологический аспект.

Если вас пленили

Соглашайтесь на обыск по жизни, это оттянет время, либо враг очень долго будет отвлекаться на вас, либо за вами придет подмога, да и у Вас появится возможность взять с собой в «мертвятник» пару-тройку врагов. Еще запомните, что это уникальная возможность пустить в ряды противника дезинформацию. Слушайте, о чем переговаривается противник, комментируйте это (а так же вооружение) погромче, чтобы это могли услышать затаившиеся неподалеку ваши разведчики. Во время обыска притворяйтесь, будто вам щекотно, начинайте коверкаться, перемещайтесь с места на место, в общем, создавайте момент для решительных действий.

Имейте нож, это поможет вам взять, кого-то в заложники и тем самым ретироваться.

Если вас связали или еще что-то, то входите в их доверие, сообщите тривиальные истины и предложите показать какие-либо уникальные места, действия которых через несколько часов могут закончиться, то есть на них надо идти прямо сейчас, предварительно взяв с собой то да сё, и конечно почувствуйте себя Сусаниным.

Если Вас оглушили, то ни хай теперь тащат по жизни, Если закрыли рот кляпом, мычите не стеснясь, не убьют, значит для чего-то вы нужны.

А теперь запомните, что на ролевой игре пленного вряд ли оставят живым, (ни разу такого не видел), а посему нужно либо спастись по собственной воле, либо умереть героем.

Резюме:

- Все по жизни.
- Дезинформация.
- Громкие комментарии.
- Щекотка.
- Нож и заложник.
- Доверие и Сусанин.

Организация засад

Описать засаду невозможно, потому как засада – это всегда творческое и привязано к конкретному участку. Можно лишь рассказать про какой-то стандарт и моменты, которые необходимо учитывать.

Значит, первое, что вы должны учесть – это какую цель засада преследует: либо уничтожение живой силы, либо взятие пленных, либо просто как сдерживающий фактор и т.д. Затем в засаде нужно обязательно создать элемент неожиданности, применить что-то нестандартное, то, что противник в данной ситуации ожидать не будет, и что явится вашим коньком. Каждый участник засады должен быть проинструктирован на возможность развития ситуации и должен четко представлять свои обязанности. В связи с чем, вы должны, по возможности, прикрыть пути отхода противника и пути подхода к нему подмоги.

Учитывая то, что предстоящая Большая Игра во многом будет иметь отношение к эпохе рыцарства, мы выбрали кое-какую информацию, к этой эпохе имеющую самое прямое отношение. Надеемся это поможет вам воссоздать более точный антураж. Информация по материалам очень известного реконструкторского сайта Тоже Город (www.tgorod.org).

Основы геральдики (по книге Мишеля Пастуре "Геральдические фигуры")

Появление гербов

Первые гербы, то есть постоянные индивидуальные эмблемы, появились в Европе в первой половине 12 века. Разумеется, фигуры и символы на щитах изображались и раньше, но значения "герба", как символа, однозначно идентифицирующего владельца щита, они приобрели только после начала крестовых походов. На ковре из Байе, вышитом в конце 11 века, главные действующие лица в разных местах носят щиты с разными изображениями, а Вильгельму Завоевателю приходится поднимать шлем и показать лицо, чтобы доказать норманнам что их вождь жив.

Скорее всего, именно Крестовые походы дали мощный толчок к упорядочиванию личных эмблем и появлению собственно гербов. Впервые под одним знаменем собралось такое количество дружин различных сеньоров, и для соблюдения хотя бы минимального порядка в сражении необходимо было придумать способ различать как дружины, так и самих сеньоров. Ведь интенсивные боевые действия, которые пришлось вести христианским армиям во время Крестовых походов привели к утяжелению защитного вооружения, и для того, чтобы "показать лицо" вождям крестоносцев пришлось бы уже развязывать кольчужный капюшон, или снимать шлем с маской.

Как бы там ни было, гербы, бывшие первоначально индивидуальными эмблемами, к концу 12 века становятся наследственными и, в начале 13го века, ими обзаводятся вся крупная и средняя аристократия, а к середине столетия свои гербы появляются у духовных лиц, купцов, ремесленников, городов и гильдий, а в Нормандии, Фландрии и некоторых районах Англии даже у зажиточных крестьян. Гербы появляются на печатях, вывесках, церковных витражах. Знание гербов становится одним из важнейших навыков, необходимых герольду ("провозглашавшему") – лицу, выполнявшему при сеньоре функции глашатая и вестника. К 14 веку формализуются и закрепляются геральдические требования, геральдический язык и появляется даже "униформа" герольдов – табард, накидка с рукавами, расшитая гербами сеньора, которому служит герольд. Именно герольды, сохраняя и передавая из поколения в поколение геральдические термины, ставшие уже архаизмами, и сформировали язык геральдики, уже в 14 веке сильно отличавшийся от литературного языка. Но вскоре большинство дворянских гербов уже стали представлять из себя целые истории, рассказывавшие о происхождении и заслугах владельца и истории его рода, и значение герольдов, как хранителей этой истории снова возросло. Гербы "регистровались" в специальных книгах-гербовниках. Такая регистрация, по началу необязательная, в конце концов превратилась в дополнительный источник дохода для государства: в конце 17 века во Франции все гербы должны были быть перерегистрированы – за соответствующую плату.

