

Ролевая игра «1492»

Тема игры «Изгнание евреев из Испании в конце XV века».

Цель проведения игры: ознакомление участников с историческим материалом и постановка их перед выбором, перед которым оказываются персонажи: принять христианство или покинуть страну, в которой они родились и жили счастливо долгие годы.

Продолжительность игры: минимум четыре часа, максимум — целый день.

Количество участников и возраст: игра рассчитана максимум на 100 человек — дети от 11 до 16 лет.

Подразумевается, что играющие хотя бы немного знают о происходивших в те времена событиях, мастера игры распределяют роли и параллельно дают историческую справку.

В Испании в 1492 год король Фердинанд и королева Изабелла выдворили евреев за пределы страны. Сроки были поставлены очень жесткие: вывезти движимое имущество и продать недвижимое было практически нереально. Оставшихся ждала смерть.

Что же делать? Как изменить вере отцов? Но мараны тоже подвергались преследованиям. События 1478 года показали, что противоречия между старыми и новыми христианами практически неразрешимы. Известно, что существовало своеобразное еврейское подполье.

Можно было эмигрировать в Марокко или Германию, но в таком случае необходимо было начинать с самого начала, бросить все имущество. Да и как было знать, примет ли новая родина изгнанников, не попадут ли они в еще худшие условия. Палестина — еще более пугающая: климат, полудикие арабы.

К тому же фанатично настроенные испанцы зачастую смотрели на бывших соотечественников, как на прокаженных — инквизиция подогревала эти настроения. Не всякий капитан брал на корабль еврейское семейство или мог выкинуть в море и продать в рабство.

Итак, начало игры — Барселона, май 1492 года. Над всей Кастилией хорошая погода.

Масштаб времени: условный, один к одному.

Сюжет фиксированный, с жесткими реперными точками

Задача: участники игры поставлены перед дилеммой. Это тяжелая морально-этическая проблема: уезжать или оставаться, стать христианином или остаться иудеем, сочувствовать бывшим соседям или обвинить их во всех неприятностях. Счастливой развязки для большинства не случится. Как результат — серьезные раздумья над прожитым, пропущенным через себя.

Экономика (виртуальная), не моделируется. Некоторые персонажи апостериори богаты, некоторые — бедны. В качестве игровой валюты можно использовать небольшие конфетки (например, чтобы дать мальчишке-рассыльному, можно продать лекарю лекарственные растения, улитки и прочее), ювелирные изделия можно продать под расписку, использовать для подкупа. В таверне — все в

кредит, согласно социальному положению.

Костюм и аксессуары: богатство персонажа обозначается наличием плаща (кусок ткани на плечах, типа накидки). Иудеи от христиан отличаются формой хита. Евреи от испанцев отличаются головным убором. Для девочек желательны юбки.

Священники-христиане носят черную перекидку. Аксессуары приветствуются.

Хиты: у каждого персонажа в норме два хита. У стражников — три. Хиты обозначаются картонными значками на плечах (звезды Давида — у евреев, «пики» — у христиан). Человек с двумя хитами — здоров. Он может активно двигаться, участвовать в боевых взаимодействиях.

Человек с одним хитом — болен или ранен. Он не может активно двигаться, участвовать в боевых взаимодействиях, разговаривает только тихим голосом. В таком состоянии он может жить. Если он нарушает больничный режим (бегает, кричит и пр), то через десять минут он умирает. Чтобы это не произошло — необходима помощь лекаря. Для быстрого перемещения раненого из точки а в точку б необходима помощь здорового человека.

Ноль хитов — мертвец. Умиравший может произнести семь слов на прощание. После этого он не может двигаться, говорить и прочее.

Боевые взаимодействия: оружия в игре нет, только декоративное. Все участники делятся на комбатантов (боевых) и нонкомбатантов (небоевых). Комбатант отличается наличием ленты на рукаве. Он вооружен и очень опасен, оружие у него всегда при себе. Нонкомбатант не может пользоваться оружием. Комбатант снимает хит с нонкомбатанта, просто прикасаясь к нему со словами «бью тебя кинжалом (мечом, алебардой)». Нонкомбатант не может защититься. Он просто вынужден снять с себя хитовый значок. Комбатант не может снять хит на расстоянии (только прикосновением), некомбатант имеет право уворачиваться и убежать. Боевая зона — торс до пояса, руки до локтя.

Поединок между комбатантами моделируется игрой «камень-ножницы-бумага». Раненый имеет право прекратить взаимодействие и либо сдаться на милость победителя, либо убежать. Комбатанты не преследуют друг друга. Комбатанты не убивают на месте пленника.

Поединок между несколькими комбатантами разбивается на серию индивидуальных поединков (они разбиваются на пары, оставшиеся незадействованными будут сражаться с победителями). Поединки продолжаются, пока есть соперники.

