

Вот и пролетела Большая Игра. Все целы? Никого не смыло дождем, никого не убили, никого не затоптали при штурме? Что, у кого-то с головой не все в порядке? Это как? Шотландцы до сих пор ходят в килтах и танцуют под народные мотивы? А рыцари все еще не могут отвыкнуть от обращения «сэр»? Саксы, говорите, требуют отдать им часть Алма-Аты для проживания? Да это нормально. Теперь какое-то время нормальным людям придется потерпеть чудачества ненормальных ролевиков, вызванные недельным пребыванием «вне мира сего».

Да, Игра выдалась не самая удачная и увлекательная, но она все-таки прошла. Несмотря ни на какие трудности. А трудности были, причем довольно серьезные. Затянувшийся на полтора дня дождь, вызвал проблемы с доставкой вещей – ни одна машина не смогла пройти по размытой дороге до полигона и все вещи пришлось выгрузить у переправы. Но люди на своих спинах подняли почти все в тот же день. Это было похоже на героический подвиг, граничивший с безумием – под дождем, по колено в грязи тащить рюкзаки и сумки с консервами и прочей снедью, делая по две-три ходки. Оказывается ролевики – очень упрямый народ, что подтвердил и «поход в неизвестность» в 2000м году, и нынешний «скользкий» или «грязный подъем». А позже оказалось, что централизованного мастерского механизма так и нет. Но несмотря даже на все связанные с этим баги и глюки, людям удалось поиграть, и очень многие остались довольны. А это, согласитесь, главное. В связи с этим, позвольте душевно поблагодарить всех тех, кто добровольно оказал посильную помощь в проведении и подготовке этой Игры и взял на себя ответственность мастера, а именно: Рагнару (Константин), Кореес'у (Михаил), Шаграту (Ян), Oswald'у (Саше Якубову), ну и конечно Харту (Ромка Мережко).

Одним из важных результатов этого года стало то, что алматинский Клуб РИ понемножку из местного превращается в региональный. К нам на Игру приезжали гости из Астаны и даже из Бишкека. Как мы знаем, ролевые круги сейчас уже есть во многих крупных городах Казахстана. И нам необходимо поддерживать с ними связь, чтобы усилить тенденцию роста нашего Клуба и привлечь на наши Игры участников из других городов. Ведь это выход на новые рубежи.

Кстати, дамы из Астаны привнесли некоторое новое течение в ход Игры, элемент театрализации. По сути это и был театр, только кукольный. В их репертуаре было четыре шуточных спектакля, сюжет которых соответствовал ходу Игры, и пользовался большим успехом у публики. Еще одним приятным моментом был штурм камелотских ворот, который учинили шотландцы уже после окончания игровых действий.

Так как во время самой Игры крупные стычки происходили только с Саксами, а подобных штурмов не было вообще, то эта неигровая битва была хорошим поводом проверить механизм штурма и прочность укреплений, а также свой боевой потенциал как для шотландцев, так и для команды Камелота. Битва вышла на славу и, наверное, удовлетворила почти всех отчаянных рубак, жаждущих боевых действий. Что-то подобное последний раз было в 98м году, когда участники разделившись на две команды, сошлись в чистом поле. Такие бои позволяют проверить свою боевую подготовку и амуницию, выплеснуть пыл, отвести душу, если не удалось повоевать в ходе игры. Так что, я думаю, что такие бои нужно проводить.

А теперь о событиях грядущих. Как я уже говорил, еще не отошли после Игры, и самыми «неотошедшими» считаются ребята из СКИФа (мы публиковали материалы про СКИФ и его организацию во 2м номере нашего вестника). Так вот, под эгидой развеселой шотландской жизни, Миха Крест и Рагнар решили устроить осенний фестиваль, приуроченный ко дню осеннего равноденствия. Празднество планируется начать с турнирных поединков на любом оружии (по договоренности), продолжить народными забавами, играми, песнями и плясками, а завершить большим пиром (для участия в котором требуется внести лишь небольшой взнос – 300тг). Мероприятие это должно состояться с 21 на 22 сентября.

А сейчас мы позволим себе внести небольшое дополнение к существующему порядку. Вообще-то это изменение претендует на то, чтобы стать новой рубрикой, но немного недотягивает, и все, что мы можем с этим сделать – добавить один абзац как новый раздел. Итак, это краткое перечисление и поздравление именинников текущего месяца. Надеюсь никто не будет против. Единственное, о чем заранее хотелось бы предупредить – мы не можем знать все обо всех, так что не обижайтесь если про кого-то забыли (лучше напомните заранее). Так как раздел выходит в первый раз, мы решили поздравить с днем рождения людей, родившихся и в прошлом месяце. Это Светка Макарова (Дикая) – 6го, Ылкупун – 15го, Слава Черный – 26го, Антошка Бобрик – 29го, Алиби Паук/Копалыч – 30го. А в сентябре празднуют: Толик – 3го, Вика Кукуруза – 7го, Вика Назарчук – 11го Серега Призрак – 23го. Наши поздравления!

Ну а теперь анонс. Итак, в этом номере вы сможете найти **Суета сует** – советы от **Вьярда** по поводу снаряги. **Логово ДМ'а** – «Путь к мастерству». **Лирика** – вторая глава Демонов приграничья, «Охотник».



ВНИМАНИЕ
По субботам, около часа дня, в кафе «Calipso» проводятся баталии по настольным варгейм-системам «Эпоха битв» и «Battletech». Приглашаются все желающие получить опыт в области Wargames.
Хватит читать про это, пора попробовать!!!

Вашему вниманию представляется материал, который был бы больше полезен летом, чем сейчас, когда туристический сезон заканчивается. И самое смешное, что эта работа могла выйти именно тогда, ведь начало было положено еще в середине весны. Но автор сих строк соизволил раскататься только теперь. Но что поделывать, не откладывая же теперь это до следующей весны.

Памятка последнего бойскаута.

Недавно Ылкупун вспомнил один забавный случай о том, как мы все собирались на свою первую в жизни Игру, еще в далеком 96м году. Все тогда были молоды, в наших рядах не было ни одного студента, как не было и опытных туристов. Для многих это был первый крупный поход, и мало кто представлял, что нужно с собой брать в горы. Естественно, что на полигоне появилось множество бесполезных вещей, но самая смешная ситуация вышла с продуктами. Трор до этого кое-какой походный опыт уже имел и посоветовал нам какие продукты с собой лучше взять. «Берите тушенку, макароны, картошку, - говорил он, перечисляя наиболее важное, - и деньги на хлеб, - имея ввиду то, что хлеб лучше всего будет купить прямо перед отъездом, а не заранее, чтобы он как можно дольше оставался свежим». И что вы думаете? Все послушно принесли с собой на полигон именно деньги на хлеб...

Эту байку я рассказал для того, чтобы вы могли представить или вспомнить ☺, какими мы были чудиками и в гору тащили всякое барахло. Со временем мы набрались опыта и освоили туристическую науку на твердую четверку, а кое-кто и на отлично. Вот я и решил поделиться кое-какими приемами и советами из этой науки, наработанные мной и моими друзьями за уже довольно долгий туристический стаж. Наверняка, многое из описанного ниже вам будет известно, более того, подобную статью уже писал Харт (Ромка Мережко), и я где-то повторюсь, но что-нибудь полезное вы для себя обязательно почерпнете.

Итак, у хорошего туриста и вещи все должны быть хорошие. Но есть по крайней мере три наиболее важные и необходимые в походе вещи, качество которых будет чем выше - тем лучше. Это рюкзак, спальник и палатка. Это самое необходимое снаряжение. И начнем мы с самого важного, на мой взгляд.

