

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет: исторический

Выпускающая кафедра: всеобщей истории

Гордиенко Дарья Вадимовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ ВО ВНЕКЛАССНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ В 6-
9 КЛАССАХ НА МАТЕРИАЛАХ ЕВРОПЕЙСКИХ СУДЕБНЫХ ПРОЦЕССОВ XV-
XVI ВВ.

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: История

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой всеобщей истории:

к.и.н., доцент Зберовская Елена Леонидовна

(дата, подпись)

Научный руководитель:

ст. преподаватель Эберхардт Марина Валериевна



(дата, подпись)

Обучающийся: Гордиенко Дарья Вадимовна

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
ГЛАВА 1. ИСТОРИКО-ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ СУДЕБНЫХ ПРОЦЕССОВ XV-XVI ВВ. (НА ПРИМЕРЕ ИНСБРУКСКОГО ПРОЦЕССА 1485 Г.)	13
1.1. Феномен массовых судебных процессов в Европе позднего Средневековья	13
1.2. Инсбрукский процесс 1485 г.: структура, участники и ключевые события (по материалам публикации Х. Амманна).....	27
1.3. Социально-правовые реалии, отражённые в документах судебных процессов.....	41
ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ ПО ИСТОРИИ	47
2.1. Игровые технологии в историческом образовании: классификация и потенциал.....	47
2.2. Настольные ролевые игры как образовательная модель: возможности адаптации механик D&D.....	61
ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ ИСТОРИЧЕСКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «СУД В ИНСБРУКЕ, 1485 ГОД»	67
3.1. Концепция и сценарий игры на основе материалов судебного процесса.....	67
3.2. Адаптация правил D&D для моделирования исторического судебного заседания.....	75
3.3. Анализ результатов апробации и методические рекомендации.....	87
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	97
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	100
ПРИЛОЖЕНИЯ	110

ВВЕДЕНИЕ

Современный этап развития исторического образования в Российской Федерации характеризуется переходом от знаниевой парадигмы к компетентностной. В соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов основного общего образования (ФГОС ООО), особое внимание уделяется развитию у обучающихся способности к критическому мышлению, анализу исторических источников, пониманию сложных социальных механизмов и формированию личностного отношения к изучаемым событиям. Внеклассная работа по истории выступает важнейшим дополнением к урочной деятельности, создавая условия для углублённого изучения материала, развития творческих способностей и социальной активности учащихся. Однако традиционные формы внеклассных мероприятий, такие как лекции, экскурсии или стандартные викторины, не всегда обеспечивают достаточный уровень вовлеченности обучающихся 6-9 классов, чьи возрастные особенности предполагают потребность в активном социальном взаимодействии и эмоциональном проживании учебного материала.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска и разработки эффективных форм организации внеклассной работы по истории, способных повысить познавательный интерес обучающихся и сформировать устойчивые метапредметные компетенции. Обращение к игровым технологиям в данном контексте представляется методологически обоснованным, т.к. игра позволяет моделировать сложные исторические ситуации, актуализируя когнитивные и аффективные компоненты учебной деятельности. В то же время, существующие игровые методики часто носят развлекательный характер или базируются на упрощённых исторических сюжетах, что не способствует глубокому пониманию исторического процесса.

Особую ценность для образовательных целей представляют материалы европейских судебных процессов XV-XVI вв. Этот период характеризуется активным развитием инквизиционного судопроизводства, расцветом охоты на ведьм и формированием новых правовых институтов. Изучение данных процессов на

конкретных исторических примерах позволяет продемонстрировать обучающимся механизмы функционирования правовых систем, роль социальных связей, влияние публичного слова на судьбы людей, а также столкновение церковной и светской власти. Такие методы способствуют более глубокому усвоению материала и развитию критического мышления по сравнению с традиционными подходами.

Важно отметить, что в рамках данного исследования термин «европейские судебные процессы» включает в себя и дела инквизиционных трибуналов, которые рассматриваются как историко-правовой феномен. При изучении инквизиции методологически значимо отказаться от оценки реальности описываемых образов (демонов, ведьм или Бога) с позиций их отрицания или утверждения. Инквизиция выполняла не только религиозные, но и социальные, политические и культурные функции, поэтому понимание ее роли требует анализа социальных структур, культурных норм и политических факторов, а не только религиозных убеждений. Многие люди в эпоху инквизиции действительно верили в существование ведьм и магии; игнорирование этого факта и анализ исключительно с современной точки зрения ведут к анахронизму и обедняют понимание мировоззрения и культуры того времени. Изучение инквизиции позволяет увидеть, как страхи, предрассудки и социальные механизмы приводят к массовым преследованиям. Именно такой социокультурный подход позволяет использовать данные материалы в школьном образовании без идеологических рисков, фокусируясь на развитии исторического мышления.

В качестве ключевого кейса для демонстрации игровых приёмов в работе выбран Инсбрукский процесс 1485 г. Данный исторический эпизод обладает высокой степенью документированности и репрезентативности, что позволяет реконструировать ход судебного заседания, мотивы участников и процедурные нормы. Однако в контексте темы выпускной квалификационной работы этот процесс выступает не как единственный предмет изучения, а как базовая модель для разработки универсальных игровых приёмов, применимых к материалам европейских судебных процессов XV-XVI вв. в целом.

Проблема исследования состоит в выявлении педагогических условий и разработке комплекса игровых приёмов, которые позволили бы эффективно использовать материалы европейских судебных процессов XV-XVI вв. во внеклассной работе по истории с обучающимися 6-9 классов.

Объект исследования - процесс организации внеклассных мероприятий по истории в 6-9 классах.

Предмет исследования - игровые приёмы как средство активизации познавательной деятельности обучающихся 6-9 классов во внеклассной работе по истории (на материале европейских судебных процессов XV-XVI вв.).

Цель исследования - теоретически обосновать, разработать и апробировать комплекс игровых приёмов для проведения внеклассных мероприятий по истории в 6-9 классах на основе материалов европейских судебных процессов XV-XVI вв.

Для достижения поставленной цели решались следующие **задачи**:

1. Проанализировать историко-правовые аспекты европейских судебных процессов XV-XVI вв.
2. Рассмотреть социально-правовые реалии, отражённые в документах судебных процессов на примере Инсбрукского процесса 1485 г.
3. Изучить теоретические основы использования игровых технологий во внеклассной работе по истории.
4. Определить возможности адаптации механик настольных ролевых игр (на примере системы *Dungeons & Dragons*) для образовательных целей.
5. Разработать концепцию и сценарий исторической ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год».
6. Адаптировать правила системы *Dungeons & Dragons* для моделирования исторического судебного заседания.
7. Провести апробацию разработанной игры и проанализировать её эффективность.

