

18+

Светлана Бринкер



САМОУЧИТЕЛЬ ПО ПРЕВРАЩЕНИЯМ

Светлана Бринкер
Самоучитель по Превращениям

«Издательские решения»

Бринкер С.

Самоучитель по Превращениям / С. Бринкер — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-980913-1

НЕЗАКОННОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН И ВЛЕЧЕТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. Эта книга научит превращаться в Мерлина, Дракулу, Клеопатру или другого героя вашего персонального пантеона, в любое существо, предмет или абстракцию. Способ, рекомендуемый для Превращения, — ролевые игры живого действия, наиболее известные из которых — «Хоббитские Игрища». Автор делится опытом организации игр в России, Израиле и Германии, рассказывает о захватывающих приключениях в придуманных мирах из любимых книг, предлагает сценарий игры тем, кто готов наполнить свою жизнь чудесами. Организация "Meta Inc." запрещена на территории РФ.

ISBN 978-5-44-980913-1

© Бринкер С.
© Издательские решения

Содержание

Предисловие	6
Пролог (от автора)	8
Часть первая	10
Глава 1. Космонавтом – это просто	10
Глава 2. Остановим поезд – убийцу Анны Карениной!	18
Глава 3. Армия в спичечной коробке	26
Глава 4. Авторитетное мнение	31
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Самоучитель по Превращениям

Светлана Бринкер

Редактор Ольга Светлова (Иванова),
Корректор Ольга Светлова (Иванова),
Иллюстратор Анатолий Дубовик

© Светлана Бринкер, 2020
© Анатолий Дубовик, иллюстрации, 2020

ISBN 978-5-4498-0913-1
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

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

Как попасть в сказку

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Я использую игру, чтобы помочь людям исцелиться от душевных ран, научиться новому, побыть в другом мире. Люди сами играют в ролевые игры для тех же целей. И им очень нужна эта книга.

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

Ю. В. Власова

Пролог (от автора)

Эта книга – не фанфик!

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

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

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

Им нравится превращаться.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Это раздел добрых советов. По большинству. Некоторые из них – апокрифические и даже просто ехидные, но следовать им всё равно стоит. Можно и поступать вопреки. Или игнорировать. В любом случае, что-нибудь с ними сделать придётся!

Третья часть книги («Принц») посвящена мастерению, организации игр. Когда я удалюсь от дел (надеюсь, это случится не раньше, чем люди полетят к звёздам!), в мире станет на одного Мастера меньше. Чувство неловкости, да, даже предательства по отношению к человечеству охватывает меня при мысли о том, чтобы унести с собой все секреты Превращения. Правда, моя старшая дочь, привыкшая к метаморфозам с раннего детства, сегодня профессионально

мастерит D&D во Франкфурте. Уводит в волшебные миры на заказ, возвращает без потерь, трофеи гарантированы. И утверждает, что на скромную, непритязательную жизнь ей хватает. Однако настольные игры, к которым относится и D&D, мучительны для тех, кому претит мало-подвижность. Нет ничего лучше, чем тайком на рассвете пробраться в город лесных эльфов и умыкнуть у Короля лютню или пудреницу. Но вдруг загреметь кастрюлями да щитами, всех перебудить – и мчаться прочь, задыхаясь и хохоча, под брань и свист стрел! Мастер в такой ситуации нередко бежит следом. Или валится из эльфийской башни в ров – от смеха, а может, выкинутый разгневанными стрелками. Мастеру D&D недостаёт тактильного опыта. Его я тоже планирую передать. Вы почувствуете, когда это произойдёт.

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

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

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

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

Желаю всем незабываемых Превращений.

Часть первая

Мудрец

«Ты, конечно, хочешь играть принца?»

«Лучше бродягу. Принцем я и так стану».

