

**КЛАРЕНС ДЕ БОГУН:**

# **ПОЛКОВОДЕЦ АРМИИ ДЕРЕВЯННЫХ МЕЧЕЙ**

---

*Господа, предлагаю вашему вниманию не-  
большую работу, посвящённую проблемам  
войн в наших играх. Имея определённый во-  
енный опыт, я постараюсь изложить свои  
взгляды на те или иные аспекты наших во-  
енно-исторических игр. Буду рад принять  
ваши замечания и предложения, а также  
надеюсь, что эта работа хоть и в малой  
степени, но послужит вам на полях наших  
сражений.*

## **1 Участь командующего**

*В трудной ситуации  
мудрый ищет выход,  
слабый - оправдания  
будущему поражению.*

Оказавшись на территории военно-исто-  
рической игры (ВИИ), вам, возможно, при-  
дётся возглавлять, ту или иную группу во-  
инов или принять командование всем вой-  
ском. Надо сказать, что участь команду-  
ющего всегда незавидна. Прежде всего, он  
автоматически *вынужден* требовать от под-  
чинённых исполнения самых разных зада-  
ний, большая часть которых, будет подчи-  
нённым неприятна. Именно по этому следу-  
ет придерживаться следующих правил:

1. Весьма желательно, чтобы ваши воины *понимали* конкретную боевую задачу, или необходимость того или иного действия.
2. Также хорошо бы создать *видимость* того, что подчинённые принимают учас-  
тие в принятии решений. Стоит даже  
уступать им, но в малом, незначитель-  
ном, при этом настаивая на главном. В  
случае удачного исполнения действия,  
не забудьте подчеркнуть, что победа за-  
воёвана *всеми вместе*.

3. Самое трудное, вдохновить воинов и  
настроить их боевой дух. Здесь следует  
проанализировать, какие именно воины  
вам достались, понять их слабые и силь-  
ные стороны. Причём, лучше бы всё ра-  
зузнать до лагеря, а то, как бы поздно не  
было.
4. После операции, стоит её проанализиро-  
вать, не измываясь над неумехами и вы-  
деляя ключевые моменты. Говорить сле-  
дует образно и вдохновенно.
5. И далее - просто надо «держать руку на  
пульсе» - чувствовать ситуацию и не  
доводить её до критического состояния.

Воины никогда не будут следовать за  
вами, если не убедятся в том, что вы лично  
паши-те в три раза больше всех. И по  
совести, а не для отвода глаз. Увы.

Однако горести командующего на этом  
не заканчиваются. Ему предстоит продум-  
ать: тактику и стратегию войны; быть в ты-  
лу и мероприятия по поднятию духа войск.  
Всё это требует отдельного рассмотрения,  
чем мы сейчас и займёмся. Итак.

Займёмся собой. Как главнокомандую-  
щий, вы должны верно оценивать ситуа-  
цию, желательно на каждый данный мо-  
мент. Чтобы не отставать постоянно от вре-  
мени, лучше не разузнавать - как идут дела,  
а создавать эти дела самому. Пусть против-  
ник беспокоится о ситуации. Наша задача  
опередить его на темп.

Но, прежде чем начать игру, продумайте,  
как именно вы будете управлять войсками,  
и на чём именно будет держаться ваш  
авторитет.

Несколько советов:

1. Даже, если вы неуверенны и боитесь, не  
стоит этого показывать другим.
2. Пресекайте упаднические разговоры.

## ПОЛКОВОДЕЦ АРМИИ ДЕРЕВЯННЫХ МЕЧЕЙ

Просто объясните, что оплакать можно, что угодно, но смысла в том мало.

3. Радуйтесь, если ваша команда слабее по игре или ситуации. Так и говорите - проиграем с честью - никто нас не осудит. Выиграем - честь нам и хвала.
4. Не отчитывайте прилюдно командиров соединений. Не высмеивайте младших. Неуклюжих и трусливых. Все проблемы решайте в стороне.
5. Никогда не оставляйте своих людей в игровой и неигровой беде. Стоит отдать последнее, но выкупить своего человека. Или вызвать на дуэль обидчика младшего вашего воина. Как сейчас принято говорить, зарабатывайте себе положительную харизму.
6. И не оставайтесь равнодушными. Дескать, продули и ладно и т.д.
7. Найдите пару добрых слов для каждого, тем более младшего, бойца. Поддержите его уверенность, что вы о нём помните и переживаете. Даже, если это не так.
8. Заставьте врагов бояться вас. Тем более «вражих» детей. Подсознательно, они будут искать ваши боевые качества в своих командирах и не находя таковых, заранее падут духом.