Методологическая основа исследования базируется на принципах историзма, системного подхода и возрастного подхода в образовании. В качестве ключевых методологических оснований выступили: положения системно-деятельностного подхода, предполагающего активное включение обучающегося в

образовательный процесс; принципы дидактической адаптации исторического материала с учётом возрастных особенностей учащихся 6-9 классов; а также метод исторической реконструкции, позволяющий воссоздать структурные механизмы функционирования социальной системы позднесредневековой Европы. Важной составляющей методологии стала адаптация игровой системы *Dungeons & Dragons (D&D)* [11; 12]. Элементы этой системы были трансформированы для моделирования социальных взаимодействий, что соответствует цели игры, а именно реконструкции инквизиционного судебного процесса. Данная адаптация опирается на положения педагогики игры, разработанные в трудах отечественных и зарубежных авторов (З.У. Колокольникова [26], Е.А. Казанцева [25], С. Иосиф [17], Р. Монахан, Дж. Рил [19]). При разработке методики учитывались также работы, посвящённые применению игровых технологий в историческом образовании. Особое внимание уделено потенциалу ролевой импровизации и сторителлинга как средств активизации учебной деятельности [72; 74]. Кроме того, методология опирается на нормативно-правовую базу современного российского образования, регламентирующую организацию внеурочной деятельности и проектной работы в школе, включая федеральные государственные образовательные стандарты и соответствующие методические рекомендации [1; 2; 3; 4; 5].

Теоретическую базу исследования составили три группы научных трудов, каждая из которых задает определенный ракурс рассмотрения проблемы использования игровых приемов при изучении сложных историко-правовых феноменов: педагогическая и методическая литература, зарубежные и отечественные исторические исследования, а также первичные исторические источники.

В области методики преподавания истории и организации внеурочной деятельности ключевой является точка зрения, обосновывающая переход от знаниевой парадигмы к компетентностной, где главным результатом становится формирование у учащихся способности к критическому анализу источников и пониманию логики исторических процессов. Данный подход находит нормативное закрепление в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» [6] и

обновлённых ФГОС ООО [4]. Исследователи проблем внеурочной деятельности, в частности Н.С. Сытина и Н.Е. Хабибова [41], акцентируют внимание на существующих барьерах - недостаточной компетентности педагогов, слабом программно-методическом обеспечении и нехватке ресурсов, что усиливает потребность в создании готовых, методически проработанных игровых сценариев.

В российской педагогике игровые технологии рассматриваются через призму системно-деятельностного подхода. З.У. Колокольникова [26] акцентирует внимание на том, что игра представляет собой структурированную технологию с четкими этапами от целеполагания до рефлексии, требующую от педагога методической грамотности. Е.А. Казанцева [25], в свою очередь, определяет игру как «испытание предела возможного», что особенно важно для моделирования судебных процессов XV-XVI вв., где участники действовали в рамках жёстких процессуальных норм. Т.В. Емельянова и Г.А. Медяник [24] предлагают развернутую классификацию игровых технологий. Е.А. Полиенко и В.О. Басов [39] демонстрируют конкретные примеры использования игр для изучения исторических личностей, подтверждая эффективность игровых методов в развитии коммуникативных навыков и эмпатии. Эмпирическое исследование М.Д. Алехина [35] выявило повышение уровня межкультурной коммуникативной компетентности учащихся после цикла занятий с использованием настольных игр. В то же время Е.Н. Запасникова [36] указывает на существенное ограничение использования развернутых сюжетно-ролевых игр в рамках стандартного урока, что актуализирует поиск форм организации игровой деятельности именно во внеклассной работе, а Д.В. Морозов [37] подчеркивает потенциал игр для развития функциональной грамотности.

В зарубежной педагогической литературе также сложилось несколько подходов к использованию игр в историческом образовании. Т. Бьёрнер [14] на основе систематического обзора исследований приходит к выводу, что большинство работ фиксируют положительное влияние игровых методов на мотивацию и вовлеченность учащихся. Ш. Райгни, Н. Бергер и Р. Парада [20] выделяют несколько категорий игр (от «серьезных игр» до геймификации и готовой коммерческой

продукции) и указывают на барьеры, препятствующие внедрению игровых технологий. Особое место в зарубежных исследованиях занимает анализ настольных ролевых игр как образовательной модели. Р. Монахан и Дж. Ризль [19] определяют настольные ролевые игры как «коллаборативные партиципаторные нарративы», в которых игроки принимают на себя образы персонажей под руководством мастера игры. С. Иосиф [17], анализируя педагогическую модель «Реагируя на прошлое», показывает, что учащиеся, включенные в ролевые игры, демонстрируют более глубокое понимание исторического контекста и повышенную способность к рефлексии собственных предубеждений. С точки зрения нарративной структуры, О.И. Нефедова [38] анализирует особенности сторителлинга в *Dungeons & Dragons*, показывая, что нарратив конструируется в процессе одновременного взаимодействия нескольких фреймов: игрового, нарративного, социального и драматического, что проливает свет на то, как учащиеся присваивают исторический опыт через интерактивное взаимодействие.

Обращаясь к исторической составляющей теоретической базы, необходимо отметить, что в зарубежной историографии сложилось несколько конкурирующих точек зрения на феномен массовых судебных процессов над ведьмами в Европе XV-XVI вв. Б. Левак [46], представляющий социально-антропологический подход, объясняет «охоту на ведьм» всеобъемлющим социальным стрессом, когда поиск «козла отпущения» становился инструментом восстановления социального порядка. Принципиально иную объяснительную модель предлагает теория «идеационной диффузии», разработанная С. Пфаффом, С.Ф. Эвертоном и Й. Хсиао [58], согласно которой «Великая охота на ведьм» стала эпизодом диффузии идей.

В области истории права и судопроизводства Р.Х. Хельмхольц [51], Дж. Джаконелли [53], а также коллективная монография под редакцией М. Малхолланд и Б. Пуллана [56] акцентируют внимание на полиюрисдикционной структуре средневековой Европы, где европейское правосудие представляло собой «сложную паутину правовых систем», что создавало пространство для конкуренции и выбора как для инициаторов преследований, так и для обвиняемых. Дж. Дентон [50] проводит параллель между инквизиционными процедурами выявления еретиков и

процедурами канонизации святых, показывая, что оба процесса были пронизаны политическим влиянием. У.Г. Нэфи [57], анализируя практику женевских судов, рассматривает проблему применения пыток и признания как «королевы доказательств» в системе континентального права, отмечая, что средневековые юристы осознавали риск ложных признаний, но на практике гарантии часто игнорировались. А. Хиклин [52] ставит проблему достоверности и полноты сохранившихся судебных документов, подчеркивая необходимость критического подхода к архивным материалам.