Рюкзак должен быть довольно большим, вместительным и наиболее удобным. Ведь именно в нем вы понесете все ваши вещи, именно с ним за спиной вам придется пройти неблизкий путь. При этом он не должен стать для вас обузой, а удобно сидеть на плечах, плотно прилегая к спине. Еще рюкзак должен быть очень крепким, чтобы он развалился у вас по дороге (ролевики вечно таскают с собой кучу тяжелых штук, на взгляд нормального туриста - совершенно бесполезных... так что для нас, таких сумасшедших, этот фактор особенно важен). Про вместимость и прочность все понятно, а вот что входит в понятие удобства? Это регулируемая система плечевых лямок и их крепления, иначе именуемой подвеской, лифтом (если она полностью съемная) или IBC. При наличии такой системы, рюкзак легко подстраивается под любого владельца и не причиняет ему никаких неудобств. Еще обязательно должны присутствовать пояс и грудная стяжка, они помогут жестче зафиксировать рюкзак на спине (как их правильно использовать рассмотрим ниже). Еще сейчас некоторые модели оборудуются специальной сеточкой, которая плотно натянута на некотором расстоянии от задней стенки рюкзака и плотно прилегает к спине, оставляя небольшую воздушную прослойку. Это очень удобно и спина будет меньше потеть. Боковые и нижние стяжки, ремни крепления клапана помогут уплотнить вещи внутри рюкзака, сыграют роль ребер жесткости и ремней безопасности, не дадут рюкзаку затрещать по швам, поэтому их всегда надо плотно затягивать. А еще с их помощью можно снаружи к рюкзаку пристегнуть объемные вещи, не вмещающиеся во внутрь, такие, как каремат, спальник, палатку или одеяло, да все что угодно. Так вот, рюкзаков, отвечающих всем этим требованиям, сейчас много и их единственный недостаток - их дороговизна (сразу хочу оговориться, что любое хорошее снаряжение будет стоить недешево, как все более-менее качественное). В среднем, цена на хороший рюкзак будет составлять около 10 тысяч тенге и выше, делают их такие фирмы как North Face, Red Fox, Jack Wolfskin. Здесь все продумано до мелочей: состоят из непромокаемой прочной ткани, обычно двух видов, крепко прошиты по швам,

полностью регулируемая подвеска, куча дополнительных стяжек и лямок, большой выбор моделей, что делает их очень удобными и надежными. Есть и еще более наворочанные рюкзаки, в достоинство которых входит, например анатомическое строение, полностью повторяющее все изгибы вашей спины. Цена, соответственно, возрастает на порядок, по мне, это уже излишки. Неплохие сумари у немецкого Wenckie и цена поменьше, но дизайн их оставляет желать лучшего. Последнее время за производство довольно сносной туристической экипировки взялись российские фирмы, одна из них - Хольстер. Ее рюкзаки сделаны качественно, на манер западных, то есть по дизайну почти не отличаются, но материал там похуже, прослужит не так долго, плечевые лямки со временем истончатся. Есть модели «Штурм» на 70 литров и «Сталкер» - на 100 (только не удивляйтесь, вместимость рюкзака измеряется именно в литрах). Но самое приятное - цена, всего около 5 тысяч тенге. Это будет наилучший выбор для ограниченного в средствах туриста. Но если вы не можете (или не хотите) позволить и это, то ни в коем случае не берите дешевый сумарь под логотипом известной фирмы. Это он внешне почти не отличается от оригинала, а через пару походов подделка затрещит по всем швам, оторвутся лямки, в общем - дорожке выйдет. Лучше уж поискать на барахолке совсем уж недорогого корейский рюкзачок.

Теперь поговорим о спальном мешке. Есть люди, которые обходятся и без него - берут с собой одеяло или два. Но это совсем невыгодно - одеяло занимает больше места и весит немало, а согревающая способность у него меньше. Современные синтетические материалы (полиэстер, Hollow fiber), из которых делают набивку для спальника очень легки, хорошо греют и легко упаковываются. Снаружи спальник обшивается болоньей, что не позволит ему намокнуть. По мне - раз уж собрался в поход, то лучше со спальником. В хорошем мешке можно спать на улице, лишь бы не подтекало. Тепло в нем сохраняется лучше как раз потому, что ты находишься в нем именно как в мешке и укутан со всех сторон. Есть разные модели спальных мешков, но последнее время делают два варианта: простые прямоугольные и «кукла», который сужается к ногам и имеет капюшон (это позволяет немного его облегчить). Если у мешка есть капюшон - это плюс, но и без него можно обойтись. На мой взгляд лучше прямоугольник, который можно полностью расстегнуть и получить широкое одеяло, под которым легко поместятся двое (причины, я думаю, объяснять не надо ☺). Хорошо сохраняют тепло советские геологические спальники, но весит он нехило и места занимает много. Еще у разных моделей - разный температурный режим, измеряющийся в градусах по Цельсию. В наших условиях хорошо себя зарекомендовали пастели с пометкой 0° или даже -1°. Ниже брать уже не стоит, не на леднике все-таки. А вот в мешке +10°, по-моему, еще очень можно комфортно устроиться. Неплохие и не очень дорогие спальники делает Wenckie, Coleman, хорошие у Black Arrow и Red Fox. Тут же, наверное, нужно сказать и о подстилке. Конечно, в хорошем спальнике можно валяться прямо на земле (например, в геологическом), но я бы не стал рисковать своим здоровьем и приобрел бы каремат. Тем более, что он почти ничего не весит и, скатав его в рулон, его можно прицепить куда угодно, хоть просто так к рюкзаку привязать. Берите те, что поплотнее и пошире (есть такие двухцветные - они само то).

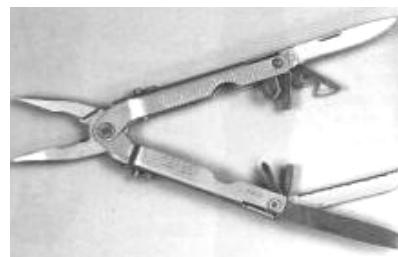
И теперь о третьей и, на мой взгляд, необходимейшей вещи, о палатке. С одной стороны, можно совсем обойтись без нее. Я на Арвис-99 всю Игру спал просто под деревом. Палаток не было у многих. Но тогда нам просто повезло с погодой. Можно, конечно, понадеяться на товарища, но связано с некоторыми неудобствами. И рано или поздно вам придется обзавестись собственной однокомнатной квартиркой. И отнестись к выбору подходящего домика для себя, для своих друзей или подруг (кто к чему больше склонен) и для ваших вещей стоит очень серьезно. И