Великая проблема взрослого в игре - взять на себя ответственность за события и людей в них. Если вы этого и боитесь - дальше читать не стоит. Бесполезно.

### 2 Ваши бойцы

*Один маленький,  
но храбрый и верный мальчишка,  
принесёт пользы больше,  
чем двое нерешительных взрослых  
пацифистов-политиков.*

Начиная игру, вы можете оказаться в двух различных ситуациях: 1. Вы сами подбирали себе команду; 2. Кто-то (пусть и обстоятельства) подобрал её за вас.

Рассмотрим первый положительный во всех отношениях случай.

Игры по масштабам бывают разные. И, понятно, чем меньше команда, тем легче ею управлять. Стабильный состав на отдельное поселение равен 7-9 бойцам. В это число

должна входить девушка - созидатель быта и один (два) опытных бойцов, на которых можно положиться. Такую команду следует разбить на три - четыре вахты. Кроме того, «в уме» её следует поделить на мобильную боевую и не боевую части. Первую составите вы и пара опытных воинов или самых храбрых и выносливых детей. Другую - остальные, во главе с заботливой девушкой.

*К слову, можно обойтись и без девушки, но тогда придётся сопли подтирать самому или превращаться в бездушного истукана у которого дети будут грязны и голодны. Что не радует.*

В период тяжких боёв и активных действий первая группа берёт на себя активную часть жизни - сидит в засаде, партизаниит, ходит в разведку и дежурит в опасные ночные часы. Вторая часть подкрепляет первую, осуществляя при необходимости, ротацию кадров. Вы, к сожалению, ротации не подвержены - вам тянуть лямку от «звонка до звонка».

Плюсы такой малой группы очевидны. Но судьба (мастер) может одарить вас и большим войском. И с этим большим войском работы прибавится в геометрической прогрессии. Но это, если вы всё попытаетесь делать сами. И сами себе могилу выроете.

Избежать преждевременного истощения просто - необходимо разбить всю толпу на вахты (стражи, отряды и т.д.) и делегировать большую часть забот командирам подразделений. Не забывая при том, что более тридцати человек в одном поселении не приветствуется. Хотя бы и по гигиеническим причинам.

Что можно делегировать? Вахты, конечно, разведку и патрулирование, естественно, ночную профилактику и партизанские вылазки, сопровождение послов и делегаций, а также прочее...

В течение суток следует проводить два-три максимум коротких совещания, на которых создать впечатление. Что все решения принимаются коллегиально. А по существу, решить всё самому, советуясь лишь с теми, кто может дать совет. Таковых, обычно немного. Не забудьте посовещаться

## ПОЛКОВОДЕЦ АРМИИ ДЕРЕВЯННЫХ МЕЧЕЙ

с «заботливой девушкой» на предмет физической готовности ваших бойцов. Изводя бессонницей противника, не стоит одновременно губить своих людей.

И вот тут то, просто необходимо (!), если вы этого ещё в городе не объяснили, что командир (равно как и капитан на судне и начальник спасателей и главнокомандующий войсками) должен быть ОДИН (1). И спорить здесь неуместно. На командире, конечно, лежит ВСЯ ответственность. Но и вечевой способ решения проблем должен быть позабыт - позаброшен. Многочасовые совещания приведут вас к неизбежному поражению.

И следует назначить своего приемника, в случае вашего отбытия в Страну Мёртвых.

Но вот вы попали в ситуацию, предусмотренную ВТОРЫМ СЛУЧАЕМ. Вам дали людей, руководствуясь пословицей «что нам негоже», нытиков, самолюбивых взрослых и вздорных девиц. Что, собственно говоря, делать?

Провести первое и последнее вече. На котором, пользуясь своим вдохновенным красноречием, доказать, что: без единоначалия пропадём; любые вопли и нытьё = государственная измена; гнилой принцип младшего командного состава - «я то понимаю прос - тых воинов, но начальник - зверь» - пост советский и его надо угробить.