Особое место в зарубежной историографии занимают исследования, посвященные «Молоту ведьм» («*Malleus maleficarum*»). Х.П. Бродель [44] анализирует, как этот трактат конструировал категорию «ведьмы» через соединение теологической и инквизиторской дискурсивных практик. Э. Вильсон [62; 63] интерпретирует «Молот ведьм» как занятый высокоспециализированной формой культурной семиотики. Ч.С. Маккей [54] в обширном введении к критическому изданию трактата реконструирует интеллектуальный контекст и юридические основания работы Генриха Инститориса (Крамера), а также публикует переводы документов из ведовских процессов в Равенсбурге и Инсбруке [8]. С. Квензель [47] предлагает социологическую интерпретацию, рассматривая исследования ведьм как модель амбивалентного «пастырского» отношения.

В российской исторической науке ключевой для данного исследования является позиция Г.В. Бакуса [48]. Исследователь отказывается от чисто религиозной или правовой оценки инквизиции, показывая, что судебные процессы были полем борьбы нарративов. Г.В. Бакус детально анализирует методологию работы Генриха Инститориса с источниками, демонстрируя, как инквизитор превращался из богослова в «сказочника, повторяющего полубившийся текст». В другой работе [64] исследователь анализирует историческое сознание авторов ранних демонологических трактатов, показывая, как их представления о времени и вечности влияли на конструирование образа колдовства. А.Я. Гуревич [49], исследуя средневековую народную культуру, доказывает фундаментальную роль устной коммуникации в распространении информации. Е.П. Тихонова [69], обобщая

историю западноевропейского ведовства, подчеркивает, что религиозное мировоззрение пронизывало все сферы жизни средневекового общества, а церковь классифицировала колдовство как ересь, что было закреплено в папских буллах и демонологической литературе.

Наконец, анализ конкретного Инсбрукского процесса 1485 г. базируется на публикации австрийского историка Хартманна Амманна [7], который ввел в научный оборот архивные материалы процесса, включая протоколы допросов, обвинительные заключения и письма участников. Однако эта публикация критически переосмысливается через современные исследования М. Чайкнера [61] и Г. Модестина [55]. Дополнительные тирольские данные приводит Х. Рабанзер [60], который анализирует масштабы ведовских преследований в Тироле с конца XV по XVIII в., подтверждая, что Инсбрукский процесс стал важным прецедентом, предвосхитившим умеренный характер охоты на ведьм в этом регионе по сравнению с другими частями Европы. В силу отсутствия перевода Х. Амманна на какой-либо современный язык, мы, как авторы настоящей работы, также провели собственное исследование и перевод архива, что нашло отражение в электронном издании вольного перевода [73].

Источниковая база исследования представлена тремя группами документов: законодательными и нормативными актами, историческими источниками и методологическими источниками.

К первой группе относятся федеральные государственные образовательные стандарты и методические рекомендации, регламентирующие организацию внеурочной деятельности в российской школе. Это Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» [6], приказы Минобрнауки России и Минпросвещения России об утверждении ФГОС среднего общего образования [1] и основного общего образования [4], а также письма с методическими рекомендациями по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности [2; 3; 5]. Эти документы задают нормативные рамки для разработки и апробации исторической ролевой игры, определяя цели, принципы и допустимые форматы внеклассной работы.

Ко второй группе (исторические источники) относятся материалы, на основе которых реконструируется Инсбрукский процесс 1485 г. Центральное место занимает публикация Хартманна Амманна «Der Innsbrucker Hexenprocess von 1485» [7], вышедшая в 1890 году в «Veröffentlichungen des Tiroler Landesmuseums Ferdinandeum». Эта работа представляет собой научную публикацию архивных материалов, включающую протоколы допросов свидетелей (первая и вторая серии судов), обвинительные заключения, процессуальные документы, инструкцию инквизитора, а также письма участников процесса.

Третью группу источников составляют методологические материалы по настольной ролевой игре *Dungeons & Dragons* - «Книга игрока» [11] и «Книга мастера» [12] 5-й редакции. Эти документы содержат описание базовых механик, которые были адаптированы в рамках данного исследования для моделирования исторического судебного заседания. Использование оригинальных правил *D&D* в качестве методологического источника позволяет обеспечить воспроизводимость разработанной игровой модели и её соответствие принципам, зарекомендовавшим себя в международной практике настольных ролевых игр.

Методы исследования. К теоретическим методам относились анализ психолого-педагогической и исторической литературы, систематизация и обобщение научных данных, моделирование образовательного процесса и проектирование игровой модели; к эмпирическим - педагогическое наблюдение за ходом игровых сессий, анкетирование участников внеклассных мероприятий, анализ продуктов деятельности обучающихся и апробация разработанной исторической ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год». К методам обработки данных - количественный и качественный анализ результатов анкетирования и педагогического наблюдения, позволяющий выявить динамику познавательной активности.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанный комплекс игровых приёмов и методическая разработка настольной ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год» могут быть использованы в практике работы учителей истории, педагогов-организаторов, классных руководителей и

педагогов дополнительного образования. Созданная методическая разработка представляет собой полные и максимально подробные правила, включающие механику игры, ролевые карточки персонажей и документы для каждого участника. Материалы могут быть использованы как в рамках отдельного внеклассного мероприятия, так и в системе внеурочной деятельности.

Теоретические аспекты работы апробированы на II Всероссийской научно-практической конференции «Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран», проходившей 16-17 апреля 2026 г. на базе ФГБОУ ВО «Красноярский Государственный Педагогический Университет им. В.П. Астафьева» [65; 66], а также на VI научно-практической конференции с международным участием в г. Красноярск, 27-28 ноября 2025 г. «Личность в изменяющихся социальных условиях» [67; 68].

Данные настоящей работы также представлены в материалах электронного издания вольного перевода Х. Амманна [73].

В апробации основных результатов в период с апреля по май 2026 г. приняли участие пять педагогов из учреждений общего школьного образования (МАОУ СШ «Комплекс Покровский» (г. Красноярск), МАОУ «СШ № 8» (г. Красноярск)), а также центров дополнительного образования (ГБУ РК МБРК «Молодёжная библиотека» (г. Сытывкар), ЧОУ ДО «М. Club» (г. Санкт-Петербург) и СПб ГБУ Молодежный центр «Охта» (г. Санкт-Петербург)). В ходе апробации были проведены внеклассные мероприятия в формате исторической ролевой игры «Инсбрукский суд, 1485 год» с участием обучающихся 6-9 классов.