современное разнообразие позволяет подойти к этому вопросу с разных сторон. Рассмотрим несколько вариантов. Сначала нужно произвести сложный подсчет площади напольного покрытия, внутреннего объема, свободного места и мертвого пространства, используемого воздуха... Благо, сейчас умные дяди все это уже подсчитывают заранее и выражают в понятных для простого обывателя единицах: сколько таких среднегабаритных дяденек влезет в 1 (одну) палатку, или просто «количество мест». Сейчас используются в основном двухместные и трехместные квартирки. При этом в стандартную двухместку легко вмещаются трое, а если потесниться – то и четверо. А брать хату, рассчитанную на большее количество мест, я думаю, невыгодно. Да и как совершенно правильно отметил Харт: «Палатка – изобретение двухместное». Но это решать вам. Теперь о моделях (хрущовки, комуналки, панельные, евроремонт ☺). Старые, еще при СССР выпущенные, тяжелые, темные и душные брезентовые палатки, с металлическими стойками и кольями сразу отмечаем в сторону. Эти складские помещения только на машине возить. Опять таки советские перкальки (такой серебристый материал) немного лучше. Они имеют большую устойчивость к намоканию, легче и пропускают свет. Их носить на своем горбу уже можно, но это тоже прошлый век. Сейчас палатки такой формы уже почти не выпускают. Все новые походные домики сейчас по форме напоминают купол. Причем все серьезные производители делают их двухслойными. Потому что однослойная палатка будет либо промокать, либо если она сделана из другой, непромокаемой ткани, то ощущения будут схожими из-за конденсата выступающего на внутренней стороне. Да и прошиты они плохими нитками. Преимущества же двухслойки очевидны: внутренний слой пропускает воздух, а внешний купол не пропускает воду, между слоями остается прослойка воздуха, что делает палатку теплее, обычно внешний купол построен таким образом, что перед входом получается как бы тамбур или даже два, в которых можно оставлять обувь и другие вещи. Разнообразие таких домиков очень велико, можно найти на любой вкус. При этом вес такой палатки будет составлять примерно 3-4 кг, а цена около 70-100 у.е. На этом поприще отличился Wenckie и Coleman, их палатки гораздо лучше, чем все остальное снаряжение. Вообще, немецкому качеству можно доверять. А вот на Red Fox цены заоблачные. Последнее время появились хорошие южнокорейские палатки. Это был бы идеальный вариант, но если средств на современную евроквартиру нет, придется брать на барахолке китайское однослойное жилье. Среди них есть вполне пригодные для жилья экземпляры, только нужно хорошо выбирать. Есть сносные по качеству и довольно просторные самораскладывающиеся неразборные будки (то есть в набор входит только палатка, ни кольев, ни стоек к ней нет), каркас которых составляют как бы четыре скругленных торецков. Стоит всего около 2 тыс. тугриков. Но вот только сворачивается она в кругляш сантиметров 60 в диаметре, который никуда не засунешь и не прицепишь – очень неудобно. Так вот, в дополнение к такой вот халупе, возьмите большой кусок плотного полиэтилена или тента, чтобы можно было полностью накрыть палатку и еще немного осталось (как отсек для вещей) – и можно вполне комфортно устроиться. Ролевики как тараканы – выжили даже на ПГС.

Вот это основные вещи, без которых любому туристу будет нелегко. Что касается меня, то относительно всего вышеперечисленного я стараюсь придерживаться принципа «купил один раз – пользуйся всю жизнь» и денег на качественное снаряжение не жалею. Теперь, я хотел бы коснуться вещей в походе уже не столь необходимых, но бесспорно полезных, которые облегчат жизнь вам и вашим товарищам.

Нож. Вот совершенно необходимая штука, если ты умудрился заблудиться, и еще зажигалка (лучше на пьезоэлементе) или спички. Конечно, такие страсти нам не светят – обычно мы знаем куда идем, исключением стал лишь поход на ПГС. Но все же очень полезная вещь. Причем, я пришел к выводу, что в походе лучше иметь два ножа. Первый – обыкновенный длинный нож из хорошей стали, желательно если он будет охотничий или чем-то вроде. Им удобно работать, что-нибудь остругать или даже перерубить, открывать консервы, резать хлеб. Второй – небольшой перочинный ножик для мелких работ. Хорошо, если это набор и там присутствуют еще какие-нибудь инструменты. Есть

разные варианты и среди них встречаются довольно удачные, например советский «вилко-нож» – разбирается на три части, хорошее качество, помимо ножа есть вилка, ложка, пара открывашек, что-то еще по мелочи. Но идеально на эту роль подходит набор от швейцарской фирмы Victorinox или Wenger. Их существует множество видов, от самых маленьких, до широченных, еле помещающихся в ладонь. Выбирать модель вам, но на мой взгляд, самым удачным является вариант среднего размера, где есть пила, штопор, ножницы, шило, крючок, две открывашки и два ножа. Цена ему 3,5 тыс. тугров, он того стоит. Такой набор не оставит вас безоружным перед лицом каких-нибудь маленьких проблем, которые обязательно возникнут, и поверьте на слово, применение ему найдется. Еще внимания заслуживает набор со складными плоскогубцами. Обычно там присутствует несколько отверток и еще кое-какие полезности, плюс чехол, который можно повесить на пояс. Если поискать на барахолке, такой можно найти за 1-2 тысячи. Есть подобные наборы и от Victorinox, куда входит все тоже самое, что и в стандартный набор (который я уже описал), но стоит он 15 тыс. тенге. Качество, конечно, отменное. Но за такие деньги можно на ХИ съездить...



Посуда. Каких только наборов я не повидал! От ржавых консервных банок, половинков пластиковых бутылок и одноразовых стаканчиков до огромных керамических кружек и вполне обычных фарфоровых тарелок. Помоему, тащить в гору стеклянную посуду глупо – и тяжелая, и бьется легко. Тут на замену выступает простая эмалированная посуда. Пластиковая или деревянная даже лучше – еще легче, плохо проводит тепло, за счет этого чай еще долго останется горячим, и ты не обожжешь рук. Зато простую тарелочку из нержавейки можно поставить прямо в костер, чтобы разогреть что-нибудь, и с ней ничего не случится. Но я рекомендую использовать армейский БОП (большая обеденная посуда), прозванный бобом. Это небольшой котелок продолговатой формы с плотно закрывающейся крышкой, которую можно использовать и как тарелку, и как сковородку. Котелок, конечно, невелик, но что-нибудь приготовить на две-три персоны с его помощью можно. К тому же, благодаря такой форме можно рядышком повесить над одним костерком сразу несколько таких бобов. В котелок хорошо помещается кружка (или банка тушенки) и ложка, а больше ничего и ненужно. При этом внутри остается свободное место и можно запихать еще что-нибудь ради экономии пространства, например, пачки четыре лапши. Единственный недостаток этого котелка заключается в том, что из-за такой вытянутой формы вода закипает в нем будет дольше. А вот интересная фишка – для боба можно сшить съемный чехол из плотного брезента или другого плохо проводящего тепло материала. Это поможет дольше сохранять пищу в горячем виде, а также позволит переносить боб, цепляя его к поясу. Это можно позволить себе и без чехла (там есть специальные ушки), но используемый в походных условиях котелок имеет свойство обрастать сажей. Очень удобная вещь, и многие в последнее время это оценили. Вообще, я и мой друг Мишка Кореец некоторое время назад пришли к выводу, что в армии не всегда все делают так, чтобы солдат помучился, а иногда создают простые жизнеспособные вещи, и не в последнюю очередь это касается амуниции. Есть масса вещей используемых военными, которые могут и нам сослужить добрую службу. Например фляжка. Простая алюминиевая фляжка на 800 мл, в чехле, позволяющем пристегивать ее к поясу – такой привычный образец, а ведь он до сих пор используется в ВС еще со времен ВОВ. И каждому из нас не мешало бы обзавестись такими же. Потому как фляжка – вещь индивидуальная, и в походе она должна быть у каждого. Потом, современная армейская форма – самая удобная одежда для похода. Только выбирать нужно не наш казахстанский камуфляж, а нормальный российский (тот же Хольстер делает хорошую форму, еще Сплав и Полигон-Центр), или еще лучше – НАТОвский (из всей Европы в Германии производят одни из лучших образцов форменной военной одежды). Такая одежда прослужит долго: сшита из

прочной материи (устойчива к намоканию, довольно теплая и в то же время в ней не жарко), крепко прострочена нейлоновыми нитками, дополнительная защита от протирания на локтях и коленях. Несомненным преимуществом окажется куча карманов и то, что грязь на ней плохо заметна (чем грязнее – тем камуфляжнее). А во время подъема на последнюю Игру я оценил удобство турецкой плащ-палатки НАТОвского образца. Она очень тонкая и легкая, и свернуть ее можно буквально в фигу. Тем не менее, в нее можно завернуться вместе с рюкзаком, что спасет вас от дождя. Плюс ко всему ее можно растянуть таким образом, что получится тент или навес.