Кроме того, можно принять краткие, но выразительные законы военного времени (непослушание в боевой ситуации = смерть) и найти *каждому* (даже девицам) понятную и востребованную нишу. Причём, в индивидуальных разговорах подчеркнуть, что «без тебя всё пропадёт...» (Даже если ничего и не пропадёт...)

Далее - по первому сценарию, корректируя ситуацию в сторону «просвещенной монархии».

И ещё. Среди бойцов не все таковыми окажутся. Дети поделятся на отчаянных воинов (преданных и храбрых) и трусов-лентяев-нытиков. Взрослые на - братьев по оружию (редкий случай), индивидуалистов-сорвиголов, откровенных бездельников, политиканов и пацифистов-любителей природы (таких мало, но есть). Почти все они

будут вам мешать своими необязательными вопросами, взрослыми потребностями и желанием (неотступным) поиграть для себя.

Так вот. Дети. Преданных и храбрых, стойких и выносливых надо любить, беречь и радовать. Собственно говоря, именно такие мальчишки и девчонки обладают достойным характером и заслуживают уважения.

Других детей надо (исходя из индивидуальных особенностей) курочить, низводить и перевоспитывать. Хорошо бы они почувствовали, что уважение стоит заработать и тогда всё будет замечательно. Что касается методик вышеперечисленных мероприятий, то, возможно, придётся объяснять трусу следующее: «сейчас ты пойдёшь и погибнешь храбро в бою. А не погибнешь, я сам тебя прибую». Иногда помогает.

Вы отзовите в сторону храбрых товарищей и совещайтесь с ними, пируйте и шутите. Пусть другие с зависти лопнут. Пусть спросят «а почему не мы?», а вы и ответьте - «а потому, что я бы тебе не только калитку, но и кружку свою не доверил бы». И т.д. А потом, по доброму, - «вот сегодня пойдёшь патрулировать ручей (хоть и не надо его патрулировать совершенно, но это военная тайна) - тогда я и посмотрю на сколько ты храбр». Застонет, не пойдёт - курочьте дальше. Или оставьте в покое - пусть фенечки с девочками плетёт и клейма с оружия обдирает - всё равно не перевоспитаешь.

С взрослыми сложнее - они внимания ждут. Братьям по оружию такое внимание просто хочется уделять. Это одно из наивысших радостей игры - рядом единомышленники, твои друзья и братья. Чего здесь более описывать?

Хуже дело - дальше. Сорвиголовы - индивидуалисты опасны и непредсказуемы. Требуют хвалы своим отменным боевым качествам. Готовы два часа раскрашивать физиономию, чтобы десять минут поугадать заблудших вражеских детей. Самое верное, это всё сообщать им заранее (чтобы раскраситься успели в срок), если серьёзно, то такие взрослые хороши для поднятия боевого духа (дети малые часто на внешние фокусы покупаются) и партизанщины.

## ПОЛКОВОДЕЦ АРМИИ ДЕРЕВЯННЫХ МЕЧЕЙ

Хуже, если такие взрослые полночи проша-став по кустам, заваливаются спать и при утреннем штурме их пушкой не разбудишь. Именно по этому с ними всё следует обговаривать заранее и при свидетелях. К примеру «ты сейчас партизань сколько хочешь, но к шести утра - будь готов. Хорошо? Согласен?» И добейтесь положительного осознанного ответа. Причём, первый раз всё будет плохо, но, призвав свидетелей, можно и усовестить индивидуала. Тем более, что «дети всё видят!». А это пугает (и меня тоже).

Бездельников (тусовщиков) стоит вообще не брать на игры. Но, если случилась такая беда поручайте им постоянно работу разнообразную. И давайте такие поручения, плоды которых неизбежно видны всем. Возможно, совесть, в конце концов, заест. А может стоит просто поговорить откровенно. Ведь все мы плывём «в брюхе желтых субмарин», разве не так?

Политиканы неизлечимы. Им надо говорить. Ходить с миссиями и вести переговоры. Если у вас нет времени выслушивать их пространные рассуждения «дескать, с одной стороны так, а с другой этак, а с третьей - вот так...», то направьте их словесный поток на вражеские уши. Кроме того, политиканы могут составлять законы и писать тексты документов. Пыжиться дипломатически и спорить ночи напролёт с мастерами. Или по душам с мастерами же говорить (не уверен, впрочем, что на время игры у мастеров душа сохраняется).