Структура работы обусловлена логикой исследования и поставленными задачами. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

В первой главе проводится комплексный анализ исторического феномена массовых судебных процессов в Европе позднего Средневековья. Рассматриваются различные подходы к изучению инквизиции, концепция «идеационной диффузии», полиюрисдикционная структура европейского правосудия, трансформация доктринальных подходов к квалификации колдовства как ереси. На основе

оригинальной архивной публикации Хартманна Амманна анализируется Инсбрукский процесс: структура, участники, ключевые события, социально-правовые реалии, отражённые в документах.

Во второй главе рассматриваются теоретические и методологические основания применения игровых технологий. Дается классификация игровых технологий, анализируется их педагогический потенциал. Особое внимание уделяется настольным ролевым играм как образовательной модели и возможностям адаптации механик *D&D* для моделирования исторического судебного заседания.

В третьей главе представлены результаты практической работы. Описывается концепция и сценарий игры, разработанные на основе материалов судебного процесса. Подробно рассматривается адаптация правил *D&D*, а также проводится анализ результатов апробации разработанной игры.

В приложениях к работе представлены материалы, составившие источниковую и документальную основу для разработки игры: хронология ведовских процессов, сведения об изданиях «Молота ведьм» (*«Malleus maleficarum»*), авторские схемы, иллюстрирующие адаптацию игрового цикла *D&D* и многомерную структуру инсбрукского процесса как основу для образовательного моделирования. Также приложения включают такие результаты апробации игры как анкеты, отзывы и стенограммы. Работа также содержит полную методическую разработку игры, включающую описание игровой системы, механику игры и авторский нововведений, сценарий судебного заседания, шаблоны для печати и краткие правила для мастера и игроков.

ГЛАВА 1. ИСТОРИКО-ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ СУДЕБНЫХ ПРОЦЕССОВ XV-XVI ВВ. (НА ПРИМЕРЕ ИНСБРУКСКОГО ПРОЦЕССА 1485 Г.)

1.1. Феномен массовых судебных процессов в Европе позднего Средневековья

Феномен массовых судебных процессов в Европе позднего Средневековья представляет собой одно из наиболее сложных и многомерных исторических явлений, находящееся на пересечении юридической антропологии, истории церкви, социальной истории, истории ментальностей и социологии знания. В период между 1450 и 1750 гг., по оценкам современных исследователей, в Европе было возбуждено около 90 000 судебных дел по обвинению в колдовстве, из которых примерно 45 000 завершились смертными приговорами [46, p. 23; 58, p. 1291-1319]. Современная историография отмечает, что «охота на ведьм» ставит исследователей в тупик, т.к., хотя вера в колдовство существовала столетиями, но массовая истерия возникла внезапно и приняла беспрецедентный размах и жестокость [58, p. 1291-1319]. Именно эти характеристики делают феномен массовых процессов ключевым предметом исторического изучения.

Слово «инквизиция» происходит от латинского термина «*inquisitio*», обозначающего как «дознание», так и «познание», т.е. логически правильную познавательную процедуру (альтернативное английское производное слово «*inquest*» - «следствие») [8, p. 7]. Инквизиция была основана в начале XIII в. для борьбы с катарской ересью на юге Франции. Т.к. местные епископы не справлялись, а Церковь не имела права на смертную казнь, светские власти (в частности, указы Фридриха II 1220-1230-х гг.) обеспечили правовую основу для её деятельности. Окончательное учреждение средневековой Инквизиции связано с назначением доминиканцев и их эффективность сделала эту практику постоянной. Инквизиция функционировала как процедура расследования по специальным полномочиям; в позднесредневековой Священной Римской империи (конец XV в.) для её проведения требовалась епископская промульгация в диоцезе.

Особую методологическую значимость для понимания феномена массовых судебных процессов имеет концепция «идеационной диффузии» (*ideational diffusion*),

предложенная в современном исследовании, опубликованном в журнале «Theory and Society». Как формулируют авторы, «Великая охота на ведьм стала эпизодом диффузии идей, где новое переосмысление социального мира распространялось от своего первоначального источника к другим обществам или, иными словами, из точки зарождения к местам заимствования» [58, p. 1292]. Согласно общим социологическим моделям диффузии, движущими силами этого процесса выступают два фактора: восприимчивость социальных агентов к идеологическому новшеству и их контакты с теми, кто уже осуществил предшествующее заимствование» [58, p. 1292].

Европейское правосудие рассматриваемого периода отличалось сложной полиюрисдикционной структурой. Как отмечают М. Малхолланд и Б. Пуллан, средневековая и ранненововременная Европа была «опутана сложной паутиной правовых систем» (королевских, манориальных, церковных, городских, торговых судов), каждый со своей компетенцией и процедурами [56, p. 3]. Эта множественность создавала пространство для конкуренции и выбора как для инициаторов преследований, так и для обвиняемых. Церковные суды, в частности, рассматривали дела о браке, наследовании, религиозных преступлениях (колдовство, ересь, богохульство) и плотских грехах, распространяя юрисдикцию на мирян и духовенство [51, p. 102]. Особое место в этой системе занимали суды инквизиции. Как отмечает Б. Пуллан, их функционирование варьировалось по регионам. Так, в Венеции трибунал, рассматривавший дело Джорджо Морето, входил в сеть из около 40 итальянских отделений Римской инквизиции (подчинявшихся Священной канцелярии с 1542 г. и Конгрегации Индекса с 1571 г.). Церковные суды действовали при сотрудничестве со светскими властями - от неохотного до активного [59, p. 160]. Такая модель взаимодействия была типична для Европы, хотя степень участия светских институтов существенно различалась.

Как указывает Г.В. Бакус, «инквизиция по делам ереси функционировала как процедура расследования, осуществляемая по поручению и на основании специальных полномочий конкретного лица. В позднесредневековой Священной Римской империи германской нации (конец XV в.) такое расследование могло

проводиться лишь при наличии епископской (или архиепископской) промудрости в соответствующем диоцезе» [48, с. 7]. При этом сам институт инквизиции, как подчёркивает автор, «представляет собой сложный и многогранный процесс, включающий юридические, религиозные и социальные аспекты» [48, с. 2-3]. Важно отметить, что инквизиция не была унифицированным институтом на всей территории Европы и её структура, полномочия и практика существенно варьировались в зависимости от региона, соотношения светской и церковной власти, а также от личности конкретного инквизитора.