Фонарик. Почему-то многие забывают прихватить этот предмет с собой в горы. В общем-то, там можно обойтись и без него. Но почему-то когда кто-то один этим чудом инженерной мысли все-таки располагает, всем он оказывается просто необходим. В итоге владельца сего чуда постоянно изводят постоянными просьбами п(р)осветить или (пр)одолжить ☺. Тем более, что разных модификаций фонарей всегда было много. Расскажу лишь о некоторых. Исходить будем из того, что много света нам все же не нужно, так что мощные фонари сразу отменяем (например MagLight – тяжелый и крупногабаритный, да и зачем вам прожектор, белок слепить?). Модель, прозванная «циклопом» (с помощью ремешков цепляется на лоб на манер третьего глаза), очень удобна когда вам в темноте придется куда-то идти или что-то делать. При этом обе руки остаются свободными, а довольно мощный луч света (чаще всего от квадратной батарейки) всегда будет сопутствовать линии вашего взгляда. Сейчас в продаже появились специальные светильники для палаток. Они крепятся к любой стенке с помощью магнита и стальной пластинки и дают яркий рассеянный свет. Более удачной альтернативой такому новшеству мне представляется маленький, формата авторучки, фонарик, работающий от одного или двух «пальцев» (size AA) или «полупальцев» (size AAA). Лучше, если это будет изделие от MagLight (надежнее и ярче). Его можно носить на шнурке на шее, чтоб не потерять (да и удобно). А оказавшись в палатке, привязать к потолку, открутив колпачок, защищающий лампочку. Тогда свет он тоже будет давать рассеянный, не такой яркий, но все же достаточный. Мне же по душе армейский сигнальный фонарь (из той же оперы, что и плащ-палатка). Запасная лампочка, влагонепроницаемый корпус из ударостойкого пластика, четыре световых фильтра, возможность прицепить его на плечо определили мой выбор. Еще хочу сказать, что какой бы фонарик вы не выбрали, лучше если он будет на обыкновенных батарейках, а не на аккумуляторе, потому что если он сядет, перезарядить в горах его будет нелегко. Вот только никак не могу для себя решить, какие элементы (size D) лучше брать: дорогие, за 600 тургрив, которые прослужат долго (Мишка уже второй год пользуется) или проще взять за ту же сумму 12 пар дешевых китайских?

Еще хочу поведать о некоторых вещах общего пользования и дать несколько полезных советов.

Топор. Без него обойтись можно, но процесс заготовки дров при этом будет сильно осложнен и времени займет больше. Простой легкий топорик будет вам добрым подспорьем. Лучше, если это будет цельнометаллический инструмент (есть такая модель из черненной стали и с резиновой рукояткой), а не с деревянным топориком. Так как со временем топор с древа начнет сползать. Даже если его переделать как советовал Харт это снова произойдет рано или поздно. Дерево материал недолговечный – может и потрескаться, и расколоться. Я же себе приобрел комбинированный инструмент (упрощенный армейский вариант) – на топорике вместо топора можно насадить лопатку, а в рукоятке нож. Всем хорош, тяжелый только. Все-таки, для походного варианта вес в 2кг это многовато. Но я от него все равно не откажусь (благо здоровье позволяет таскать тяжелятину ☺), потому что рубить таким одно удовольствие, и вес здесь величина, скорее, положительная.

В сырую погоду бывает сложно разжечь костер, и ходить за дровами в дождь не самая приятная перспектива. Даже при благополучном стечении обстоятельств к утру дров не

остается. Тут-то вам и пригодится походная горелка, работающая на небольших баллонах с бутаном. Даже если на костре уже что-то готовится, можно параллельно вскипятить еще воды, заварить чаю and so on. Из опыта знаю – кипятки в горах никогда не бывает лишним. Сейчас в продаже есть горелки разного размера – от миниплитки до простой насадки на баллон. Легкие и компактные, часто складные они не станут для вас обузой. Баллоны, кстати, тоже бывают разного «калибра». Обычный стоит всего 100 тенге и газа в нем хватает на 40-60 минут. С особенностями «плоского» я незнаком, знаю только, что он дороже. Горелкой, между прочим, очень удобно прогревать и даже просушивать палатку – стоит только оставить ее включенной в закрытой палатке минут на 10.

Котелок. От наличия этой посуды напрямую зависит, будете ли вы нормально питаться. Даже если у каждого из вас будет боб, приготовить что-нибудь путное на всех сразу будет сложно. Поэтому алюминиевый походный котелок, с плотно закрывающейся крышкой был бы наилучшим вариантом. Знаете, чем котелок отличается от любой другой подобной посуды? Наличием ручки, за которую он подвешивается над костром. Так вот, из небольшой кастрюльки или казанка можно сделать котелок, приделав ручку. Причем лучше, если их будет две – крест-накрест. Это сделает посудину более устойчивой и не позволит раскачиваться. Еще лучше если ручки будут не из проволоки, а из тросика – он почти не нагревается и в рюкзаке меньше места занимает. Крышка тоже вещь необходимая, потому что без нее вода в горах долго не закипает и быстро испаряется. Поэтому, если крышки все же нет, накройте свою посудину хотя бы тарелкой.

Бывают места, где с питьевой водой напряженка. Сразу возникает вопрос: в чем ее туда тащить. Вернее вопроса не возникает – все берут с собой пластиковые бутылки, фляги и бадейки. Места эти штуки занимают много, но выбора нет... Или есть? Сейчас в продаже появились складные пластиковые канистры WaterBag. Складывается эта штука по принципу гармошки и становится похожа на тарелку. Стоит всего 300 тенге, а вмещает в себя 10 литров – несоизмеримые цифры ☺!

Теперь снова позволю себе вернуться к рюкзаку, точнее к его эксплуатации. Пакуясь, помните, что в походе руки должны оставаться свободными от вещей, так что постарайтесь уложить все. Собирая вещи, сначала разложите все на несколько стопок, чтобы все было на виду. Потом начинайте как можно плотнее их укладывать, старайтесь уложить тяжелые вещи вниз, а мягкие – под спину. Следите, чтобы не торчали и не выпирали острые углы или ребра. Складывая какие-нибудь пустотелые предметы, например котелок или шлем, закройте чем-нибудь их внутреннее пространство для экономии места. Равномерно распределяйте вес, следите, чтобы у вас одна сторона не получилась тяжелее. Чтобы избавиться от внешних привесок, можно палатку или спальник уложить вовнутрь, а каремат раскатать вдоль стенок по ширине рюкзака. Плотнo затягивайте все стяжки, чтобы внутри ничего не болталось. Пояс нужно использовать когда идешь по ровной местности, при этом можно чуть расслабить плечевые лямки, чтобы перенести вес с плеч на поясницу. Когда идешь в гору их нужно наоборот подтянуть, перенести вес на спину, а пояс ослабить или вообще расстегнуть, чтобы не мешал дыханию. Грудные же стяжки нужны для того, чтобы лямки не разъезжались и были параллельны. Их можно использовать чтобы немножко изменить положение плечевых лямок, немножко сдвинуть, когда они давили плечи.

Вот сейчас заканчиваю, перечитываю и думаю: «Damn, до чего же похоже на диссертацию. Как много, однако ж, можно написать про все эти безделушки». Неужели все это мне так было важно года четыре назад? Наверное, с возрастом появляется устойчивое желание жить красиво. Так что я искренне надеюсь, что для вас эта статья рано или поздно окажется полезной. В любом случае, я обещал, что станцию, когда ее закончу. Ну, вот и все. Танцую джигу...

Кандидат туристических наук, профессор **Vjardovski**



Давайте поговорим на тему, которая редко поднимается в статьях и на форумах. О психологии отношений мастера и игроков. К сожалению, большинство мастеров считают эти вопросы, скажем так, личными, не подверженными обсуждениям и дискуссиям. Думаю, это не правильно. Многие детали отношений мастера и игроков можно и нужно изучать. Давайте посмотрим, как это может выглядеть.

Путь к мастерству

Прежде всего, давайте вспомним, что все, что происходит за игровым столом - это Игра. И заключается она не столько в попытке выиграть по тем или иным правилам, сколько в общении. Разумеется, у этого общения, как и у каждой игры есть свои правила, верно? А что это за правила? Вопрос не простой. Если игроки могут узнать свои правила из мануалов и от мастера, то мастеру необходимо строить свою систему правил самостоятельно, и, увы, не у всех это получается...