Составление герба

Для составления собственного герба (blazon) необходимо хотя бы минимальное представление об основных правилах геральдики. Разумеется, эта краткая памятка не может охватить все тонкости составления гербов, но она поможет хотя бы избежать грубых ошибок. Ниже используются в основном французские термины, поскольку английские в большинстве своем происходят от них. Русские переводы по возможности сверены с уставом Геральдической ассоциации России.

Цвета и их сочетания

В геральдике традиционно используются только шесть основных цветов, разделенных на две группы: в первую (металлы) входят золотой (or) и серебряный (argent), ко второй (эмали) относятся алый (guelles), черный (sable), лазурный (azure) и зеленый (sinople). Седьмой цвет – пурпурный (pourpre) – является дополнительным, и используется только в исключительных случаях. Жесткой привязки геральдических цветов к определенным оттенкам

нет. Поле, называемое в описании герба "золотым", в различных его изображениях может быть действительно золотым, желтым или даже оранжевым – главное, чтобы цвет не допускал двусмысленного толкования. Серебро, например, часто передается белым цветом, а алый, лазурный и зеленый могут быть представлены любым из их оттенков. При комбинировании цветов необходимо следовать следующему правилу: два цвета одной группы не должны накладываться и состыковываться. Исключения из этого правила встречаются в первую очередь в гербах, полученных в результате совмещения двух гербов на одном щите (например, в результате брака представителей двух родов), но и в этих случаях их старались избегать. Если же это не получалось, то такой герб, составленный не по правилам, назывался "armes a enquerre", то есть "загадочный" герб, нуждающийся в пояснении, и при его провозглашении или описании ("блазонировании") герольд должен был объяснить причину нарушения. Другое исключение – наложение фигуры на разделенное или расчерченное поле (например, допустимо наложении золотого льва на "шахматный щит" из черно-серебряных клеток (echiquete d'argent et de sable)). Различным цветам приписывалось различное значение. Самым распространенным цветом в средневековых гербах знати был красный. Серебро и золото почти не уступавшие друг другу в популярности, встречались не столь часто. Еще реже употреблялись черный и лазурный цвета, и совсем редко – зеленый. Но в 17 веке во Франции все активнее начинает использоваться лазурь: этот цвет становится третьим по популярности на гербах знати и первым – на гербах буржуазии.

Фигуры

В качестве фигуры на щите может использоваться практически все, что угодно. Животные, птицы, инструменты, предметы вооружения встречаются на очень многих гербах 16-18 века. Однако первоначально предпочтение отдавалось простым и четким геометрическим фигурам или головам животных. В 12 веке, по подсчетам исследователей, использовалось всего около 20 типов фигур. К концу Средних Веков это количество достигло 40, и только в 17-18 веке это число фигур резко возрастает – как за счет более активного использования "искусственных" фигур (то есть предметов, созданных человеком), так и за счет фигур экзотических, изображавших животных и растения из Нового Света. Разумеется, не все фигуры пользовались одинаковой популярностью. Абсолютными "чемпионами" по частоте изображения являются орлы и львы, цари зверей и птиц. Изображения же лошади встречались очень редко – почти так же редко, как и изображения людей.

Некоторым фигурам приписывалось демоническое или уничижающее значение. К ним относились, например, жабы, кошки и змеи. Даже дракон, изображение которого верой и правдой служило знаменем и для войск Карла Великого, и для англосаксов в битве при Гастингсе, считался двусмысленным символом – что не мешало ему время от времени появляться на гербах. Также как и при передаче геральдических цветов, жесткого стандарта на изображение фигур не существовало. Детали, несущие смысловую нагрузку (например, рога, выделенные другим цветом) оглашались дополнительно, но сама фигура могла рисоваться по-разному. Конечно, существовали определенные условности: собака от волка отличалась в первую очередь наличием ошейника, а геральдический леопард, например, отличался ото льва только поворотом морды: у льва она изображалась в профиль, у леопарда – анфас. Английские герольды времен столетней войны, например, предпочитали называть леопардов на королевском гербе "шестью львами с головами анфас" (les lions passant ayant la tete de face), поскольку леопард считался продуктом кровоомешения льва и пардуса (барса) – о чем им не без ехидства напоминали французские коллеги.

сделать, чтобы комфортнее себя чувствовать на полигоне. Особенно полезными могут оказаться рекомендации по применению медикаментов.



Байки из склепа ил и как не умереть “не по игре”

В этой статье я хотел бы рассмотреть проблемы ранее затронутые, однако я не стану рассказывать о продуктах, рецептах и дежурствах в командах. Хотелось бы рассмотреть техническую проблему оснащения рьяных ролевиков. Хотя я не претендую на роль старого бородатого ролевика, но думаю, достиг в этой области определенных успехов.

Давайте начнем сначала и постепенно дойдем до конца (как сказал, а?). Прежде всего, необходимо начинать со сборов, как ни странно, советую за 6-7 дней до дня отъезда написать список всех необходимых на ваш взгляд вещей, затем проконсультироваться у знающих и бывалых, подумать самому и в конце концов дописать необходимые вещи в вышеописанный список. Как это ни покажется странно, за 2 дня беспощадно все вычеркивать и убирать (бесполезные вещи которые по первой пришли на ум, а затем не помещаются в рюкзак, ну типа тыква, зонтик, компас, лом и т.д.).

О рюкзаке нужно сказать отдельные слова и вынести ему персональное спасибо. В общем, чем больше и удобней рюкзак, тем оно лучше.