Пацифисты должны готовить еду и дрова. Собирать ягодки и грибочки. Жизнь украшать рыбалкой. Их просто надо на это натолкнуть (а часто и не надо). Пацифисты сходят в магазин за тридевять земель и натянут тент. Они практически незаменимы.

Девы. Не желая растягивать данное сочинение до масштабов «Войны и Мира», выскажусь кратко. Инстинкт заставляет их: нянчиться с младшими, распускать хвост перед старшими и, иногда, готовить еду (не обязательно вкусно). Кроме того, они терпеть не могут, когда думают, что ими командуют. Выводы делайте сами. Хотя разгневанная боевая дева вполне может стать «братом по оружию». На некоторое время.

### 3. Мастера

*Даже самый милейший  
расчудесный человек,  
становясь мастером  
вырабатывает свою особенную  
непостижимую  
и нечеловеческую логику.  
На чём и стоит.*

К мастерам стоит относиться как к явлениям природы. Терпеть или любоваться в зависимости от принятых решений. Это обязательно стоит довести до сознания бойцов. Но вам, как командиру, придётся с мастерами *работать*. Ох, и нелёгкая эта работа. Но полезная. В правилах обязательно есть дыры. Ими можно пользоваться, следя, чтобы противник этого не делал. Пристально изучив правила, прочувствуйте логику игры. И донесите ваши чувства до мастера. К слову: мастер любит сирых и убогих; если мастер женщина - логика соответствующая, т.е. эмоционально помешенная; если мастер замолчал посреди фразы - остановитесь - дайте ему подумать - мастер не любит спешки; и ещё - если уж выходить из себя, то по делу и не больше одного раза за игру.

Беда в том, что ситуация на игре мастерам фактически неподконтрольна. Те или иные обстоятельства могут заставить ваших соперников по разному описывать мастеру одно и то же событие. Ищите не сосы-ковки в спорных случаях и, возможно это основной принцип, *уступайте по совести*. Ваши противники чувствуя, что они палку перегнули и пошли против игры, расстроятся и всё провалят. Умейте уступать. Это и мастерам понравится и вам на душе легче станет. Игры здорово выигрывать самому, а не за счёт непродуманных правил и мастеров. Здесь следует быть готовым, что ваши противники «разноют» тему «давления на мастеров». Думаю, следует кратко высказать мастеру своё отношение к проблеме и уйти в сторону. Пусть пространные речи ведут враги. Пренебрегите и всыпьте злопыхателям ещё. Это отрезвляет (но не всех).

## ПОЛКОВОДЕЦ АРМИИ ДЕРЕВЯННЫХ МЕЧЕЙ

Короче, мастера заслуживают уважения и стоит перед ними извиниться, если всё-таки не сдержался в том или ином эпизоде.

### 4. Психология войны

*Обычно люди не способные  
встать на бой в шесть утра,  
обвиняют противника  
в неблагоприятных способах  
ведения войны.  
Наверное, ожидая, что штурм  
начнётся к моменту,  
когда они встанут, умоются и  
позавтракают...  
Да, при этом, травмы  
они заметят лишь свои,  
а все непарламентские выражения  
припишут противнику...  
В общем, будете побеждать -  
ждите нюнь.  
Но сами их не проливайте.*

Столь обширный эпиграф не случаен. Понятно, что по окончанию боевых действий стороны испытывают разные эмоции. Важно, что бы вы и ваши бойцы не уподоблялись «гордым рыцарям печального образа действий», которые склонны собственное разгильдяйство и малохольность оправдывать «возвышенными чувствами» и отсутствием благородства у врага.

С боевой точки зрения, противника нужно уважать, остерегаться и изматывать. Об этом и речь. Как заметили умные люди победившая и проигравшая стороны различаются исключительно моральным состоянием. И это правда. Ваши воины (пусть слабые и неумелые) должны на вашем собственном примере чувствовать, что унывать и расслабляться нельзя. Что бой по плану, единому и строгому, вести невозможно, что в каждый новый момент успех компании зависит от каждого из них. Это достигается и внешними и внутренними упражнениями, которые следует неустанно повторять. Примеров масса: противник обзывается - храните молчание, противник молчит - скажите ему вежливую, но горькую правду, относительно его боевых