Я хотел бы показать свой взгляд на эти правила, разумеется не претендуя на всеохватность, однако рассчитывая направить дискуссии о мастерении в более конструктивное русло.

Итак, какую игру ведет мастер? В чем ее цель? Прежде всего, перед мастером стоят следующие задачи, которые он стремится решить:

- реализовать в ходе игры свой сценарий;
- поддерживать постоянный интерес к игре;
- поддерживать свой авторитет;
- добиться соответствия награды игроков их усилиям.

Здесь мне хотелось бы обсудить в первую очередь проблемы, связанные с реализацией сценария, поскольку остальные вопросы, на мой взгляд, носят вторичный характер.

А в чем проблемы реализации сценария? - подумают многие. Вот правила, вот модуль, все расписано, знай только бросай кубики да читай описания... Однако если приглядеться, все не так просто. Игра это не репетиция спектакля. Игрокам может взбрести в голову все, что угодно, а в первую очередь - то, что идет в разрез с вашими идеями. Мастер должен уметь удерживать игроков в рамках сюжетной линии, при этом создавая иллюзию полной свободы действий. Как этого добиться?

Здесь существует несколько приемов, которые полезно знать всем. Тем более, что некоторые из них ошибочные и вредные. С них и начнем.

Жесткий алгоритм. Игрокам не надо думать, куда пойти и что сделать. Мудрые персонажи детально объясняют им образ действий. Надо только все произвест и его. Ни вправо ни влево не свернуть. Там болота или бездонные пропасти. Назад не повернуть - за героями погоня. И так далее. Не самый лучший способ вести игру. Игроки обязательно почувствуют предопределенность их судьбы, будут либо апатичны, либо упрямы, в любом случае, интерес быстро угаснет. А ведь именно так в большинстве случаев проходит игра по опубликованным сценариям.

Мастерский произвол. Вся игра - сплошная импровизация мастера, полет его фантазии. Он прекрасно ориентируется по игровой обстановке. Если игроки агрессивны, устраивает комбат, если настроены потрогать - ярмарку. Вот, казалось бы истинное призвание мастера! Однако, игроки при этом начнут скучать, их будет терзать мысль о полной зависимости от мастера, подарки и подбегивания только усугубят дело.

Полная свобода. Мастер гордится своей ролью независимого рефери. Игроки могут делать все, что захотят. На каждый поворот дороги запасен модуль. На каждое важное действие заранее прописаны последствия. Виртуальная реальность, не угодно ли? Все это слишком трудоемко и бессмысленно. Почему? Ведь все как в реальном мире! В этом-то и дело! В сказке добро обязательно должно побеждать, вне зависимости от настроения слушателей. А игра не должна копировать наш усуровый действительность.

Игре вредит излишняя свобода по самой природе игры. Ведь игра - это всегда правила.

Как же протиснутся между глыбами мастерских штампов? Сложный вопрос, но мы сможем ответить на него, если вспомним, на чем построена ролевая игра. Прежде всего на антураже - мечях, доспехах и огненных шарах. Поэтому давайте не будем мучить игроков излишней фантазией вроде эльфов-пришельцев или гномов-самураев. Надо уметь оставаться в рамках духа эпохи. На приеме у короля неуместно говорить на студенческом жаргоне, а при допросе пленных не стоит оперировать терминами информатики и психологии. *Noten open.* Используйте правильные слова, и приучайте к этому игроков.

Другой кит успешного мастерения - это сюжет. Сценарий игры не может избежать общих законов, свойственных любому повествованию. У него должны быть начало, развитие, пик напряженности и развязка. Самое неприятное - превращение игры в мыльные оперы, или странные куски без начала и конца.

Другой аспект - привязка к жанру. Не бойтесь сотворить штамп, вспомните, что со времен Шекспира не было изобретено ни одного нового жанра. Если вы устроили детектив - пусть все будет как в детективе, если сценарий боевой, вспомните стиль популярных

боевиков. Жанр - она из важнейших предпосылок образа действий игроков, и мы еще вернемся к нему.

И наконец, вектор игры. Куда пойдут игроки? Что они выкинут в следующий момент? Такими вопросами мучается мастер, не умеющий направить действия игроков в нужную сторону. Как это сделать так, чтобы игроки не ощутили давления? Вот два основных способа: разбейте сценарий на блоки, так, чтобы внутри каждого блока игроки делали все, что захотят, но вышли бы из него в строго определенном месте и времени. Так сказать, принцип черного ящика в игре. Вам стоит продумать эти жестко зафиксированные точки, предвидеть способы их прохождения. Другой способ - создание вектора информационного поля. Я не спроста упомянул термин из области PR-технологий, методика весьма близка к ним по духу. Куда вы пойдете, если вокруг туман? Туда, где видно хоть что-то. Намеренно создайте игрокам неясность ситуации в нежелательных направлениях, и герои направятся туда, где они отчетливо видят цели и обстоятельства. Чем ярче вы это сделаете, тем уверенней они пойдут в нужном направлении.

Другая возможность сформировать модели поведения игроков - ярко выраженная жанровая привязка. Один и тот же герой в рыцарском романе будет истинным *chevalier*, а в трущобном детективе - развязным Перри Мейсоном, ваши игроки будут поступать в соответствии с окружающей средой, контекстом, отсюда - приятная возможность направлять развитие действий в нужную сторону.

Пусть это прозвучит несколько цинично, но игроками надо управлять, если вы хотите, чтобы игра доставила удовольствие вам и им. Однако, никому не нравится, когда им управляют, поэтому игроки не должны чувствовать это. Как этого добиться? Есть разные способы, например, тот, который мы ежедневно наблюдаем в телевизионной рекламе. У них должна быть возможность выбора. Разумеется с их точки зрения. Откуда им знать, что какую бы дорогу они не выбрали, вы отыграете один и тот же сценарий? Конечно, это не означает, что мастер должен постоянно жульничать таким образом. Очень полезно иметь сценарии с многовариантной сюжетной линией, особенно если сценарий будет опубликован и сыгран много раз. Но вы должны четко понимать - сколько бы дорог вы не описали со всеми разбойниками, тавернами и королевскими патрулями, герои пройдут только по одной.

Вам это кажется нечестным? Что ж, когда мастер для спасения игры применяет явный М-произвол или отчаянно читит (подсказывает), игроки и впрямь чувствуют себя обманутыми, а уж когда игра откровенно не удается - плохо всем.

Есть и более грязные способы управления героями. Например - дать каждому герою тайную миссию, и систематически ее корректировать. Подсказку, данную неким тайным агентом или духом предка лично ему, герой не воспринимает как чит и халяву. Кроме того - *divide and rule*, лишенные возможности обмена информацией, герои полностью в вашей власти.

И здесь возникает такой вопрос: интересно ли это все мастеру, ведь результат известен заранее? Интересно. Интересно узнать, смогут ли игроки провести своих героев по дороге ВЖК, созданной вами. Они ведь могут и не преуспеть на очевидном пути, не заметить специально созданных вами обходных путей, поддаться на введенные вами отвлекалки... Тогда они проиграли, и вы проиграли вместе с ними, ведь в первую очередь задачу не выполнили именно вы.

Да, да! Мастер должен играть на стороне игроков, которые разумеется почувствуют это. Результат таких отношений превосходит все ожидания. Среди игроков перестают встречаться манчкины и тонкие знатоки статистики, игроки доверяют вам и тоже играют на вашей стороне, всеми силами стараясь соответствовать стилю игры, жанру сценария и типажам своих героев.

Разумеется, основа такого подхода к построению игры - сюжетные сценарии, как минимум - вообще наличие сюжета. Все это имеет мало общего с лабиринтными вождениями и боевками, и тесно связано непосредственно с разработкой сценариев. Отсюда призыв - не играть чужие сценарии или модули по-писанному, перерабатывайте и адаптируйте их не столько к возможностям героев, сколько к их психологии.