Борода

Глава 1. Космонавтом – это просто

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

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

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

У Шекли есть рассказ «Из луковицы в морковь». Помните? Герой – вежливый, скромный человек, которого всякий оттирает и ущемляет. Этакая кругленькая нежная «луковичка». И вдруг обнаруживается, что совсем нетрудно превратиться в острую оранжевую «морковь». Небольшое когнитивное усилие – и перед бывшим слабаком трепещут чиновники и официанты. Герой рычит, хамит, шагает по головам и ставит наглцов на место. Но таким поведением чуть ли не отталкивает навсегда свою нежную возлюбленную, типичную «луковку». Приходится прибегнуть к компромиссу: в повседневной жизни смиренно сносить толчки и обиды, как «луковица», но время от времени устраивать себе каникулы под личиной агрессивной «моркови».

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

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

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

Когда школьник берёт в руки кисточки и краски, у малыша редко получается бессмертный шедевр. Всё-таки он отважно принимается за дело, и результат делает счастливыми по крайней мере двоих: художника и маму. Папа выдаёт дипломатичную улыбку. Но и ему в конечном итоге приятно, что отпрыск не промахнулся кисточкой мимо бумаги. О, когда же

в школах начнут преподавать Превращения! Сразу стало бы ясно, что это дело естественное, как рисовать или играть в футбол. Так же поддаётся тренировке.

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

Шучу.



День мёртвых в Мексике (фото с pixabay.com)

На мексиканском празднике Día de los Muertos живые ненадолго превращаются в мертвецов. На следующий день, вопреки естественному ходу вещей, выглядишь и чувствуешь себя гораздо живее, чем вчера.

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

В чём же разница?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Снова смена паспортов! Потерянный плюшевый слон в швейцарском аэропорту. Неприличные оговорки на языке потомков викингов и кельтов. Попытки повторить маршруты Фрэнсиса Дрейка и Джеймса Кука. Ясно: едва местные праздники перестанут казаться бессмыслен-

ными пьянками и если ей на Широкой улице в Кёльне на голову не свалится кирпич¹, тогда снова потянет в дорогу. Видимо, в Австралию, где обосновались родные. Надо же потеряться в Аутбэке, укусить акулу в бок и поймать-таки жирного ибиса-каннибала в Королевском Ботаническом саду в Сиднее. Да-да, каннибала! Дьявольские птицы жрут куру-гриль, похищенную у рассеянных туристов.

Такую жизнь монотонной не назовёшь.

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

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

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

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

Произвол обстоятельств навязывает нам роль, которую мы играем ежедневно. Адепты жестокой секты «Начни-с-себя», на знамени которых кровью потерянных бойцов написано «Кто хочет – ищет способ, кто не хочет – ищет причину»², не берут в расчёт парадоксальность людских потребностей. Не все мечтают стать Властелином мира, чемпионом по фигурному катанию и воплощением семи рыцарских добродетелей. А если всё-таки да, то ненадолго. А потом – с облегчением рухнуть на диван и обнять родную подушку.

Но, даже если векторы желаний и усилия направлены в одну сторону, всё равно не факт, что дотянешься, пролезешь в узкое горлышко отбора лучших из лучших, не ободрав себе уши. А затеваешь ролевое Превращение – сам решаешь, кем быть и как долго. Королём или шутом, разбойником или судьёй. На день или на час. Если Мастер, организатор игры, навязывает тебе свою волю, можешь торговаться с ним вживую, без посредников.

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

Однажды я с удовольствием наблюдала Превращение соседа, пацана лет четырнадцати, известного во дворе и в правоохранительных органах под именем Бибизьян. Четвёртый ребёнок не слишком заботливых родителей, вечно голодный школьный клоун и мучитель котов, он

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

² Сказал Сократ. Он тоже любил театр и качественное лицедейство. Возможно, эти слова были обращены к тем, кто убеждён, что для игры у них «таланту маловато».

в игре по «Джеку из Тени»³ получил роль Железной Звезды. А именно – пилота космического корабля, регулярно пересекающего небосклон над Тёмной и Светлой стороной.

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

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

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

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

Факт, который никак не обесценивает его замечательное приключение.