Теперь позвольте перейти к необходимому, на мой взгляд, вещам, которые нужно иметь на игре:

1. Подумайте о том, где вы будете спать, можно конечно и на сене и на земле, но знаете, случаются такие неприятности, как дождь и все такое. Исходите из расчета на трех человек – 1 палатка. Но лучше на двоих, так как палатка – изобретение двухместное (прим.авт.). Можно и на четверых, но тогда возникают проблемы с продуктами и личными вещами, их просто некуда складывать. Защитить ваш дом от дождя поможет прямоугольный кусок полиэтилена, лучше если он будет растянут над палаткой, а не лежать на ней, также можно воспользоваться старым, но эффективным методом – окапать палатку по периметру. Можно в команде иметь одну хозпалатку, в которой хранились бы все продукты, и я вам советую пусть это будет не брезентуха, а хорошая, по крайней мере непромокаемая и недоступна для насекомых хижина (кстати, от насекомых можно избавиться натерев порог чесноком).

2. Далее возникает вопрос, в чем вы будете спать. Кусок старого рваного одеяла это не выход из положения. Модель спальника на игру необязательно должна быть “arctic” или “polar”, вполне хватит модели “expedition” и выше, менее теплые спальники брать не советую – все-таки высокорослые. Ну а коли нет спальника, придется тащить тяжелое одеяло. Следующая необходимая вещь – это подстилка под спину, так называемый коремат. Если у вас нет возможности купить его, то необходимо искать что-либо подобное, например: надувной матрац, коврик для занятий в зале, детскую подстилку и т.д., кстати, кузова большегрузных советских автомобилей заделаны огромным слоем пенополиуретана – отличная вещь. Прошу обратить внимание на замечание о подстилке особенно девушкам. Пускай будет защищена хотя бы часть вашей спины в простонародии называемой задницей. И еще, напоследок, палатку можно согреть путем горячей свечки, но будьте осторожны, не засыпайте во время отопительного сезона.

3. По поводу готовки, хотелось только сказать, что необходимо иметь неприкасаемый запас сухих дров закатанных в кусок полиэтилена. Или сейчас стало модно иметь небольшую газовую горелку, работающую на очень маленьких газовых баллонах. Кто не знает, зачем все это надо, то объясняю, что под утро, после мокрой бессонной ночи лучшее средство не заболеть – это горячий чай со спиртом. Что необходимо еще иметь в лагере это, конечно, топор и другие костровые принадлежности, но многие начинают сталкиваться с такой проблемой, как слетание топора с топорща. На разрешение этой проблемы есть много способов, но я опишу самые простые. Способ первый – конусная расточка отверстия для топорща, после этого топор

Здесь представлены некоторые полезные советы одного довольно опытного туриста о том, как лучше обустроить игровой лагерь, какие вещи нужно с собой взять и что нужно

одевается со стороны рукоятки и чем дальше его насаживать, тем плотнее он должен заходить. Способ второй – это металлические накладки, накрученные на топорща под топор и загнутые за обух.

4. Речь пойдет о комфортном пребывании на игре. Как приятно, согласитесь, после суетливого дня принять душ или даже баню. Душ самое простое, для этого не надо тащить металлические баки или подобное, а достаточно запастись одноразовыми пакетами с ручками. После согрева воды и разведения до нужной температуры не дырявьте пакеты сразу, а пристройте их сначала на дереве, лучше, если пакетов получится три штуки. Баня конечно по своему устройству всяко сложнее, но выполнимо. За подробными инструкциями обращайтесь к автору.

5. Ну и далее о вещах не особо приятных. Аптечка, должна быть хотя бы одна на команду, а личные бинты, вата, зеленка – у каждого. Сейчас я лишь повторю список препаратов указанных в книге С.Г. Пряникова.

Шприц 2 шт. Вата, бинты, лейкопластырь. Лазикс в ампулах по 10 мг. Мочегонное, применение: отек мозга, легких, черепно-мозговая травма внутривенно или внутримышечно по 1-3 мл 1-2 раза в день. 3 шт. Преднизолон по 30 мг в ампуле. Гармон надпочечников. Применение: шок любого происхождения, горная болезнь, укусы насекомых с тяжелой реакцией. Укусы змей: одной ампулой обколоть место укуса одну внутривенно (применяется в случае когда вы не знаете, есть ли переносимость некоторых лекарств у больного, тогда после укола через несколько минут можно продолжать любые лечебные мероприятия прим. авт). Дозировка: 1-3 ампулы 3 раза в день (по мере необходимости) 3 шт. 1% р-р димедрола по 1,0 мл в ампуле. Антиаллергическое средство, снотворное, в сочетании с анальгином отличный коктейль при серьезных травмах. Внутривенно или внутримышечно по 2,0 мл. 3 шт. 50% р-р анальгина по 2,0 мл в ампуле. Обезболивающее при любых болях (кроме «острого живота») по 2 внутримышечно или внутривенно. 3 шт. Цитрамон, пенталгон, седалгин, таблетки против головной боли. Раствор кордиамина по 2 мл., стимулирующий дыхание и работу сердца. Применение: только при сосудистой недостаточности. (обмороки, перегревания) Вводить очень медленно. Раствор кофеин-бензоат (наркотическое), при сердечной недостаточности, экстренное, хранить особо бережно! Ампулы не выкидывать! Вводить очень медленно!