А еще лучше - создавайте свои сюжеты и сценарии, ведь самое большое удовольствие, которое может испытать мастер - это удачное завершение лично им написанного и наполовину переделанного в ходе игры сценария, это - ваша общая с игроками победа на трудном пути к мастерству Игры.

Демоны приграничья 2. Охотник

Тропа петляла между надоевших холмов. Опасаться здесь было особенно некого, и Мегон безмятежно дремал в седле. Тагия уныло смотрела вперёд. Шёл второй день, как они выехали из заставы. Уговорить Тагию было трудно. Лишь понимая важность этой поездки, она нехотя согласилась. Сейчас они нуждались в любой информации, способной пролить свет на происходящее. Мегон зевнул и посмотрел на небо. Оно отражало настроение Тагии. К вечеру ливанёт, - подумал Мегон. Ливануло раньше. Они уже выехали на равнину, по которой проходила дорога на Темилан, столицу Империи. Под одиноким деревом, привязав лошадей, путники попытались скрыться от дождя. Глинистая почва равнины постепенно превращалась в топкую грязь. Через крону дерева ощутимо капало. Мегон крепче прижал к себе Тагию. "Хоть один бок останется сухим," - подумал он. Дождь лил не переставая. Тучи постепенно размазались в одну, закрывшую всё небо.

- По-моему, сидеть тут не имеет смысла, - сказала Тагия, - дерево от дождя уже не спасает.

- Да, ты права. Собираемся.

Лошади были не в восторге от продолжения поездки, но их мнения никто не спрашивал. Так что пришлось им понуро брести с развезжающимися по грязи копытами. Настроение Тагии почему-то улучшилось. Возможно, дождь и перспектива насквозь промокнуть отвлекают ее от более мрачных мыслей, - подумал Мегон. Пытаясь найти просвет в тучах, воин посмотрел вдаль. Внезапно ему почудилось какое-то движение на горизонте. Мегон присмотрелся внимательнее, но сквозь завесу дождя ничего не было видно.

- Слушай, Тагия, - сказал Мегон, - как мы сегодня ночевать-то будем? Есть тут хоть какое-нибудь укрытие, кроме протекающих деревьев?

- Чуть дальше по дороге должен быть поворот на Ктанур, и недалеко от поворота - таверна. Можем остановиться там.

- Нам не стоит привлекать лишнего внимания...

- И лишней простуды тоже. Также в таверне мы сможем узнать свежие новости.

Этот аргумент добил Мегона. В любом случае, соваться в столицу не разведав обстановки, было бы опрометчиво. Мегону снова показалось, что что-то движется слева от них. Он предостерегающе поднял руку. Тагия проследила его взгляд. Лошади замерли, как-будто почувствовав напряжение всадников.

- Что такое? - шепотом спросила Тагия.

- Я вижу какое-то движение. Уже второй раз.

- Если бы за нами следили, я бы почувствовала. Ничего там нет, кроме дождя.

- Надеюсь, что ты права.

Мегон вздохнул и тронул поводья. Хаекса бы сюда, - подумал он. Хаекс иногда появлялся, когда его вспоминали, но сейчас у демона очевидно были более важные дела. Мегон так напряженно всматривался в залитый дождем горизонт, что наверняка проворонил бы Ктанурский поворот. К счастью, Тагия была больше занята мыслями о комфортном ночлеге и поворот не пропустила. Свернув следом за ней, Мегон оглянулся. Нехорошее предчувствие не покидало его. Если что-то шло слева от них, то теперь оно было сзади. Воин попытался уловить посторонний звук в шуме дождя...

Таверна оказалась совершенно неожиданно. Большое двухэтажное здание словно выплыло из серой пелены, из окон на дорогу лился желтоватый свет. Тагия ловко спрыгнула с лошади, и ее изящные сапожки с отчетливым хлюпом вошли в грязь почти по колено. Она тихонько выругалась, бросила поводья Мегону и пошла к двери таверны. Прежде чем постучать, Тагия прислушалась к звукам, доносившимся изнутри. Мегону необычайно понравилось такое ее поведение. Похоже, в таверне все шло своим чередом - звенела посуда, слышны были голоса, пьяные и еще не совсем. Тагия постучала в дверь. Негромко, но четко. Голоса внутри мгновенно затихли. Мегон напрягся - это был плохой знак. Тагия отскочила в сторону и замерла, положив правую руку на запястье левой. Мегон догадывался, что у нее там спрятано. Голос из-за двери спросил полуспуганно-полуугрожающе:

- Кто вы и что вам нужно?

- Путники, нас двое и нам нужен ночлег, - как можно более усталым голосом ответил Мегон.

Дверь стала медленно приоткрываться, и Тагия уже стояла за ней, прижавшись к стене. Мегон зашел за лошадь, пытаясь угадать, из чего сейчас в него выстрелят. Испуганная мордочка выглянула из-за полуоткрытой двери. За ней виднелось еще несколько человек, которым было любопытно, но уж слишком страшно. Зыркнув по сторонам, мордочка уже более спокойно заявила: "Заходите". Обладателем мордочки оказался хозяин таверны, некий Томус. Пригласив Мегона и Тагию внутрь, он тут же распорядился насчет лошадей, и какой-то парень повел их в стойло. Было заметно, что выходить наружу ему совершенно не хочется. Гудеж в таверне возобновился, но Мегон иногда ловил настороженные взгляды.

Тагия договаривалась с хозяином насчет ночлега, а Мегон, устроившись у стойки, неторопливо потягивал теплое вино и присматривался к посетителям заведения. Он привычно оценивал каждого - кто сколько неприятностей может причинить в дальнейшем. Всего, конечно, не предугадать, но эта привычка уже не раз доказала свою полезность. В таверне обнаружилось несколько неслабых мужиков, парочка подозрительных типов, и большая куча всякого сброда. Все они казались слегка напуганными, в воздухе кроме обычного смрада таверны чувствовалось напряжение. Но была здесь еще одна интересная личность. Стоящий у стены столик занимал единственный посетитель. Один-единственный достойный противник, отметил Мегон. Высокий, поджарый, он сидел на стуле, вытянув ноги. В его позе не чувствовалось никакого напряжения и страха. Кожаный охотничий костюм его был потрепан, но чист. К поясу были пристегнуты ножны с узким мечом, и рукоять меча закрыта чехлом - знак мирных намерений. Небольшой арбалет стоял рядом со стулом, прислоненный к стене. Оставив Томуса и подозрительных типов на Тагию, Мегон подошел к нему.

- Мир тебе, незнакомец, - сказал Мегон.

- Мир и тебе. Присаживайся.

Мегон пододвинул себе стул и сел. Один из парней Томуса тут же принес кувшин с вином и две кружки.

- Давно ли ты в этих краях? - осторожно просил Мегон.

- Пару недель. Станные вещи у вас тут творятся.

- Что ты имеешь в виду?

- Ну, может для здешних мест это в порядке вещей. Хотя по их лицам я бы так не сказал, - незнакомец улыбнулся, кивнув в сторону других посетителей таверны.

- Не расскажешь ли, что именно тебе кажется странным? Мы-то в этой каше давно варимся, а твой свежий взгляд может и заметил что-то от нас укрытое, - Мегон старался расспрашивать осторожно, но у него не особенно получалось. Тагия закончила свои дела и тихонько под села к столику незнакомца.

- Ну, начнем с массовых сумасшествий. Разве это не странно?

- Я бы назвала это скорее массовой одержимостью, - Тагия присоединилась к разговору. Мегон решил помолчать и послушать немного, поскольку Тагия явно уже владела какой-то информацией.

- Да и на одержимость не слишком похоже. Дух или демон обычно знает, что ему нужно. И овладевает только одной жертвой. А тут... Все жители деревни за одну ночь сходят с ума и идут толпой в неизвестном направлении. Говорят, некоторые из них до сих пор бродят по равнине.

- Похоже на зомби. Те тоже бродят небольшими группами без особой цели.