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

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

ФУГА 1. СКАЗАНИЕ О САХАРЕ. НАЧАЛО

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

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

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

Сразу после этого между действующими лицами состоялся полный экспрессии диалог:

- Придурок, что я тебе сделал?! – с обидой проорал мертвец.
- М-м... Да я машинально. Чего ломился-то, прям как этот?
- От медведя бежал. Глянь, вон он, лыбится!

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

³ Роджер Желязны. По-моему, он великий фантаст.

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

– Дикарей ищу, – хмуро объяснил убийца.

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

– Я у них побывал уже. Теперь сахар ищу.

Покойник выглядел, как тощая грязноногая девчонка лет шестнадцати, да в общем-то и был ею. Этот рыжеволосый, простуженный, завёрнутый в чёрную хламиду из дешёвого подкладочного ацетата Ученик ни секунды не мог постоять спокойно и всё подпрыгивал, будто его блохи кусали. Потом покопался в сумке и просветлел, убедившись, что блокнотик с заклинаниями на месте, между кисетом с дунь-травой⁴ и синим кристаллом, похожим на магический.

– У тебя сахара нет?

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

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

– Нормально, – обрадовался Ученик, обулся и воскрес.

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

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

Внутри уже сидели знакомые гномы, возвращающиеся с ярмарки в родную пещеру. И один *прет*, голодный демон Ада⁵. Нечистый переоделся крестьянином, и кабачник до сих пор его не вычислил. К компании подседа красавица-варварка, поющая басом.

Гномы угощали самопальной медовухой с перцем, с вытяжкой из пряных трав. Прет сконфуженно поедал всё, до чего мог дотянуться, и после недолгих уговоров продемонстрировал знаменитое адское оружие – чудовищную Большую Ложку из драконьей кости. Варварка, уложив косу горизонтально на грудь, поведала о том, как на прошлой неделе уложила трех викингов. Народ перемигнулся, девушка обиделась, но не всерьёз, и вскоре уже пела Greensleeves на две октавы ниже канона. Прет отбивал ритм Ложкой и прищёлкивал зубами. Получался забойный медленный свинг. Под стеной подвывали вурдалаки. Только к полуночи Сын Охотника с Учеником вспомнили, что пора двигаться дальше.

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

– За сахаром, – неуверенно предположил Ученик.

– ... Я – хватъ гада колбасой по балде!⁶ – перекрывая общий гомон, гудела варварка. – Вражина на пол бряк, и дух вон.

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

⁴ Дунь-траву играл трубочный табак. Наркотики на играх запрещены. Как и повсюду, кстати.

⁵ Думала, что преты из «Саги о копье». А они оказались из индийской демонологии. Жрут всё и остаются голодными. Единомышленники Тантала. Не все преты одинаково стеснительны, некоторые весьма бодипозитивны. Могут выглядеть как горящие деревья с узкой глоткой и толстым брюхом, но только когда хотят повыпендриваться. Чаще притворяются смертными, чтобы не привлекать внимания на охоте. Даже если обратиться в бегство, едва слышав об их приближении, всё равно не досчитаешься органа-другого. Аппендикса, мизинца на ноге, мочки уха. Процесс проглатывания претом целого бойца отыгрывался так: демон незаметно приближался к жертве, дул ей в ухо, а потом тихо показывал сертификат. Съеденный молча исчезал в Мертвятнике.

⁶ Перед вами знаменитая «Легенда о колбасе». Занимает почётное место в игровом эпосе. Каждый ролевик поклонится именем Мерлина, что история приключилась именно с ним. Соль в том, что Мастера удар засчитали. Со времён прецедента колбаса обрела статус ударно-дробящего оружия, реже – метательного. Когда невкусная.

– Копчёная колбаса типа сервелата. Считай, лёгкая дубинка...

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

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

– А в сахар верят?

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

– Не-а, не пошёл, борода. Замяли.

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

Ученик Чародея, не слушая, разъяснял компаньону:

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

– Кроме диабета!

– ...я бы и с-с-сахару поел...

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

Ученик Чародея отвернулся от гномов и подвёл итог:

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

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

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

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

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

Снова стало шумно.

– Брехня!