Теперь кое-что из личного опыта.

Имодиум, при остром поносе. Фестал, рекомендуется применять после приема подозрительной пищи (фермент желудка). Поливитамины, любые (поливит, центрум, биовитал), по 1 таблетке в день. Согревающие мази, финалгон, никофлекс и др. применяется при ушибах, растяжениях. Помада гигиеническая, от обветривания губ. Кетанов (самое сильное обезболивающее в таблетках), по 1 таб. 3 раза в день при сильных болях, обычно хватает 1 таблетка. Тримол (обезболивающее). Регидрон (расфасовка в пакетиках по 30 г.), растворяется в воде и пьется, дело в том, что в горах в воде отсутствуют минералы и соли, а их нужно восстанавливать. Смекта, при вздутии, изжоге. Fervex, при простуде в первые часы, иначе не поможет.

Далее немного поговорим об опасности в горах. Однако не буду говорить о таких вещах, как камнепады или поражение молнией, слава богам ролевикам это не грозит. Далее также не стану умничать, а попробую коротко, но ясно, если болит живот более 12 часов и кал красный или черный – немедленно вниз на носилках. Если вы сомневаетесь в диагнозе касающегося живота, нельзя давать никаких лекарств, только холод на место боли. Если после травмы головы следует потеря сознания – немедленно вниз. Укусила змея – укол преднизолона, отсосать яд и вниз. Отравились грибами – промыть желудок и вниз. (дело в том, что после нескольких часов приступа наступает период мнимого улучшения, до нескольких суток, после которого обязательно наступит ухудшение).

Ну, вот и все, надеюсь, было не очень страшно.

Харт (Рома Мережко), мастер мертвятника 2002.

Мы продолжаем нашу публицистическую рубрику, в которой размещаем ваши литературные труды. Это могут быть как рассказы и повести, так и стихи и даже тексты песен. И вот сейчас публикуется лишь первая глава целой книги, которую, возможно, потом назовут бестселлером. Но не будем загадывать. Почитайте, вам понравится.

Демоны пограничья

1. Сплошное удивление

Слабый ветерок лениво шелестел верхушками деревьев. Приличный кусок луны освещал низкие холмы. На склоне одного из этих холмов горел костер. У костра грелся воин. "Сплю-ю-ю!" - прокричала невдалеке сова-сплюшка.

- Так тебе мыши и поверили, - Мегон поежился и повернулся к костру спиной.

- Откуда тебе знать, что это сова?

Мегон вскочил, сжимая в руке здоровенный нож. Тень мелькнула над пламенем костра. Самые длинные языки пламени стали странного бледно-лилового цвета. Мегон вздохнул и сел на поваленное дерево.

- Хаекс, тебе-то что здесь надо? Твое счастье, что я не могу ничего тебе сделать, а то порезал бы на ремешки для обуви.

- Хреновая бы обувь с меня получилась.

- Так что ты здесь потерял, приبلудный демон?

Пламя колыхнулось, словно играя своей формой.

- Тебя, скотина неблагодарная. Хорошо, что костер додумался зажечь, а то бы я точно перепутал тебя с какой-нибудь зверюгой. А может и плохо, что ты его зажег.

- Очень плохо?

- Штук пять, но правда еще не очень близко отсюда.

- Тьфу, блин, а я думал, что оторвался. Достали меня эти орки... совсем покоя не дают. Им что, оттуда костер видно?

- Не-а. Замаскировал ты его хорошо, видно только сверху. Но они его чувят.

Мегон поднял заплочный мешок, взглянул на костер и задумался. Пламя свилось в спираль, потом показало задумчивую рожицу. Мегон спросил:

- Быстро они идут?

- Не шибко. Часа полтора у нас есть. Они сейчас вон там, - язык пламени метнулся в сторону запада.

- Сейчас мы их озадачим.

Мегон взял из костра толстую смолистую ветку. Пламя на ней немедленно стало лиловым, а пламя костра приобрело нормальный оттенок.

- Хаекс, костер остудить можешь?

Костер стал быстро гаснуть, бросая звездчатые вспышки. Ветка в руке Мегона превратилась в настоящий факел. Угли потускнели и погасли. Мегон шагнул во тьму. Быстрым шагом он перевалил один холм, двигаясь на юг. Хаекс стянул пламя на ветке в сверкающий стержень, хорошо освещающий путь. Когда еще пара холмов осталась позади, Мегон услышал журчание воды. Это был маленький красивый родник. Мегон быстро собрал хворост, расчистил площадку для костра. Когда хворост разгорелся, Мегон набросал сверху веток потолще и несколько толстых сучьев. Хаекс, понявший его замысел, усилил горение.

- Ну все, демон, прощайся со своей веткой, - Мегон сунул почти сгоревшую ветку в костер. Тень метнулась над деревьями, и тьма вокруг засветилась слабым лиловым светом. Мысленно поблагодарив демона за освещение, воин двинулся на восток.

Занимался рассвет. Мегон устало брел в прежнем направлении. Хаекс мелькал лиловыми вспышками где-то впереди. Их маневр удался - орки нашли первый костер, залезли на вершину холма, и заметили второй на юге. Увидев как-будто брошенную в спешке стоянку у родника, они бросились дальше на юг, надеясь быстро догнать человека. "Ты бы видел их морды после пары часов быстрого бега, когда запах дыма уже не мешал их чутью, и они поняли, что человеком ну ни капельки не пахнет!" - со смехом сказал тогда Хаекс. Сейчас Мегону было совсем не до смеха. Он чертовски устал, продираясь всю ночь через заросшие всякой всячиной холмы. А орки настырный народ, они так просто преследование не бросят. И когда взойдет солнце, они будут искать сломанные ветки, примятую траву - любые его следы. И найдут.