способностей. Постучите оружием по щитам. Издайте боевой клич. Обратите внимание ваших воинов на упущения врага. Каждую радостную весть - широко отмечайте, печальную - не обсуждайте и не рекламируйте. Малодушных воодушевляйте примерами смелых, за боевые успехи - жалуйте всем, чем можете. Сражайтесь с улыбкой в поединке. Щедростью заслужите восхищение. Кормите младших в кабаках. Даже чужим неимущим воинам давайте деньги. Пойте и придумывайте песни. Вечерами у костра вспоминайте наиболее удачные моменты, давая понять молодняку, что вы в нём уверены и им восхищаетесь. Искренне огорчайтесь трусости, глупости и т.д. Пусть провинившийся почувствует, что он подвёл славное войско, которое его любит и от того ещё больше расстраивается.

О всех неудачах неприятеля громко сообщайте всем вашим бойцам. Хвалите отдельных воинов врага, сокрушаясь, что им приходится воевать бок о бок с неумеями. Если над вами стоит монарх - отдавайте все почести ему. И, кроме того, научитесь проигрывать. Так как одна проигранная компания - это ещё не вся война. И, если даже, вся игра прошла печально для вас - найдите детям утешение в их смелости, настойчивости. «Мы сделали всё, что смогли. Мы бились до конца. Сегодня был не наш день. Но верю - придёт и к нам воинская удача». Не смотря на технические результаты игры. Важно, что бы дети (и взрослые) почувствовали, что в них произошли добрые качественные изменения. И здесь проигрыш часто сплачивает больше, чем победа. При условии, если вы бились полноценно и до конца, а не изыскивали сторонние причины проигрыша. Дескать - мы что - нас мало. Мы благородные, а враги - нет и т.д.

Не секрет - что одержит истинную победу тот, кто её заслужил своим боевым настроем.

### 6. Тактика и стратегия

*Предусмотреть всё невозможно.  
Возможно постоянно  
быть готовым создать  
благоприятные обстоятельства.  
Случайностей нет -  
есть недоступные нам  
закономерности.*

Наши военные игры заставляют постоянно оценивать боевую ситуацию и принимать решения. Собственно говоря, это и есть искусство ведения боевых действий. Главное на войне - достоверная информация и скорость принятия и реализации решений. Десять часов упорной подготовки уйдут коту (не камышовому) под хвост, если упущены минуты, а то и секунды. Причём, под скоростью подразумевается не сумятица в умах и рядах, а умение держать темп игры в своих руках. В бою могут возникнуть разного рода обстоятельства заставляющие вас тянуть или ускорять время. При этом враг не должен понимать мотивов ваших действий и некомфортно ощущать постоянную угрозу. Лучше, если неясную. Такая больше пугает и выматывает.

Победа складывается из множества подготовленных мелочей, из которых несколько точно во время «сыграют». Главная «мелочь» (не мелочь) - разведка. По сути она определяет всё состояние войны. Разведка - та же охрана. Разведчики одновременно охраняют вас от неожиданностей. Разведку следует вести дипломатическую и военную. Дипломатическая разведка осуществляется путём посольств и переговоров в течение которых вы сможете выяснить: боеспособность противника, боевой дух, распределение сил и устройство укреплений. При ведении переговоров, если у вас в противниках несколько группировок (графств, племён и т.д.) стоит сеять между ними некоторый раздор, неравномерно (неравноценно) общаясь с их представителями. Если позволяет ситуация, то подскажите противникам сочувственно тот или иной ход. Пусть они проникнутся печалью от ваших знаний и вашего снисхождения. Пусть они пожалеют вас (лучше при своих воинах) на

свои неудачи и т.д. Сами, конечно, ни на что не жалуйтесь. Переговорный процесс может стать и хорошим подспорьем в создании «благородного» образа ваших действий. Уступите в чём-либо противникам, не добивайте их, отпустите пленных и т.д.

Что касается военной разведки, то, чем ближе ваши разведчики будут к противнику, тем лучше. Фактически ваша оборона должна строиться от неприятельского лагеря. В том момент, когда противник примется собирать войска, чтобы пойти на ваши города, он примется также: шуметь, волноваться и непременно раскроет перед вашими разведчиками свои намеренья. Если дело происходит днём, то разведка (2, допустим, воина) может отрядить одного воина в лагерь с сообщением о надвигающейся угрозе, когда как второй боец, продолжит свои наблюдения. Разведчиков стоит инструктировать чётко и детально. Примерно следующим образом: «вы должны за час подойти к вражескому лагерю, определить, следует ли ожидать атаки и чем там вообще люди занимаются. Сколько их, как часто они ходят в другие города противника. В случае встречи с противником в бой не вступать, выманивая его к нашим заставам. Если противник собирает войска, произносит речи и выступает в нашем направлении - присылайте гонца. Возвращение к ...»