– Чем? Топором, что ли?

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

Гном полез на стол, роняя кружки, и заорал⁷:

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

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

– Я бы у эльфов сахар искал.

Сын Охотника ощутил в желудке тепло жареных сосисок. Приятно слопать готовое, за которым не нужно гоняться всю ночь! Поневоле преисполнишься нежности к новому патлатому приятелю. Ради него захотелось пойти на подвиг. Предложение навестить эльфов, ушастых стрелков-человеконенавистников, было неразумным, самоубийственным, просто неле-

⁷ Оригинальный монолог вчетверо длиннее из-за специфических фольклорных выражений.

пым. Папа-Охотник, случись он неподалёку, непременно влепил бы отпрыску подзатыльник за такую идею. Именно поэтому тот её и высказал. У эльфов в Дивных краях сокровищ хватало. Сахару, ясное дело, тоже.

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

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

Глава 2. Остановим поезд – убийцу Анны Карениной!

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

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

Кстати, почему бы тогда просто не читать?

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

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

В 1989 году выяснилось, что подобная сияющая мысль... нет, не про пенициллин, мысль о нём – по зрелому размышлению, дурацкая... а про активное вмешательство: эта идея пришла в голову сразу многим. Так случается с великими изобретениями. К концепции телефона, как известно, подходили чуть ли не с четырёх сторон. С Превращениями то же самое. В Уфе в 1989—90 годах открылось по меньшей мере три независимых друг от друга клуба ролевых игр. В одном из них нервные эстеты интерактивно представляли Брэдбери, Булгакова и Германа Гессе. В другом одухотворённые эзотерики и прагматичные фехтовальщики играли в Толкина, Нарнию, романтику плаща и кинжала. В третьем студенты-медики – во всё, что успевала прочитать самая настырная девочка. Кажется, ею даже была я.

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

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

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

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



Египетский музей при Мюнхенском Университете
(фото из личного архива)

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

Думаю, чтобы ощутить себя частью романа «Евгений Онегин», следовало бы попытаться сочинить дружеское письмо герою. С советом перестать ездить к Татьяне. Лучше, мол, смиренно признать поражение, потом разок-другой появиться на балу с очаровательной княжной Белоконой, что моложе генеральши лет на десять. Ах, и не забывать ругать царя! Это всякому к лицу.

Однако подобное сочинение, даже заключи его автор в дивную онегинскую строфу, было бы любой произвольно взятой учительницей литературы бешено исчеркано кровью. Именно кровью правят школьные сочинения, а вы думали – красными чернилами? Причём весь гемоглобин извлекается дистанционно из сосудов автора посредством педагогической

чертовщины. Знаю точно, сама учительская дочка! Кстати, оценка за добрый приятельский совет Онегину полагалась бы, очевидно, «2».

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

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

Вот, например, опыт игры по Шекспиру.

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

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

Ромео оставляет беременную двойней Джульетту и уезжает убивать мавров.

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

Вот опыт игры по Булгакову.

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

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

Альтернативное развитие сюжета!

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

Но не всякий решится действительно вымарать целые эпизоды, любимых людей. Те ведь старались, мизансцены строили, нервировали нас, терзали морально, как умели. Именно по этой причине создать **фанфик** по обожаемой сказке никогда не заменит полноценной, продуманной игры. Раздраконить чужую историю без весёлой компании единомышленников – дело недостойное, как пить в одиночку. Даже если творить фанфик целой бандой соавторов, не получится выслушать каждого персонажа, как он упрекает зарвавшегося писаку в хамстве

и неадекватности. А ведь герой (не автор!) – единственный, к чьему мнению стоит прислушаться, когда обдумываешь сюжет и его непредсказуемый полёт.

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

Долгое время вообще не понимала, зачем книги экранизируют. Мне объяснил Юваль Харари⁸. До недавнего времени всё, что люди видели, было реальным. Настоящим, не вымышленным. И вдруг – кино! Получается, наблюдать за похождениями очевидно вымышленных персонажей – для нас род когнитивного экстрима. Люди всё ещё в какой-то мере убегают от поезда братьев Люмьер. И собираются в кино, чтобы увидеть «живого Гарри Поттера».