Статистические данные по судебным решениям можно анализировать по региональным срезам за определённые периоды. Благодаря работе Г. В. Бакуса имеется сводная информация о судах и их решениях за 1300-1484 гг. в зонах активности инквизитора Генриха Инститора (см. Приложение 1, Таблица 1.1.). Согласно представленным данным, наиболее распространённым наказанием было изгнание (28,9%), затем следовали смертная казнь (24,4%) и смерть в заключении до приговора (11,1%); оправдательные вердикты составили лишь 8,9%. Женщины преобладали среди обвиняемых (71,1% дел) и составляли подавляющее большинство казнённых (72,7%) и изгнанных (92,3%). Процессы концентрировались в имперских городах, прежде всего в Нюрнберге (26,7%) и Базеле (11,1%). В более чем половине случаев (55,6%) судопроизводство осуществляли исключительно светские власти, и лишь в 4,4% зафиксировано участие инквизиторов; при этом доля смертных приговоров в делах с участием инквизиции достигала 66,7%. Наиболее частыми формулировками обвинений были «магическая деятельность» (33,3%) и «колдовство» (31,1%).

Количественный анализ ведовских процессов 1300-1484 гг. выявляет устойчивые закономерности. Наказания отличались высокой суровостью, т.к. смертная казнь и смерть в заточении вместе составили 35,5% дел, тогда как оправдания встречались менее чем в 9% случаев, а наиболее частым наказанием было изгнание. Процессы концентрировались в имперских городах Южной Германии, Швабии, Эльзаса и Лотарингии, указывая на урбанизированные регионы Священной Римской империи как основной ареал преследований. Хотя более

половины дел вели исключительно светские суды, участие инквизиции коррелировало с существенно более высокой долей смертных приговоров - две трети против примерно четверти в светских судах.

Необходимо отметить, что феномен массовых судебных процессов разворачивался на фоне глубоких социально-экономических, политических и религиозных трансформаций. Всеобъемлющий стресс, включая эпидемии и природные катастрофы, как правило, лежит в основе всплеск подобной массовой истерии. Современные количественные исследования подтверждают связь между климатическими факторами и преследованиями: согласно теории «козла отпущения», регионы, столкнувшиеся с неблагоприятными климатическими условиями, прибегали к судебным процессам над ведьмами как к инструменту восстановления социального порядка [58, p. 1293; 68]. При этом, исследователи подчёркивают, что «хотя эти общие факторы, несомненно, действовали и в раннее Новое время, они были свойственны многим регионам Европы, тогда как преследование ведьм и колдунов отличалось кардинальным разнообразием: между странами, внутри них и в разные исторические периоды» [58, p. 1292].

Фундаментальной характеристикой судебных процессов позднего Средневековья была их глубокая связь с религиозным мировоззрением и демонологическими представлениями эпохи. Как отмечает Е.П. Тихонова, «в эпоху Средневековья религиозное мировоззрение пронизывало все сферы жизни общества, что сохранялось до идей Просвещения XVIII в. Сакральные представления о демонологии были глубоко укоренены в массовом сознании, усиливаясь ассимиляцией христианской доктрины с элементами языческих верований» [69, с. 31]. В контексте судебных процессов это означало, что «средневековая церковь классифицировала колдовство как ересь, т.к. ведьмы и колдуны предположительно заключали “договоры с дьявольскими силами”. Это было закреплено в папских буллах и литературе, посвящённые ведовству» [69, с. 31].

Однако эта квалификация колдовства как ереси не была изначальной и потребовала длительной эволюции богословской мысли. Как указывает Г.В. Бакус, «изначально дела, касавшиеся колдовства, не входили в юрисдикцию инквизиции,

т.к. в данном явлении отсутствовало важное обстоятельство - наличие тайной организации против официальной церкви. Тем не менее, с изменением доктринальных подходов и углублением теологических концепций о ереси, инквизиторы стали толковать колдовство как форму еретической активности. Они начали ассоциировать её с участием в так называемой “синагоге Сатаны” - метафорическом выражении, обозначающем скрытую организацию противников христианской веры» [48, с. 10]. Эта концептуальная трансформация получила своё наиболее полное выражение в трактате «Молот ведьм» (*Malleus maleficarum*) (далее - «М.М.»), который, как отмечает Г.В. Бакус, «является схоластическим трактатом, посвящённым центральной теме корпуса демонологической литературы - “злонамеренное колдовство” (*maleficium*). В данной теме видели либо источник достоверных сведений о сущности проблемы, либо свидетельство уникальности “новых времён” и масштаба ранее неведомого бедствия» [48, с. 17]. К моменту выхода «М.М.» в различных регионах Европы, начиная с XV в., было написано около 20 текстов о *maleficium*, что, как подчеркивает немецкий историк Р. Деккер, свидетельствует о высокой актуальности темы в интеллектуальной культуре того времени [48, с. 18; 64].

В ранних процессах над ведьмами определение *maleficium* (вреда, причиненного магией) различалось в зависимости от уровня образования обвиняемых. Для *iliterati* (необразованных) обвинение сводилось исключительно к самому факту причинения вреда. В то время как для *literati* (образованных) в состав обвинения включался дополнительный элемент - *diabolism* (дьяволизм), т.е. наличие ритуально оформленного служения Дьяволу [48, с. 145]. Такое различие объяснялось тем, что образованные слои населения не удовлетворялись простым указанием на сверхъестественную причинность и требовали рационального (пусть и сомнительного с современной точки зрения) объяснения, которое предполагало наличие внешней помощи - демонов.

Центральную роль в формировании и распространении этой новой парадигмы сыграл именно «М.М.». Этот текст представляет собой архетипическое руководство по охоте на ведьм позднего Средневековья. Е. Вилсон интерпретирует его как

занятой высокоспециализированной формой культурной семиотики, создающий категорию социального девианта (ведьмы) через использование дискурсивных практик, общих для теологической и инквизиторской литературы [63]. Его огромное влияние было практически гарантировано не только благодаря чрезвычайно широкому распространению. Это была одна из первых книг, напечатанных на недавно изобретённом печатном станке, и она выдержала не менее 20 изданий [48, с. 55-60].