- Это не зомби. С виду да, похоже. Идут куда глаза глядят, и взгляд пустой, и походка странная. Но - ни на кого не нападают. И еще умирают они. От бессилия. Просто падают, а остальные идут дальше...

Ни орка себе, - подумал Мегон - тут еще похлеbbe, чем в Приграничье.

- Может какой-нибудь крутой демон решил овладеть сразу многими жертвами, и у него не слишком получается? - выдвинула предположение Тагия.

- Нет, вряд ли... Если демон действительно крут, он бы просто подтянул младших демонов. Сам бы вселился в предводителя толпы, а младшие демоны – во всех остальных.

- Как я посмотрю, незнакомец, здорово ты в демонах разбираешься, - настороженно сказал Мегон.

- Кстати, разрешите представиться: Гхонас, охотник.

Простоватое у него имя, - отметил про себя Мегон, - скорее всего не настоящее. Скрывать свое истинное имя Мегон не считал нужным – его вполне мог здесь кто-нибудь узнать в лицо, ведь от Приграничья было не так уж далеко. Еще раз пожалев об отсутствии Хаекса, Мегон спросил:

- И на какую же дичь ты предпочитаешь охотиться?

- На самую разную...

Мегон понял. По слегка изменившемуся выражению лица Тагии было видно, что она тоже поняла. Гхонас охотился в основном на людей. Настороженность Мегона вспыхнула с новой силой. И тому была причина. Охотника никак нельзя было назвать рядовым наемным убийцей. Судя по всему, это был профессионал высокого класса, который явно должен иметь определенную известность в своей среде. Но Тагия его не знала, а ведь они коллеги... Знал ли Гхонас Тагию? По его непроницаемой легкой улыбке ничего нельзя понять. Глупо спрашивать, зачем он здесь. Ответ заранее известен – дела. Мегон инстинктивно чувствовал, что Гхонас – еще одна неизвестная деталь сложной мозаики, приведшей их сюда.

- Мое имя Мегон, разведчик из Приграничья.

- Наслышан, наслышан.

Вот даже как, - подумал Мегон., - но удивляться не стал.

- Тагия... Охотница, - представляясь, Тагия улыбнулась немного смущенно.

И вот тут Мегон удивился. Внешность Тагии была одним из основных ее козырей. Пусть даже сейчас она была одета не как благородная дама или хотя бы простая девушка, но все же... Стоило ли раскрывать свою профессию Гхонасу? Мегон мысленно пожал плечами. Какая разница, что это – ответная вежливость или женская интуиция, сказанного все равно не воротить.

В ответ на слова Тагии улыбка Гхонаса стала шире.

- Рад видеть среди нас такую прекрасную, и не менее опасную девушку, - Гхонас поцеловал ей руку.

Вот теперь и он не может спросить, что нас сюда привело, - подумал Мегон, - а ему, похоже, очень хочется это узнать.

- Как обстоят дела в Приграничье? – спросил Гхонас. Улыбка его была по-прежнему непроницаема, но Мегон уловил во взгляде неподдельный интерес.

- Как всегда. Разве что орков стало побольше.

- Да, они теперь везде чаще встречаются.

- И там, откуда ты приехал, тоже?

- Я еду из Темилана. Вот только орков там для полного счастья и не хватает.

Тагия чуть заметно кивнула. Гхонас продолжил:

- Полный бардак сейчас в столице. Слабоумный император, толпа советников и чиновников – вообще непонятно, кто управляет государством. Складывается впечатление, что никто. Если вы едете туда – будьте осторожны, народ совсем озверел. И здесь тоже беспокойно, - вздохнул Гхонас, указывая в дальний угол таверны.

Там начиналась драка. Один из посетителей съездил по морде слуге Томуса. Почти все мужики уже вставали со своих стульев, чтобы поучаствовать. Томус появился как раз вовремя, чтобы предотвратить нанесение ущерба своему заведению. Добавив еще один фингал своему слуге он завопил: "Ещё раз нагрубишь клиенту – голову оторву! Всем вина за счет заведения!" Мужики успокоились. Слуга, кажется, тоже был доволен, что отделался парой фонарей под глазами.

- Я тут одну историю вспомнил, - сказал Гхонас,

- Хотите послушать?

- С удовольствием, - ответила Тагия, поудобнее устроившись на стуле.

Дело было в Кавайских лесах, лет 7 назад. Поздней весной я направился из форта Текстем вверх по течению реки Кавай. Особой цели у меня не было, просто сидеть в Текстеме (а я там зимовал) уже надоело. Вот и пошел прогуляться, да подышать свежим воздухом. Встретить орков в долине Кавай, да и вообще в тех землях, тогда считалось большим событием, так что я особо их не опасался.

Теперь НЕ встретить орков там считается большим событием - подумал Мегон.

Кавай течет на юго-запад, как вам известно. И если форт Текстем расположен в относительной низине, то выше по течению местность гористая. Горы эти сплошь заросли елками и прочей хвойней.. (Тагия подавила смешок.) Левый берег местами обрывист, пройти там трудно. Посему я избрал правый. Хотя и там орк ногу сломит, особенно ночью. Пару дней спокойно шел (если это можно так назвать) и любовался ландшафтом в одиночестве. На третий день я должен был подойти к старой избушке. Постоянно в ней никто не жил, но многие охотники останавливались на неделю-другую. Встал я на рассвете и к обеду был уже почти на месте. Стоя у самой воды, я смотрел направо, вверх по склону, и между двух елок была видна эта самая избушка. Мне показалось, что над крышей поднимается слабый дымок. Ну, думаю, посижу вечерок в компании. Поднимаюсь по склону, и - хорошо, что осторожность меня не покинула - обхожу избушку сзади, не показываясь в окна. Вижу, что дверь не то что выбита – она прямо-таки разорвана на части. Внутри, однако, кто-то есть. Звук довольно странный: бум-хлоп-хлоп-хлоп. Прикидываю, кто и чем может такие звуки издавать. Никаких идей. Арбалет у меня уже взведен, и я аккуратно заглядываю внутрь... Привалившись к дальней стене сидит обезглавленный труп, оторванная голова валяется неподалеку. Труп в кольчуге, голова в шлеме. И стоит такой здоровенный орк, и пинает эту голову из угла в угол: бум-хлоп-хлоп-хлоп... Причем голова именно оторвана, а не отрублена, откушена, отрезана или отпилена.

- Или отгрызена, - вставила Тагия.

Прячусь, пока орк меня не заметил. Обдумываю два вопроса: какого ёжа в здешней глуши делал человек в кольчуге, и кто ему за это оторвал голову. Ясно, что не орк: свернуть или отрубить башку он мог, но вот оторвать – вряд ли. Чтобы осмотреть труп, надо убрать орка, что я и делаю. Арбалетный болт легко пробивает его жиденький шлем, орк падает на пол – прямо на оторванную голову. Вхожу внутрь. То, что так жестоко поступило с дверью, явно было немаленьких размеров – дверной проем стал гораздо больше. Изнутри тоже все искорежено. Доски пола проломлены недалеко от порога, где они были послабее. И там угадывается неясный след... Непонятно чего. Ясно только, что не дракон.

- Во-первых драконы вымерли, - заметила Тагия, - а во-вторых, он бы в избу не поместился.

- Смею возразить, - сказал охотник, - считается, что драконы вымерли. Это не доказано. Дракон мог полностью и не влезать внутрь, а просунуть только шею. И еще это мог быть детеныш дракона – как раз точно в избу и поместится.

- Ты видел детенышей драконов? – удивленно спросил Мегон.

- Да нет, люди рассказывали.

Чего-то он недоговаривает - Мегон слегка насторожился, - Он явно не тот, за кого себя выдает... Впрочем, и мы тоже не погулять были.