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

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

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

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

Во-первых, присутствует индифферентный или, хуже того, критически настроенный зритель. Ему не обязательно нравится выбранная вами пьеса. Мало ли какие мотивы побудили злодея явиться на спектакль! Может, в жизни его в последнее время не доставало хруста фольги шоколадных батончиков, кашля и звона входящих сообщений ватсапа. Перевоплощение под

⁸ Юваль Харари – израильский антрополог, автор потрясающей дилогии «Sapiens» и «Homo Deus» о том, как наш вид преобразует планету и меняется сам. Рекомендую настойчиво. Обе книги способны изменить ваш взгляд на вещи.

взглядом равнодушных, недовольных глаз затруднено или даже невозможно, если ты не профессиональный актёр. А ведь речь идёт именно о нас, о людях, не желающих беспокоиться о том, достоверны ли жесты и позы. О тех, кто просто стремится прожить любимую книгу.

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

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

Предвижу, что этот вывод породит волну неприязни, сравнимую с явлением Голого Ганса из баллады фон Либиенкрона⁹.

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

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

ФУГА 2. СКАЗАНИЕ О САХАРЕ. ФИНАЛ

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

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

Двух бродяг провела почти до ворот старушка-ведунья. Пришлось подарить ей кристалл Ученика, вещь красивую, но бесполезную. Не пройдя и десяти шагов, приятели повернули, чтобы кристалл отобрать назад. Но бабулей к тому времени задумчиво ужинал прет. Он почему-то увязался следом. А камешек проглотил «извините, по рассеянности». Сын и Ученик шуганули обжору. Разминувшись со стаей вурдалаков с гитарами, зловещей тенью Последнего Судьи и Чародеем, разыскивающим сбежавшего ученика, бродяги вскоре забрели под стены спрятанного королевства.

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

– Только сменились, сразу людье подгрёбло. Без пропуска. Потому как пропусков у людья не бывает.

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

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

Из кустов молча поплёскивал глазом голодный прет.

⁹ Гольый Ганс, der blanke Hans, он же штормовой прилив Северного моря. Приходит внезапно, забирает целую деревню с коровами и исчезает с добычей под водой. Чудовище из легенды, олицетворение большой и ужасной волны. Ганс – нормальное имя, а голый почему? Неизвестно. Как и то, зачем ему коровы.

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

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

– В обмен на дунь.

– Сколько есть?

Ученик показал.

– Мало...

Эльф помолчал и добавил назидательно:

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

Вверху блеснул наконечник стрелы.

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

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

– Все! Ща колдану!

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

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

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

Друг, преодолев сомнения, полез следом.

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

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

Никто и не торопился.

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

– Выходи, человек. Стрелять не будем.

Так смертные попали в тайное королевство.

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

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

Ох он и разговорился!

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

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

– Покажи медальон!

На что покойник ехидно ответил:

– Не увидите, пока не сработает.

– А противоядие? – спросил незаметно подошедший Король.

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

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

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

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

Дальше было так.

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

Мчались, не оборачиваясь, до самых-самых дикарей.

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

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

Сын Охотника поискал глазами прета. Но тот, как и полагается вечно голодному духу Ада, испарился, *quaerens quem devoret*¹⁰.

Что же случилось потом?

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

¹⁰ Ища чего пожрать.

А эта закончилась. Всем по конфете!

Глава 3. Армия в спичечной коробке

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

Почему?

Не думаю, что некий игрок в древности обидел не посвящённого в таинство соседа: отнял совочек в песочнице, жену отбил или мамонятиной не поделился. Тем не менее, в чём только не обвиняют homo ludens¹¹, участника ролевых игр живого действия! Ради развлечения попробуем вспомнить, как противники Превращений объясняют своё негативное отношение к ним.

Аргумент 1. «Когда ты вырастешь, наконец?»