Если идут активные боевые действия, то постоянно на полигоне должны быть ваши люди, отслеживающие ситуацию и занимающие ключевые наблюдательные пункты. Если в ближайшее время по данным разведки и по общим оперативным и тактическим соображениям атака вам не грозит, ограничьтесь патрулированием внешних границ. Прежде чем предпринимать активные действия убедитесь, что вы поняли замыслы противника. Если эти замыслы не очевидны, предпримите шаги, страхующие ваши войска. Оставьте резерв, вышлите дополнительную разведку, сконцентрируйте войско в том месте, откуда можно действовать как можно решительнее во всех направлениях. Не в коем случае не допускайте паники и воплей со стороны прибежа-

## ПОЛКОВОДЕЦ АРМИИ ДЕРЕВЯННЫХ МЕЧЕЙ

вшего разведчика. Научите ваших людей докладывать тихо, чётко и спокойно. Прежде чем объявлять тревогу, взвесьте все данные на текущий момент. Нет ничего хуже частых ложных тревог.

Разведка боем является одной из разновидностей профилактических операций и заменяет собой контр удар в том случае, если вы решили лишь охладить пыл противника, но серьёзно его пока не атаковать. Часто противнику достаточно лишь почувствовать оживление на своих границах и все его помыслы сосредотачиваются на обороне. Таким образом, находясь в постоянном напряжении, он начинает нервничать и допускать просчёты.

Следует заметить, что при плотных боевых действиях противник не должен оставаться без вашего активного внимания. Испытывая чувство постоянной опасности, противник в конце концов будет делать необдуманные шаги, падёт духом и т.д. Помните, что отсутствие информации о противнике нервирует воинов, старайтесь им такую информацию предоставлять и следите (очень важно!) за тем, что бы воины, особенно малолетние, не переутомлялись. Не стоит заставлять их дежурить глубокой ночью или беспрерывно находиться в разведке. Бодрое войско залог успешных начинаний.

Ночная стража должна состоять из: отрядов профилактического давления, разведчиков и вахты. Первые две функции можно совмещать. Несколько воинов постоянно действующих у городов противника могут одновременно оказывать давление на противника, не давая ему спокойно почивать, перехватывать его гонцов и вести разведку. Вахта, состоящая из минимального количества воинов должна исполнять следующие инструкции:

1. Не паниковать и не будить лагерь вообще;
2. Будить лишь главнокомандующего (вас) или вашего заместителя, если противник по данным разведки явно подходит с целью нападения, но ещё не показался в виду лагеря;
3. Изображать полное отсутствие жизни на территории города;

4. Салить (например, если это есть в правилах) всех подряд из засады;
5. Следить за калиткой и наиболее уязвимыми местами периметра.

Даже если на вас идёт ночное нападение, всех поднимать воплями «на нас атакуют!» не надо. Опытные воины вполне могут разобратся с лазутчиками, лезущими через периметр. Ясно, что правила ночных штурмов могут меняться, так что вам необходимо до игры их внимательно изучить и прикинуть разные ситуации. Помните, что для молодого воина и ёж в кустах враг, так что тренировка ночных действий особенно важна.

Заканчивая с тактикой да стратегией, замечу, что: главное «дух» войска, готовность жертвовать ради друг друга. Всё предусмотреть не возможно и не нужно. Ориентироваться в конкретной ситуации - вот и всё искусство на мой взгляд. Наступать - отступать строем, сидеть в засадах, выбивать врагов по одному, изматывать и заманивать - всё это просто. Вот настроить и сплотить войска задача сложная. И лишь от «полководца» зависит как и что пойдёт.

### 7 Итоги

*... шли ребята тёмным лесом  
за каким то интересом...*

О смысле наших игр множество статей было в «Русском фронте» опубликовано. Читайте да анализируйте. И всё-таки. Всё-таки: оставайтесь в Игре.

Конец части 1

**«ГУЛЬДИЯ БОЕВЫХ  
РЕМЕСЕЛ»  
2003 г.**