Кулуарок нет, то есть нельзя неожиданно напасть и убить. Оглушение производится легким ударом сцепленных рук по спине между лопаток со словами «оглушаю». Оглушение может проводить любой персонаж. Если по спине не попал, значит, промазал. Оглушенный десять минут беспомощен: не говорит, не двигается сам. Повторное оглушение допускается.

Болезни и лечение: на игре есть лекарь. Он активно что-то делает, собирает травы, варит лекарства, лечит. Однако за время игры проходит слишком мало времени и вылечить кого-то невозможно. Раненый или больной таковым и остается до конца игры.

Раненый, ведущий слишком активный образ жизни, может быстро стать мертвым. Чтобы этого не произошло, необходим лекарь. Он производит перевязку и таким образом спасает ему жизнь.

Отравлений на игре нет. Болезней нет.

Смерть: смерть персонажа означает, что более он в игре не участвует. Убитый или умерший должен минут пять полежать на месте гибели. Если за это время никто не проявил желание что-то сделать с трупом, он встает, надевает белый хайратник (белую полосу ткани) на голову и тихонечко бредет в отдельную комнату, где его ждет мастер мертвых. Говорить с живыми он не может. Его никто не видит. Если с ним кто-то пытается заговорить — должен предупредить, что он призрак и тихо брести дальше.

Мастер мертвых сажает его писать игровой отчет (что с ним произошло), а сам берет паспорт персонажа и в роли зрителя кладбища идет объявлять о гибели персонажа.

Стражники — если их убили — выходят в игру заново через 15 минут. Любой персонаж вправе объявить себя мертвым в любой момент.

Два человека всегда могут перенести с места на место третьего (вне зависимости от его согласия). Переносимый игрок обязан идти своими ногами, куда ведут. Один человек может перенести другого при согласии переносимого (он тоже должен идти своими ногами).

Не соблюдение игровых правил наказывается следующим образом: на персонажа автоматически пишут донос. Мастер уводит игрока в специальную комнату, и игрок там пишет оправдательные записки для инквизиции. Мастер проверяет оправдания и не отпускает игрока, пока тот не придет в себя.

Роли:

1. Христиане

- Инквизитор Торквемада — фанатик. Евреев терпеть не может, навязывает свои идеи, имеет власть (может отдавать приказы альгвасилам).
- Стражники-альгвасилы. Игротехи. Преданные слуги режима, как скажут, так и сделают. Берут взятки, но при этом никто не гарантирует, что взятка поможет.
- Падре Микаэль. Очень добрый человек. Умный, образованный, не фанатик. Радуетя любой обращенной на путь истинный душе. Добродетелен, образец для подражания.
- Алессандро из Кехано, известный более как дон Кехано. Перечитал книги про приключения Тиранта Белого и стихи провансальских поэтов XII века По мнению окружающих немного сумасшедший. Руководствуется преимущественно собственными понятиями о добре и справедливости. Периодически плюет на сословные границы. Беден, не женат, говорит, что посвящен в рыцари (не говорит, кем). Оруженосца нет. В церковь ходит.
- Дон Педро Адольфо ди Густо. Характер скверный, не женат, фанатик. Любит играть в кости, воспитывает юную племянницу, дочь сестры, Аделину.