Печатные книги появились около 1450 г., первое издание «М.М.» появилось в 1487 г., и оно, в свою очередь, породило новый жанр руководств по «охоте на ведьм» [48, с. 40; 58, р. 1292]. Печать позволила распространить новую идеологию, переопределявшую колдовство как вредоносную магию (*maleficium*), практикуемую людьми, состоящими в союзе с дьяволом. Печать позволила теории выйти за пределы клерикальной элиты, помогая вызвать повторяющиеся волны преследований, которые определяют «великую охоту на ведьм» [58, р. 1293-1294]. Исследование 553 городов Центральной Европы в период 1400-1679 гг. показало, что города начинали преследования после того, как были напечатаны демонологические трактаты, и что близлежащие судебные процессы побуждали соседей также начинать преследования [58, р. 1291]. Мы можем увидеть эту же динамику, сравнив данные о хронологии ведовских процессов (см. Приложение 1, Таблица 1.1.) и данные о первых изданиях «М.М.» - таблица 1.2., (см. Приложение 2).

Важно подчеркнуть, что интеллектуальная традиция колдовства как вредоносной магии (*maleficium*) была тесно связана с более широкими процессами в католической теологии. Как отмечает Д. Дентон, в XIII-XIV вв. папство присвоило себе исключительную ответственность за идентификацию как еретиков, так и святых. Для идентификации еретиков были разработаны инквизиционные процедуры, для канонизации святых столь же детализированные и длительные процедуры. Оба процесса были пронизаны интенсивным политическим влиянием [50, р. 122]. Эта параллель между идентификацией ереси и святости указывает на то,

что судебные процессы над ведьмами были частью более широкой системы религиозного контроля и канонического права.

Важной характеристикой судебных процессов позднего Средневековья была трансформация процедурных моделей в сторону инквизиционного процесса. Как отмечается в исследовании по истории европейских судов, инквизиционный процесс обычно начинается со сбора доказательств под руководством официального лица - судебного следователя или коллегии судей, которые затем составляют досье, на основании которого суд (часто вышестоящий) выносит решение или приговор по завершении устной стадии процедуры [56, р. 10]. Эта модель существенно отличалась от состязательной (*adversarial*) процедуры, характерной для английского общего права, где судья выступал скорее как арбитр между сторонами, а решение по фактам выносило жюри присяжных.

В контексте инквизиционного судопроизводства особое значение приобретала категория *fama* (общественная молва, слух) как основание для начала расследования. Как отмечает Дж. Джаконелли, ключевая характеристика судебного процесса заключается в его внутренней рациональности, т.е. в том, что решение должно выноситься на основании надлежащим образом представленных доказательств [53, р. 26-27]. Однако в практике позднесредневековых судов, особенно инквизиционных, это требование нередко вступало в противоречие с широким использованием слухов как основания для обвинения. Парадоксальным образом, *fama* одновременно и служил основанием для начала расследования, и сам нуждался в подтверждении через процедуру.

А.Я. Гуревич, анализируя особенности средневековой народной культуры, отмечает фундаментальную роль устной коммуникации в распространении информации: «жизненная информация на всех социальных уровнях распространялась почти исключительно путём прямого общения. Источник сведений, которым располагал человек - по преимуществу устный рассказ. Такому способу коммуникации более чем какому-либо другому присущи не критичность в оценке информации, вера на слово, подверженность искажениям, которые вызывались многими и разнообразными факторами» [49, с. 34]. Информация,

лишённая жёсткой фиксации, свободно трансформировалась коллективным сознанием. Действуя по канонам фольклорного мышления, оно адаптировало новые данные к уже сложившейся картине мира и неизбежно подстраивало их под привычные клише [49, с. 34]. Так, Инститориc детализирует процедурные меры возбуждения дела, опираясь на три основания [9, с. 426-427; 10, с. 293]:

- Обвинение, предъявляемое денунциатором с предоставлением доказательственных материалов.
- Обвинение, инициируемое денунциатором, который не может гарантировать достоверность своих показаний и не берётся за их аргументацию.
- Инквизиционное обвинение, основанное на слухах о совершении богохульных актов в конкретной локации.

Последний пункт, который предполагает возможность возбуждения дела на основании неподтвержденных слухов, демонстрирует преобладание данной практики в инквизиторских процедурах ранее. Для инициации такого процесса требуется лишь формальное уведомление судьи в присутствии нотариуса, писца и двух свидетелей о получении информации о возможных антирелигиозных деяниях. Анализ процедуры допроса свидетелей акцентирует внимание на значимости свидетельских показаний, которые зачастую выступают в качестве ключевых, иногда единственных, доказательств. Эта характеристика имеет принципиальное значение для понимания механизмов формирования обвинений в массовых судебных процессах. Как показывает анализ материалов такого исторического прецедента как Инсбрукский процесс [7, р. 9-33; 73, с. 43-65], который будет подробно рассмотрен в настоящей работе далее, значительная часть информации, на которой строились обвинения, основывалась на слухах (47,5% от общего числа), рассказах от третьих лиц (26,2%), или личных свидетельствах (26,2%) [73, с. 39]. Эти данные демонстрируют, что устная традиция и механизмы её трансформации играли ключевую роль в формировании обвинительного материала. Как отмечает Хартманн Амманн, надёжность свидетелей вызывала сомнения даже у инициатора данного процесса, несмотря на его в целом нестрогий подход к оценке свидетельств [7, р. 25], в связи с чем в конце списка свидетелей было добавлено специальное замечание:

«Заметьте, что указанные свидетели должны быть вновь вызваны и допрошены, так как они явились только по собственной воле и не были вызваны лично, хотя они заявили, что готовы явиться снова по вызову» («*Item nota, quod predicti testes sunt de novo citandi et interrogandi, quia sponte solum et non personaliter citati comparuerunt cum protestatione tamen, quod iterum volunt comparere, ubi fuerint citati*») [7, p. 25; 73, с. 94].

Это наблюдение вскрывает фундаментальную проблему массовых процессов, где значительная часть свидетелей давала показания добровольно, без официального вызова, открывая возможности для злоупотреблений и сведения личных счётов. Как отмечает Амманн, большинство свидетелей имели связь с обвиняемыми (многолетнюю вражду, незаконные отношения с отказом вступить в брак или зависть к достатку), что служило поводом для конфликтов, а итогом якобы становилось колдовство, приводящее к болезни или смерти, если только «по счастливой случайности колдовское средство не будет обнаружено и уничтожено» [7, p. 26; 73, с. 95]. Таким образом, судебные процессы того периода были глубоко укоренены в социальных структурах и межличностных конфликтах локальных сообществ.