- Хаекс! - громким шепотом позвал Мегон.

Лиловая дымка окутала его.

- Посторожи, я хоть с часок посплю.

- Валяй.

Мегон примостился на широкой раскидистой ветке и мгновенно уснул. Разбудила его яркая лиловая вспышка перед глазами. Слова здесь были не нужны. Мегон свалился с дерева, стараясь не слишком шуметь, и затаился за большим кустом шиповника.

- Сколько я спал? - чуть слышно спросил воин.

- Минут сорок.

На вершине холма показались орки. Быстро оглядевшись, они начали спускаться, но не в сторону Мегона.

- Они что, сдурели? Бежали всю ночь? - удивился Мегон.

- Нет, они не поэтому сдурели. Вообще не сдурели и не бежали. Это другие.

- М-даа...

Мегон осторожно пошел дальше на восток. Минут через десять он повернул назад. Вернувшись почти до места своего недавнего отдыха, воин прокрался в сторону от оставленного следа и спрятался в терновнике.

- Ну что, Хаекс, почуяли они меня?

- Да, и давно. Только не бегут пока за тобой. Стоят за холмом, трепяся. Вроде спорят.

- Сколько их вообще?

- Четверо.

- Вчерашние далеко?

Хаекс затих на минуту. Потом послышался его до предела удивленный голос:

- Их нет!

- Как нет? Эти их перебили что-ли?

- Вообще нет! Ни следов, ни трупов, ничего! Кстати, вторые идут сюда.

Орки шли не спеша и молча. Казалось, они совсем не боятся возможной засады. Припекало солнце, в воздухе стоял запах летней травы. Над цветами жужжали пчелы. "Если бы не эти уроды, как бы я сейчас поспал!" - подумал Мегон. Орки подошли поближе. Мегон замер, не только от нежелания быть замеченным, но и от изумления. Но свои вопросы он решил оставить на потом, если это потом наступит. Орки разделились, и вроде бы не смотря в его сторону, стали профессионально его окружать. Мегон хорошо представлял себе, что от него останется, если они бросятся с четырех сторон. Оставшаяся пара коротких дровиков и нож вряд ли спасли бы его. Но что уж теперь... Мегон встал во весь рост и метнул дровик в ближайшего орка. Дровик с острым стальным жалом легко пробил череп противника. Тут удивились орки. И не только удивились, но и испугались! Они рванули кто куда со всех ног, крича что-то. Мегон тоже удивился, обрадовался, но не стал тратить последний дровик. Он дико заорал, и, стараясь производить побольше шума, пошел вдогонку. Орки бежали с такой скоростью, что скоро скрылись за холмами. Мегон остановился и сделал попытку осмыслить происходящее. И страшная догадка заставила его похолодеть от ужаса.

- Хаекс, здесь кроме них и нас никого нет? - сдавленным голосом спросил он.

- Нет. И орки уже далеко, но не останавливаются... - Хаекс тоже был озадачен.

- Подумаем потом. Надо забрать оружие у трупа и смыться самим.

При ближайшем рассмотрении орк оказался еще более странным. Тощий, сутулый, с огромной головой, он совсем не походил на обычных безмозглых амбалов. Из оружия у него нашлись узкий длинный кинжал с синеватым лезвием, легкий лук и десяток стрел. Выдернув свой дровик из уродливой головы орка, Мегон пустился легким бегом дальше на восток. На исходе дня воин попросил Хаекса покараулить и уснул мертвецким сном.

Утро началось с чувства голода. Собственно, от него-то Мегон и проснулся. По небу плыли красивые белые облака. Все белые, одно лиловатое. "Значит все в порядке", - подумал воин - "Оттуда он далеко видит". Вынув из заплочного мешка кусок сушеного мяса, Мегон принялся его жевать, запивая водой из полупустой фляжки. Хаекс спустился с небес и расстелился дымкой вокруг Мегона.

- Выспался, герой?

- Ну. Припасы кончаются. Далеко отсюда до имперской границы?

- Дня за два дойдешь. Ты знаешь, я тут думал – все-таки они нас испугались. Вопрос: кого именно из нас? Вот где вся соль.

- Тогда за кем из нас они охотились?

- Я-то им зачем. Но с другой стороны, не настолько они трусливы, чтобы меня бояться, – демон изобразил светящийся вопросительный знак.

- Есть еще много чего непонятного в этой истории. И чуёт мое сердце, продолжение уже на подходе.

- Я осмотрел большую территорию, пока ты спал. До границы все чисто, но я буду поглядывать. Счастливого пути, Мегон.

- Спасибо тебе, Хаекс. Ты отличный спутник для воина.

Демон взмыл в небо и исчез среди облаков. Мегон вздохнул и двинулся в путь.