- Аделина — племянница дона ди Густо. Маленькая милая девочка.
- Анна — нянька Аделины. Старушка.
- Дон Рафаэль ди Гуантанамо ди Тринидад. Не фанатик. В сущности, добрый, но очень вспыльчивый. Не женат. Влюблен в Ривку бат Мариам — дочь раввина Йегуды. Однажды он случайно увидел ее на улице, и с тех пор потерял покой. После долгих и упорных поисков он узнал, кто она и откуда. Сначала, по ветрености своего характера, пытался соблазнить девушку, но вскоре узнал о ее прекрасных душевных качествах, и стал мечтать жениться на ней: он увезет ее, обратит в правильную веру, и никто ничего не узнает. Девушка, кажется, благосклонна к нему, и даже однажды бросила ему с балкона розу. Но захочет ли она стать христианкой? И что скажет ее отец?
- Слуга дона Рафаэля, Сганарель. Хитрый и пронырливый тип. Притворяется поверенным капитана корабля, хочет денег.
- Хуан Аррехо — купец из Барселоны. Покупает все, продает все, если ему это выгодно. Хитрый, как лис. Не чужд благотворительности. Женат, есть дети. Его мать, вдова, готовится стать монахиней.
- Мария — жена Хуана Аррехо.
- Мария Клавдия — мать Хуана Аррехо
- Хорхе Луис — старьевщик. Покупает все, от чего отвернулся Хуан Аррехо, если может купить это за бесценок. Считает, что деньги не имеют запаха. Вдовец.
- Альбертино — сапожник. Считает, что лично ему евреи ничего не сделали, но вот торговле они определенно мешают. Скептически относится к обвинениям в колдовстве, но думает, что если церковь так говорит, то он не может спорить. Женат, есть дочери. Взял в дом подмастерьем мальчика не из цеха кожевников.
- Крестобаль Хозе — подмастерье Альбертино, сын Хорхе-старьевщика. Специалист по обработке кожи, также умеет набивать чучела. Свистит за работой. Скептик больший, чем его мастер. Интересуется тайнами вселенной. Если бы ему предложили учиться колдовству, согласился бы. Иногда мечтает сбежать и податься в Прагу или Сорбонну. С другой стороны, у мастера нет сыновей — есть шанс продвинуться в цехе.
- Жена и дочери Альбертино
- Эстебан Мурильо (он же Йосеф бар Хаим) с семейством. Крещеный еврей. Участник «еврейского подполья», плотник.
- Бартоломео Маноло (Барух бар Йегуда) с семейством. Крещеный еврей. Участник «еврейского подполья», столяр.
- Хосе Мартинес (Биньямин бар Хаим) с семейством. Крещеный еврей. Брат Эстебана Мурильо. Плотник. Искренне поверил в догматы католической церкви. Любит слушать проповеди падре Микаэля.
- Розита (Варда бат Лея) — дочь Хосе Мартинеса. Красивая девушка, умеет вышивать, также понимает толк в лекарственных травах
- Капитан Педро Сангре. Имеет свойство честно делать работу, за которую

ему заплатили. Красавец, не женат, в порочащих связях не замечен. В церковь ходит редко.

2. Иудеи

- Раввин Йегуда бар Шимон — ортодокс.
- Мариам бат Лея — жена раввина Йегуды.
- Ривка бат Мариам — дочь раввина Йегуды.
- Раввин Яков бар Хаим — последователь Рамбама. Брат Эстебана Мурильо и Хосе Мартинеса. Демократ, однажды участвовал в диспуте в падре Михаэлем. Женат, есть дети.
- Арон — лекарь. Его сын (или дочь), тоже лекарь-подмастерье.
- Купец, торгующий с Марокко.
- Ицхак из Йорка — купец, торгующий с Германией и Англией.
- Ювелир-оценщик.
- Ростовщик.
- Абарбанель — откупщик, принят при дворе. Пытается откупить евреев от преследований.
- Трактирщик.
- Слуга трактирщика.
- Служанка трактирщика.
- Беспризорники.
- Бедная вдова с детьми.
- Одинокый больной старик.
- Отпевальщицы.
- Художник.
- Музыкант.
- Йоси-водонос — мальчик, влюбленный в дочку Хосе Мартинеса, Розиту
- Непокорный сын.
- Старушка и ее внук-проводник.

Виртуальный персонаж — капитан Барбаросса, корабль которого идет в Египет, но может зайти и в Палестину, если наберет 10 желающих. О нем просочится слух, что он связан с пиратами.

Материалы и канцтовары: мелкие конфеты, цветной скотч, цветные мусорные пакеты для плащей, гофрированная бумага, липкая бумага для хитов, бумага, ножницы, ручки, фломастеры, картон.

Оборудование: желательно музыкальное сопровождение в игровой зоне, микрофоны, таблички для ключевых персонажей.

Помещение и территория: предпочтительнее играть на уличных площадках, если таковые имеются, однако это не должно быть полностью открытое пространство. Различные игровые точки должны быть удалены друг от друга и не просматриваться.

Инструкция по проведению: игра начинается с выступления Фомы Торквемады, который говорит о том, что теперь права испанских евреев будут

значительно ущемлены. Игроки должны определиться, уезжать им или оставаться, приспособившись к новым жестким порядкам, креститься или сохранить веру отцов. Покинуть страну евреи могут либо на кораблях, либо на лошадях, либо при помощи проводника-контрабандиста. Однако, сделать это можно, только выполнив ряд необходимых условий, предлагаемых перевозчиком. Чтобы последнему убедиться в выполнении данного задания, исполнитель приносит некий секретный пароль. Например, семья отправляется продать свое имущество к старьевщику. Тот в качестве пароля называет им свое имя, чтобы не произошло утечки информации, следующему посетителю старьевщик говорит свое имя без последней буквы и так далее.

Вводные для христиан должны быть таковы, чтобы в течение всей игры у них было не просто занятие, но взаимодействие с евреями (силовые структуры, агитация, торговля).

В середине и в конце игры есть еще два выступления Торквемады, где он сначала проводит показательный суд, а затем объявляет в присутствии королевской четы о немедленном выдворении евреев из страны, отказывается брать выкуп, который всю игру собирали подпольщики. Кто не успел, тот опоздал.