Вопрос о допустимости свидетельских показаний лиц, находящихся в отношениях вражды с обвиняемым, подвергается регламентации и признается недопустимостью использования в качестве свидетелей лиц, испытывающих к обвиняемому «смертельную вражду» [10, с. 298-299], однако оставляет неразрешенным вопрос о критериях, позволяющих квалифицировать вражду как «смертельную» и это потенциально создаёт пространство для субъективного толкования данного термина. Также определяется структура вопросов, предъявляемых свидетелю, ссылаясь на каноническое право «*Extra de verbsig n.*». Так, инквизиторы сами постулировали о необходимости сокращённого судопроизводства в рамках религиозных процессов, а обязанность суда в таком случае пресекать любые излишние словесные баталии, апелляции защитников, привлечение избыточного числа свидетелей и прочие действия, которые могут быть признаны судом как ненужные и отвлекающие от сути дела.

Критерии, по которым вина обвиняемых может быть признана доказанной, включают [10, с. 302-303]:

- Непосредственную очевидность преступления, включая совпадение по времени угрозы и наступления соответствующих последствий.
- Показания свидетелей, которые имеют первостепенное значение в процессуальной практике.
- Личное признание вины обвиняемыми

Право обвиняемого на защиту ограничивается возможностью судьи возражать против защиты, что существенно влияет на процессуальные гарантии. Интерес представляет и механизм назначения защитника, т.к. он выполняется по усмотрению суда с учётом несомненной лояльности назначаемого лица и его ориентации на истину, в отличие от покровительства еретикам [10, с. 304]. Защитник обязан отказаться от дела, если он убеждён в несправедливости позиции обвиняемого (далее при изучении судов второй серии Инсбрукского процесса мы увидим причину почему). Особенностью является также анонимность свидетелей в отношении обвиняемых и их защитников [10, с. 308], что ограничивает возможности построения адекватной защиты и предполагает лишь косвенные методы опровержения свидетельских показаний.

Х. Амманн наглядно демонстрирует, что успех или неудача инквизиционного расследования во многом зависели от поддержки местных светских и церковных властей. В его комментарии к документам инквизиционного процесса отмечается, что «придворная партия [...] использовала назначение и прибытие инквизитора как удобный предлог для устранения нежелательных личностей» [7, р. 4; 73, с. 37]. Это наблюдение указывает на то, что судебные процессы этого периода были не только правовыми, но и глубоко политическими событиями, вовлечёнными в сложные игры местных элит.

Так, в «М.М.» Инститориис, как инквизитор еретического нечестия, рассуждал, естественно, в контексте непоколебимой веры в, во-первых, существование магии как таковой, во-вторых, в абсолютной правоте практических всех обвинений. Таким образом, с его точки зрения, большинство женщин, которые были не осуждены,

избежали наказания только благодаря халатности судей [54, р. 56]. Инститорис описывает отношения между инквизитором, епископом и папой, т.е. триумвират для проведения инквизиторского дознания в реалиях Священной Римской Империи германской нации конца XV в. - «Некий духовный князь [т.е. епископ] на Рейне, чьё имя не следует упоминать, заключил в тюрьму трёх нечестивцев, и каждый из них признался в отречении от святой веры. Также, один за другим, все трое признались в своих грехах и причинённом ими вреде, но были прощены и отпущены. И когда я подошёл к нему и спросил, почему он отпустил их, он ответил: «Это то, что мне посоветовали сделать наши учёные». Но он попросил не рассказывать об этом папе [римскому], потому что в будущем он поступит иначе. Кроме того, двое из них умерли, а третий был изгнан с лица земли.» (*«Am rein gaistlicher fürst der nit zu nennen ist von eren wegen hat drey vnholden gefangen die auch all drey bekant hetten wie deß hailugen glaubens verleügnen hetten. Auch ein vnder in drey mal daß gethan hetten mit vergebung leib vnd sel die wurden dennacht vber solich bekentniis vnd schaden der sie vil zugefiert hetten fühe vnd leüten ledig vnd los geben. Vnd do ich zuo dem fürsten kam fragen warumb er die ledig gelasen hett. Antwort er vnser gelerten hetten mirs geratten doch bat er das eß nit für kem dem babst er wölt sich fürder anders halten. Auch waren zwo derselbigen gestorben vnd die drit auß dem land gezogen»*) [54, р. 89; 73, с. 33]. Конечно, приведённый отрывок, вполне вероятно, может быть попыткой Инститориса придать себе авторитета в кругу юристов, и, тем не менее, она иллюстрирует взгляд автора - его политические взгляды. Инквизиторам было необходимо, чтобы судья, епископ или архиепископ и инквизитор действовали в тандеме (очевидно, опираясь на мнение инквизитора). Г.В. Бакус отмечает: «признание ведьмой вины в суде означало, что обвинение не является простым наговором или слухом. Соответственно, эти коннотации наследовались сообщением о факте суда» [48, с. 267]. Далее, Инститорис приводит конкретные памятники канонического права («*Excommunicamus; Ut officium; Inter sollicitudines*»), подкрепляя свои воззрения юридической основой. Вероятно, в этих же целях постоянно повторяется стереотипная формула немецких юридических документов «в баварском и имперском праве» (*«in bapstlichen vnd kaiserlichen recht»*) [54, р. 56; 73, с. 33].

Из вышеописанного можно сделать вывод, что юридический процесс инквизиции характеризовался смешением религиозных и светских полномочий, что позволяло инквизиторам расширять свою власть и преследовать широкий круг действий под предлогом борьбы с ересью. Процедуры, основанные на слухах, предвзятых свидетельствах и пытках, приводили к формированию обвинений на ненадёжной основе, лишая обвиняемых адекватных средств защиты. Трактат «М.М.» отражает жёсткость эпохи и далёк от современных представлений о правосудии, подразумевающих неприкосновенность личности и презумпцию невиновности. Система судебного процесса не в полной мере соответствовала даже собственным каноническим нормам того времени, часто их нарушая ради достижения желаемого результата - осуждения и наказания обвиняемых.

Одним из наиболее дискуссионных аспектов инквизиционного судопроизводства было применение пытки. Как отмечает Уильям Нэфи, анализируя практику женеvских судов, в системе континентального права признание стало «королевой доказательств» в правовой системе, которая защищала обвиняемого от осуждения на основании косвенных улик и оставляла мало свободы усмотрения судьям. Применение пытки для получения признания могло быть законным действием, но только при соблюдении определённых условий: должны быть признаки (*indicia*), указывающие на виновность обвиняемых и составляющие частичное доказательство (*thereof*) или обвиняемый должен менять свои показания или противоречить себе [57, p. 130]. Судебное постановление, регулирующее применение пыток, оформлялось в виде судебного приговора, который трансформировал юридический статус лиц с предварительно задержанных на тех, кто подвергается наказанию в виде заключения. Применение пыток стало актуальным с возрождением римского права в XI в. в Италии, когда губернаторы могли проводить уголовные расследования и суды, имея право применять пытки в определённых случаях. Сложные процедуры римского права начали вытеснять средневековую юриспруденцию, и укоренилась инквизиторская процедура [8, p. 9]. Средневековые юристы прекрасно осознавали, что допросы с пытками могут приводить к ложным признаниям, поэтому разработали процедуры,

ограничивающие их применение. Пытки могли применяться только при наличии сильных улик и максимум дважды; если подозреваемый выживал и не признавался, его оправдывали. Однако на практике такие гарантии часто игнорировались, если обвинитель был уверен в виновности подозреваемого [8, р. 9; 48, с. 28-29].