Get the cool

Get the cool shoeshine

Gorillaz

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

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

Дети ведь играют в разнообразных «казаков-разбойников». Они спонтанно, интуитивно вживаются в любой образ, моментально становятся хоть бабой-ягой, хоть её ступой. А заведи старуха-ведьма чёрного кота, сразу крылья ему выдумают для пушей эффективности в деле шпионажа и внезапного нападения. Так сюжеты детских игр развиваются в невообразимых направлениях! Вспоминаю с удовольствием, как семеро козлят доказывали моему волку, что есть он их, извините, никак не может – голова болит. Почему?! А как же: чем зверь стучит в дверь? Стоит он, ясное дело, на всех четырёх: чай, не мультяха какой-нибудь, не цирковой пёс, а серьёзный хищник. Получается, стучит лбом. И, поскольку при этом не баран, значит, будет страдать от жестокой, продолжительной мигрени. Пока не явится мама-коза и не позвонит врачу. А когда всё-таки проглотил злодей ребятишек да выплюнул после воспитательной работы мамули, меня стали наперебой убеждать, что малыши из волка выскочили волчатами! И теперь их очередь козу охранять да защищать.

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

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

Исключительно с водочкой на шашлыки.

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

¹¹ Придумано Стругацкими, см. «Волны гасят ветер». Великие фантасты называют так не ролевиков, а род суперлюдей. Но латынь не принадлежит никому, потому воспользуюсь. Спасибо, уважаемые А. и Б.!

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

Аргумент 2. «Умные люди играют в покер!»

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

Высоцкий

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

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

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

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

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

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

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

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

Довлатов

Ролевые игры – эскапизм. Участников упрекают: мол, проще рассекать молочные реки в кисельных берегах иных миров, чем продирааться сквозь колючки и чертополох нашего. Требование спуститься с небес на землю исходит от тех, кто считает эскапизм делом недостойным. А по-моему, он может быть прекрасной терапией против стресса, если применять дозированно. Мою позицию поддерживает некий уважаемый британский мудрец¹². Он «естественно, не согласен с тем жалостливым и презрительным тоном, которым слово „эскапизм“ часто произносят... Мысль о том, что автомобили „более живые“, чем, например, кентавры и драконы, весьма удивительна. А представление, что они „более реальны“, чем, например, лошади, настолько абсурдно, что вызывает сожаление. Воистину, как реальна, как изумительно жива фабричная труба по сравнению с вязом – жалким, устаревшим, предметом нежизнеспособных мечтаний „эскаписта“!».

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

¹² Дж. Р. Р. Толкин. А. З. Фрейд считал эскапическое фантазирование неотъемлемым элементом жизни человека! «Жизнь, как она нам дана, слишком тяжела для нас, она нам приносит слишком много боли, разочарований, неразрешимых проблем. Для того чтобы вынести такую жизнь, мы не можем обойтись без средств, дающих нам облегчение».

Аргумент 4. «Я не говорю по-эльфийски»

Есть люди, которым реал на ухо наступил.

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

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

В скрипках, значит, всё зло.

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

Много ли исторической правды в данной легенде?

Судите сами.

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

Примерно та же сказка и с девичьей честью.

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

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

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

Вывод. Превращение, наверное, может стать триггером. Штукой, запускающей Большой Привет непосредственно под фронтальной костью черепа. Но примерно с той же вероятностью,

что и семейный конфликт, половое созревание, выигрыш в лотерею, падение на банановой коже или звонок из НАСА. Оставайтесь дома и завернитесь в вату!

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

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

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

ФУГА 3. СКАЗКА БЕЗ КОНЦА

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

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

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

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

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

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

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

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

Гендальф стелит пенку¹³...

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

...одеяло на спину кинуть – и спать.

¹³ Климат в Средиземье ласковый, тёплый. Достаточно туристического коврика из вспененного полиэтилена, чтобы матушка-земля не морозила зад.

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

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

Эльфийка пропадает, будто и не было.

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

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

– Нехорошо, – говорит, – когда сказочке конец.

Глава 4. Авторитетное мнение

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

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

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

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.