Судя по всему, произошло сие дело прошедшей ночью, или вечером. Орк пришел уже позже – кровь на полу успела слегка подсохнуть. Кроме его следов, больше никаких не видно. Стол и кровать разгроханы напрочь, но это мог и орк постараться – просто так, из любви к искусству. На полу, в размазанной луже крови валяется меч, и неплохой, кстати. Подхожу к трупу и вижу, что кольчуга (хреновая, не в пример мечу), на правом плече сильно повреждена. Некоторые кольца разогнуты, другие смяты... Как-будто одной рукой держали за плечо, а другой отрывали голову. Да, вроде похоже на след руки... О-очень большой руки! Честно сказать, я испугался. Тварь с такими руками один болт может и не остановить. Но раз уж зашел, посмотрю все. Переворачиваю орка. Нда-а...



- Что, орк какой-то неправильный? - со скрытой надеждой в голосе спросил Мегон.

- Да нет, орк обычный. Насколько обычным мог быть орк в тех краях.

Под ним лежит голова. И непонятно от чего умер человек: от того, что ему голову оторвали, или от того, что ее сперва слегка раздавили. Лицо вмято внутрь шлема, и узнавать там практически нечего. Как-то стало мне в избушке неуютно... Думаю, надо посмотреть снаружи следы и прочее... выхожу. И удачно так вышел, сразу вижу - по склону справа, со



стороны леса, идут четыре орка. Еле успел присесть, чтобы не заметили. Идут они, рыскают по сторонам, вроде ищут кого-то. Если бы наверх посмотрели - то и все, конец бы мне пришёл. Потихоньку отползаю назад, там чуть ниже есть довольно плотные кусты. Самое обидное, что спуститься к реке я уже не успею - склон сверху неплохо просматривается, а орки вот-вот подойдут. Заполз в кусты, сижу, жду. Орки подошли к избушке. Хорошо, что я ихнего языка толком не знаю. Даже от того, что понял, уши под воротник полезли. Трепались они долго. Ругались, спорили, и не забывали по сторонам поглядывать. Я бы на их месте тоже так делал. В конце концов, засели внутри избушки. Сидят и не высовываются, только трупы наружу выбросили. И голову выпнули - далеко летела... Вроде все хорошо, можно и мне уходить, но где гарантия, что только я шевельнусь в кустах - и эти гады на звук не выбегут? Решил я подождать темноты - хоть и страшно, но оркам после такого зрелища тоже вряд ли захочется ночью выходить посмотреть, что же там такое в кустах шуршит.

Стемнело. Луна тонкая, да еще облака - самое то. Все, думаю, пора. Орки по-прежнему сидят внутри, огонь в очаге развели. Остатками мебели топят, что ли. Вылез я из кустов, при этом пошумел прилично. Замер на мгновение и понял - я тут не один шуршу. И тот, второй, шумит мало того, что недалеко, так еще и громко. Потому орки и не выбегают, похоже... думают, что нас двое. Страшно, а интересно, кто же это шуршит со мной за компанию? Из кустов я уже вылез, поэтому могу передвигаться относительно незаметно. Пошел на звук. А там гребешок такой над склоном нависает, вот на него думаю, вылезу и оттуда посмотрю. Классическая ошибка, уж кому, а мне такое непростительно. С гребешка камень сорвался, пока я на него заползал. Только я выглядываю, и камень как раз упал в куст ниже по склону. Чуть-чуть высунулс - а внизу стоит тролль и на меня смотрит.

Мегон откинулся на спинку стула. Тагия изумленно посмотрела на Гхонаса. Тот улыбнулся, явно довольный произведенным впечатлением. А Мегону уже настолько надоело удивляться, что он быстро переключил внимание на Тагию - любоваться ее широко раскрытыми глазами и изумленным выражением лица было приятно... Интересно, притворяется она или нет?

- Так вот, - продолжил Гхонас, - тролль явно меня заметил. Не буду утверждать, что я ему понравился, но пошел он именно ко мне. Чтобы до меня добраться, тролль должен обойти гребешок, на котором я сижу. Это дает немного времени...

- Убежать? - спросила Тагия.

- Ага, убежишь от него. То есть можно, конечно, только он рано или поздно все равно догонит.

Далеко бежать я не собирался... Мне даже было нужно подпустить его поближе. Пока тролль подходил, я успел немного его рассмотреть. И кое-что мне показалось странным. («Что, тролль какой-то неправильный?» - хотел спросить Мегон, но вовремя сдержался.) Это был пещерный тролль. Какого орка он вылез наружу - непонятно. На его шкуре в нескольких местах темные пятна - то ли грязь, то ли раны. Когда он подошел уже совсем близко, я резко срываюсь с места и бегу к избушке. Тролль, естественно, бежит за мной. Орки по прежнему не высовываются. Понятно, что первый, кто сунется в дверной проем, очень неслабо от них получит. Моя единственная надежда - что тролль этого не знает. На одном окне ставни почти оторваны, и я с разбегу прыгаю прямо в окно. Тяжелые ставни влетают внутрь вместе со мной, и удачно попадают в причинное место одному из орков. Орк задыхается, другой бросается на меня, а остальные двое в нерешительности застыли у входа. Я успеваю отбить пару ударов орка, и тут в избу вваливается тролль. Орки у входа реагируют моментально, и тролль тоже в долгу не остается. Даже если они и были когда-то заодно, то теперь точно поссорились. Мой противник на какой-то миг отвлекся, и я со всей дури бью ему мечом по башке. Шлем его спас, но оглушило прилично. Пожалуй, это был первый раз, когда я не хотел бить орка насмерть. Пока он очухивался, я выпрыгнул в то же самое окно и пустился со всех ног к реке. Если я успею убежать достаточно далеко, то вода скроет мои следы. Только бы орки подольше задержали тролля... Сколько я бежал - не помню. Да и бегом такое назвать трудно - весь ободрался об ветки и камни, несколько раз падал в реку. Уже начал выдыхаться, и тут услышал... Представьте себе: ночь, тонкий месяц еле светит сквозь облака. Шум реки в ущелье, мое дыхание... И предсмертный рев тролля! Честно сказать, я не задумываясь побежал дальше. Лишь потом я понял - тролля убили не орки. Его простым оружием почти невозможно убить, а у них ничего выдающегося не было. Да и не могли четверо орков так быстро с ним справиться. Что бы ни убило тролля, я совсем не хотел с этим встречаться... До Текстема я добрался на исходе следующего дня. Вот такая прогулочка.

- Так что, наш почтенный Томус вряд ли оторвет голову своему слуге... Для этого как минимум тролль нужен, - Гхонас усмехнулся. Вокруг столика собралась большая половина посетителей таверны. Томус тоже слушал историю охотника.

- Погоди, а откуда ты знаешь, что голову оторвал тролль? - спросил Мегон.

- Просто предположил... Скорее всего, это был он.

Гхонас нахмурился. Потом зевнул.

- Что-то я устал. Пойду спать... Приятно было находиться в вашем обществе, - охотник поклонился Тагии, - спокойной ночи!

Мегон задумчиво смотрел, как Гхонас поднимается по лестнице на второй этаж. Народ расходился по своим столикам, бурно обсуждая услышанное.

- Пойду-ка я тоже наверх, - сказал Мегон Тагии, - как бы Гхонас нам какой сюрприз не устроил.

- А я пока здесь послушаю, что да как.

Мегон поднялся на второй этаж. Проходя мимо комнаты охотника, он прислушался. Тишина... шорох, еле различимый на фоне шума и голосов, доносящихся снизу. Действительно он спать лег, что-ли? - Мегон пожал плечами. Их с Тагией комната была следующей по коридору. Воин вошел и осмотрелся. Кровать, тумбочка, крюк для одежды. Окошко маленькое, но пролезть можно, если постараться... и прыгнуть, здесь невысоко. Мегон снял сапоги и лег поверх покрывала. Комнатки разделялись тонкими перегородками, и слышимость была великолепной. Оставалось лишь надеяться на чуткий сон. Он не замедлил прийти...

Ra (Роман Оконецников)