Местность вокруг понемногу менялась. Холмы становились выше, появлялись скальные вкрапления. Пограничные холмы были относительно спокойным местом, здесь можно было встретить даже охотников – жителей Империи. Но забредали сюда и орки, да и прочая нечисть иногда показывалась недалеко от имперских застав. Несмотря на все это, Мегон чувствовал себя на пороге родного дома. По словам Хаекса опасаться было нечего, но странные события в приграничье не давали воину покоя. Демон всего не знает, так может ли он все видеть? Может быть, орки удирали не от них, и было там что-то такое, чего Хаекс не видел, а они видели? Могло ли это сейчас идти по следу Мегона? "Если я доберусь до заставы, одной страшной байкой о приграничье станет больше", – подумал Мегон, – "и лучше бы на этом все и кончилось". После отлета Хаекса воин поохотился, используя лук орка. Непривычное оружие стреляло необычайно метко. Подбив жирного фазана, Мегон бережно вытащил из него стрелу. Это оружие он покажет знатокам в Империи – вдруг они знают, где могут делать такое. Мегон не мог понять, почему, имея такой лук, орки просто не застрелили его. Если у всех них были такие... Да они могли просто ежа из него сделать! И пусть одна – две стрелы застряли бы в кустах – одного попадания было бы достаточно. А орков-то было четверо. Мысли эти не способствовали пищеварению, но увеличивали скорость хода Мегона. На второй день пути Мегон забрался на невысокую скалу, венчавшую один из холмов. Местность вдали показалась знакомой воину. Хаекс был прав – если идти с прежней скоростью, то можно будет сегодня заночевать на заставе. Вон то светлое пятно похоже она и есть. Согреваемый мыслями о сытном ужине и ночлеге под крышей и под охраной, Мегон ускорил шаг. Солнце тем временем клонилось к закату. Уставший за три месяца странствий по чужой территории, Мегон шел медленнее, чем ему казалось. Последние лучи солнца бросали кровавые отблески на верхушки деревьев и скал, а он все еще не мог разглядеть заставу. Внезапно он заметил вспыхнувший не так уж далеко огонек.

"Вот они где!" – обрадовался Мегон и двинулся прямо на свет. Тем более застава, насколько он помнил, была именно в том направлении. Наконец показалась старая деревянная вышка и невысокий частокол. За частоколом виднелись несколько бревенчатых строений. На крыше одного из них была башенка, в которой и горел здоровенный фонарь – тот самый огонек. Во дворе никого не было. "Так то они охраняют покой жителей Империи", – со злостью подумал Мегон – "И часовой на вышке если и есть, то спит". На фоне еще не совсем потемневшего неба вроде бы виднелась фигура часового, привалившегося к бортику. На секунду в мозгу Мегона промелькнула мысль, что часовой мертв, а заставу захватили орки. Но часовой явно стоял, то есть спал стоя, а мертвецы стоять не умеют. Не долго думая, Мегон перелез частокол. Часовой продолжал спать. На душе Мегона стало нехорошо. Он осторожно прокрадся к ближайшему зданию с намерением заглянуть в окно. Уже почти подобравшись к ярко светящемуся окну воин почувствовал, как земля уходит у него из-под ног, и он проваливается во тьму. Глухой удар об утопанную землю прогнал появившийся было страх. Это была всего лишь яма-ловушка. Мегон встал, слушая как с него сыплются мелкие камешки, и посмотрел наверх. Что ни говори, а яма была глубокая. Одна мысль не давала впасть в отчаяние – на дне нет кольев, значит пойманные нужны кому-то живыми. Зверь не полезет через частокол. Людей здесь... Размышления были прерваны звуком шагов. Мегон затаился. Так вот, – подумал он, – людей здесь маловато. Да и не полезет никто в одиночку на захваченную врагом базу. Шаги раздавались совсем близко. Над ямой вспыхнул факел и кошмарная рожа неизвестного существа показалась над краем. Это было уже слишком. Мегон вздохнул, выпрямился и посмотрел в глаза неизвестному, вернее туда, где они должны были быть, по его мнению. Страшилище сначала отпрянуло, а потом наклонилось поближе и посветило факелом.

- Мегон ! Вот не ожидал тебя здесь увидеть ! – сказало оно странно знакомым голосом.

- Я тоже не ожидал себя видеть в яме. Ты-то кто будешь ? – с недоверием спросил Мегон.

- Страшно, да ? Это маска, – неизвестный снял маску и Мегон сразу узнал его.

- Ну ты даешь, Тигеас. Сначала вытащи меня отсюда, а потом ответишь за такие шутки.

Тигеас бросил вниз веревку и помог Мегону вылезти из ловушки. Они обнялись, как старые друзья. Четверо солдат неподалеку болтали вполголоса и посмеивались над Мегоном. Тигеас повел воина к густым зарослям за заставой, и по дороге сообщил некоторые новости. У них теперь новый командир, Заркел из Тескома, а старого убили орки пару месяцев назад. В последнее время они обнагтели, и многие солдаты думают, что здесь что-то нечисто – неспроста эти ублюдки так лезут. Так вот, заставу превратили в ловушку, а солдаты теперь

сидят в замаскированных землянках, и орки уже два раза попадались в ямы. Оба раза их удалось перебить, так что остальные о ловушке не знают. Мегон не удивлялся услышанному – он просто устал удивляться. Подошли к входу в землянку. Она действительно была хорошо замаскирована. Внутри было уютно и тепло. В небольшом очаге горели специально высушенные дрова, которые почти не дымили. Узкая низкая кровать, стол... Стол! Мегон облизнулся. На столе стояло блюдо с молочным поросенком и жареной картошкой, а также кувшин, в котором явно была не вода.

- Ну ты и гурман, Тигеас! Неужели всё время так питаешься?!

- Нет, конечно. Ты забыл, но сегодня годовщина моего побега из оркского плена – мой второй день рождения.

- И теперь ты ешь мясо в этот день, чтобы не забыть, как тебя самого чуть на мясо не пустили? – Мегон снял пояс с ножом и поставил оркский лук в угол.

- Издеваешься... А ведь есть не откажешься.

- Теперь ты издеваешься. Я уже несколько месяцев не видел приличную жратву.

Мегон умылся из небольшой лоханки, стоявшей в углу на табурете и сел на кровать. В дверь, вернее в люк, постучали. Женский голос спросил:

- К вам можно?

- Это ещё кто, Тигеас ?

Тигеас усмехнулся.

- Сюрприз для тебя, Мегон, – Тигеас обернулся ко входу, – заходи, заходи.

Мегон откинулся на стену и присвистнул.

- Ну все хотят меня удивить. Тагия, тебя-то каким ветром в Приграничье занесло ?

- Надоела мне городская жизнь. Души там у людей гнилые. Вот и приехала к брату, – она с улыбкой взглянула на Тигеаса, – здесь народ простой, добрый. Тагия поставила на стол ещё один кувшин. Мегон давно не видел её, и с удовольствием отметил, что годы обходят Тагию стороной. Тот же озорной огонек в глазах, милое личико с чуть лукавым выражением. Фигура её осталась безупречной, разве что стала чуть хилистее и мускулистей.

- Спору нет, орки – добрый народ, – сказал Мегон, – но я не могу поверить, что ты бежишь от кого-то.

- Я не изменилась, времена меняются.

- Они всегда меняются, и, как правило, не в лучшую сторону.

Тагия вздохнула. Мегон тоже вздохнул и принялся за поросёнка, с улыбкой поглядывая на Тагию. Какое-то время в землянке слышался только звук поглощаемой пищи, да тосты – за счастливое возвращение, за дружбу, за победу. Поросёнка им, естественно, не хватило, но Тагия сбегала куда-то в лагерь и принесла ещё еды, не такой шикарной, конечно. После ужина Мегона стало клонить в сон. Тигеас кивнул ему на кровать, и воин уснул, как только его голова коснулась подушки.

Снаружи щебетали птицы. Внутри жужжала назойливая муха. Но даже она не могла испортить настроение Мегону. Воин встал и огляделся. В землянке никого не было. Оружие было там, где он

его оставил, куртка лежала на табуретке, аккуратно сложенная и почищенная. "Я дома", - с удовлетворением подумал Мегон. Накинул куртку, взял оружие, выбрался из землянки. Прохладный утренний ветерок освежил его. Небо было ярко-синим, с чёрной точкой орла в зените. Через заросли было видно, как на заставе-ловушке суетятся люди, и часовой на вышке был настоящим. Мегон потянулся и направился туда. Один из солдат окликнул его.

- Мегон, тебя командир ждёт.

- Так покажи, где он теперь обитает.

- Командир! - крикнул солдат.

К ним направился высокий крепкий человек в старых, но до блеска начищенных доспехах. Доспехи сверкали побитой золотой отделкой.

- Заркел, - представился он, - а ты значит Мегон, воин-разведчик.

- Тактик второго класса, - сказал Мегон, пожмая руку новому командиру.

- Да ну! - удивился Заркел, - и ты здесь служишь разведчиком?!

- А ты сам кто?

- Стратег третьего класса.

- Вот и меня к тебе такой же вопрос - что ты здесь потерял?

- Много чего я потерял... но это другой разговор. У тебя-то какие новости?

- Пошли, присядем где-нибудь. У меня рассказ будет долгий.

Днём через ловушки перекидывали мостики, и по одному из них Мегон с командиром прошли в бывший главный зал. Обстановка там была прежняя, даже карта на столе лежала. Устроившись на удобном стуле, Заркел приготовился слушать. Мегон начал свой рассказ.

- Три с лишним месяца назад я отправился на территорию орков. Мне не понравилась обстановка в Пограничных холмах - там творилось непонятно что. Наши разведчики и здешние охотники либо говорили, что всё спокойно, либо не возвращались. Из вернувшихся никто не видел там даже одного орка. Это нас насторожило - орки умеют маскироваться, но не настолько же. Весна была дождливая, и по следам исчезнувших пройти было трудно. Командир - да не забудется он в веках - одобрил моё решение пойти и разведать, в чём там дело. Он хорошо знал меня и потому надеялся на моё возвращение. Сколько я ни бродил по Пограничным холмам, ничего кроме старых стоянок орков я не заметил. На них можно было списать пару ранних исчезновений, но не последующие. Тем более странно для орков не убивать людей сразу - костей я не нашёл. Тогда я двинулся дальше на запад - к деревням этих ублюдков. Думал увидеть скопления войск, подготовку к походу - иначе зачем им живые люди, как не для того, чтобы разузнать наши позиции и численность. Но представь себе - там ничего такого не оказалось. Жизнь там кипит, но подготовкой к вторжению и не пахнет. Есть, конечно, обычные мелкие отряды, и может их чуть больше, чем мы полагали. Удивило меня другое - колдунов там пруд пруди. На какой шиш

их там столько - не знаю. Знаю одно - они тоже к нападению не готовились. Вид у них был, как будто на них самих вот-вот нападут. Бегают, суетятся, как бараны под обстрелом. Но это не помешало им меня почуять. За мной послали один отряд, и то маленький - всего семь тварей. Колдуны даже не пытались меня остановить своими штучками. От этого отряда я отрывался целую неделю, при этом четырёх убил. Стрелы у меня кончились, а новые делать было некогда, и лук пришлось бросить. Дротики тоже оставалось немного. Орки стали держаться очень осторожно, так что добить их не представлялось никакой возможности. Преследование они не бросали - видать обозлились здорово. Я уже почти оторвался от них, но тут наткнулся на наблюдательный пост, и за мной ещё трое увязалось. В это время я сильно уклонился к северу, а там их всегда было больше. В общем, бежал я от них долго. Когда увидел вот эти скалы, - Мегон ткнул пальцем в карту, - пошёл туда и заманил гадов в ущелье. Устроил камнепад, пару тварей вроде убил, остальные пока выкапывались, я ушёл. По пути обратно видел их новое поселение, вот здесь. Укреплено неплохо, но народу маловато. Но всё это не так странно как то, что случилось позже. Пару недель я шёл без приключений, орки не попадались, и я уже расслабился. Как-то вечером развёл костерок, сижу, наслаждаюсь. И тут заявляется - кто бы ты думал - демон. Демон тот - мой давний друг, да и многие здесь его знают и уважают. Хаексом звать. И говорит он - орки у меня на хвосте. Ну устроил я ложный след, сам рванул со всех ног, насколько это можно в западной части Пограничных холмов. К утру демон сказал, что ложный след сработал. Я уснул, и тут бац - орки! Демон меня вовремя поднял, врасплох они меня не застали. Самое удивительное то, какие это были орки. Не те, что накануне, а другие. Откуда они взялись - демон не знал. Тощие, с громадными черепами, и вообще на вид очень странные. Я таких никогда раньше не видел. Когда они стали меня окружать, я подумал что мне конец - даже таких худющих мне в одиночку не одолеть. Швырнул в одного дротик, он скопытился. А остальные как ломанулись от меня, будто невеста что узрели. Я за ними не побежал, хотя теперь думаю, что надо было бы. Демон клялся, что кроме нас там никого не было, но я сомневаюсь. В конце концов, за кого орки могли меня принять, чтобы так испугаться! После того случая шёл без приключений, не считая вашей ямы.

Мегон положил на стол лук, стрелы и кинжал, отнятые у орка.

- Вот это было у одного из тощих орков. Видел где-нибудь такое?

Заркел повертел в руках кинжал.

- Насчёт лука сказать не могу - по ним я не специалист. А вот кинжалов таких не встречал.

- Как думаешь, кто может сказать, откуда это оружие?

- Есть один оружейник в Империи, коли не помер ещё. У него можно спросить.

- Я уже несколько лет не бывал в городах. Тагия говорит, что там стало нехорошо, - Мегон решил говорить откровенно - по словам Тигеаса Заркел был честным и благородным воином.

- Да, и не только она об этом говорит. Я вижу, о тебе не зря ходят легенды, Мегон. Интуиция у тебя на высоте. Не буду скрывать, там творится орки-что. Ещё не известно где хуже, здесь или там.

- Известно, командир. Тагия не бежит от мелких неприятностей.

- Я не знаю её так хорошо как ты, но верю, ведь я не бежал даже от крупных. До недавнего времени.

- Что ты хочешь этим сказать?

- Я был командующим шестой армии всего пару месяцев назад.

Мегон недоверчиво посмотрел на командира. Ему он верил, он не верил происходящему.

Отстранить командующего армией, отправить его на отдалённую заставу... Какая причина могла быть такому? Заркел ответил раньше, чем Мегон успел спросить.

- Многим я наступил на хвост. Они все рвутся к власти, а я в интригах не силен. Вот и загребел сюда. Но я не нарушил кодекс чести, я могу ещё послужить во славу моего древнего рода. Потому и не теряю надежду вернуться.

- В интересное время мы живём, командир. Не будь я Мегон из Приграничья, если не разберусь, что к чему в этой заварухе!

- В этом я твой верный союзник. У орков ты уже был, теперь съезди в столицу. Может там найдёшь кое-какие ответы.

- Неплохо было бы, если бы Тагия поехала со мной.

- Уговаривай её сам - мне она не подчиняется. Я дам тебе денег, одежду поприличней. Постарайся, чтоб тебя не узнали. Нам сейчас не нужно лишнее внимание.

- Ясно, командир.

- А найти ты должен Тампрена из Киага. Последний раз, когда я его видел, он обитал недалеко от дворца Императора, там есть старые мастерские. Зайдёшь к кузнецу, спросишь Тампрена. Самому кузнецу ничего не рассказывай о том, зачем пришёл. Если Тампрен помер или ещё что, сразу возвращайся.

- Неужели всё настолько плохо, Заркел? Я от орков так не скрываюсь. Кого ты боишься?

- Если б я знал. Ну ладно, иди поговори с Тагией. Да и перекусить уже пора.

Мегон встал и направился к выходу. В задумчивости он чуть не свалился в яму с мостика. Один из солдат в ответ на вопрос "Где Тагия" махнул рукой в сторону вышки. В будке часового действительно виднелся её тонкий силуэт. Мегон вздохнул и попытался отогнать мрачные мысли.

Ra