Однако вероятность самоговора не беспокоила многих инквизиторов. В-первых, считалось, что ведьмы могут сделать себя невосприимчивыми к боли благодаря так называемому «колдовству молчания» («*maleficium taciturnitatis*»), и таким образом они могли бы избежать пыток, не признавшись в преступлении. Так же часто защищалось использование предположений для определения виновности, т.к. лучше осуждать на основе предположений, чем на основе признания, полученного через пытки [8, р. 9]. Дифференцируются три степени подозрений в совершении актов колдовства:

- «Лёгкое подозрение», возникающее из общих предположений и неубедительных доказательств. Таковыми могли быть нестандартные действия и поведение, отклоняющиеся от общепринятого. Процедура очищения таких обвиняемых предписывалась через каноническое очищение или клятвенное отречение.
- «Сильное подозрение» предполагало ассоциацию с еретиками, укрывательство подозреваемого с осознанием его колдовской природы. Методы решения такого подозрения были аналогичны тем, что использовались при «лёгком подозрении».
- «Сильнейшее подозрение» базировалось на убедительных свидетельствах и уликах, таких как участие в колдовских ритуалах. Лица, попадающие под это определение, подлежали осуждению как еретики, при этом отрёкшиеся могли быть подвергнуты покаянию, в то время как непокорные подвергались сожжению.

Характеризуя судебные процессы этого периода, необходимо учитывать их демографические и социальные особенности. Как отмечает Х. Амманн, «по занятости большинство из них крестьяне, некоторые ремесленники и, тем не менее, круг, на который распространялись обвинения в колдовстве, был весьма широк» [7, р. 25; 73, с. 94]. Широта охвата различных социальных слоёв указывает на то, что

феномен массовых судебных процессов не был ограничен каким-либо одним сословием, а затрагивал самые разные группы населения.

Важным аспектом изучения массовых процессов является проблема достоверности и полноты сохранившихся документов. Так, как указывает Хартманн Амманн, материалы Инсбрукского процесса неполны и частично ненадёжны: датировки допросов приведены лишь в списке свидетелей, нередко с пометкой «предположительно» (*estimo*) и дополнениями другой рукой, а хронологический принцип в оформлении дела отсутствует [7, р. 9]. Эти наблюдения значимы не только для Инсбрукского процесса, но и для характеристики источниковой базы массовых судебных процессов в целом. Как отмечает Элис Хиклин, документы с упоминаниями судебных должностных лиц (*scabini*) сохранились в разнообразных архивах и формах: отдельные листы, монастырские картулярии, городские записи или копии в рукописях [52, р. 4]. Разнообразие форм сохранности и полноты документов требует от исследователя критического подхода и учёта особенностей каждого конкретного архивного материала.

Феномен массовых судебных процессов в Европе позднего Средневековья представляет собой сложное переплетение институциональных, правовых, религиозных, социальных и культурных факторов. Конкурирующие юрисдикции, трансформация доктринальных подходов к колдовству как ереси, особенности инквизиционной процедуры с акцентом на *fama* и *confessio*, роль слухов в формировании обвинений, проблемы достоверности свидетельских показаний, практика пыток и социально-гендерная стратификация обвиняемых - всё это в совокупности определяло специфику судопроизводства и создавало предпосылки для широкомасштабных преследований. Как отмечает Стефан Квензель, с социологической точки зрения исследования ведьм предлагают модель амбивалентного «пастырского» отношения, при котором пастух заботится и о благополучии стада, и о заблудших овцах [47, р. 2]. При этом, как справедливо указывает Х. Амманн, исход процессов зависел не только от институциональных условий, но и от личностных качеств участников - инквизиторов, судей, свидетелей и самих обвиняемых [7, р. 5, 30, 32, 67, 69].

Исходя из данных, представленных в настоящем параграфе, можно заключить, что феномен массовых судебных процессов над ведьмами в Европе позднего Средневековья обусловлен конвергенцией институциональных, доктринальных и социокультурных факторов. Приведенная статистика демонстрирует высокую суровость приговоров, преобладание женщин среди обвиняемых и зависимость исхода дел от состава суда, тогда как механизмы формирования обвинений опирались на устную традицию и слухи. Таким образом, «охота на ведьм» стала продуктом уникального исторического момента, в котором религиозная догматика, правовые инновации и социальные напряжения взаимно усилили друг друга, породив беспрецедентный по масштабу феномен судебного террора.

1.2. Инсбрукский процесс 1485 г.: структура, участники и ключевые события (по материалам публикации Х. Амманна)

Общая характеристика феномена массовых судебных процессов над ведьмами в Европе позднего Средневековья, рассмотренная выше, находит своё конкретное воплощение в региональных кейсах, позволяющих проследить, как институциональные, доктринальные и социальные механизмы преследования реализовывались на практике. Одним из наиболее репрезентативных и хорошо документированных примеров такого рода является Инсбрукский процесс 1485 г. Обращение к этому делу позволяет верифицировать общие закономерности, выявленные в предыдущем параграфе (роль *fama*, гендерная асимметрия, взаимодействие светских и церковных властей, проблема достоверности свидетельских показаний), а также выявить специфические локальные факторы, определившие ход и исход конкретного расследования.

Инсбрукский процесс 1485 г. занимает особое место в истории европейского судопроизводства позднего Средневековья как один из наиболее документированных примеров ранних массовых преследований по обвинению в колдовстве. Выбор этого дела для детального анализа обусловлен его хронологической близостью к ключевым событиям в истории инквизиции и наличием полноценного источника - публикации Хартманна Амманна 1890 г.,

введшей в научный оборот архивные материалы процесса. Как отмечает Амманн, значение дела определяется тем, что оно является одним из ранних и наиболее значимых событий после издания буллы Иннокентия VIII «Всеми силами души» («*Summis desiderantes affectibus*») [7, р. 1], а также тем, что это старейший подобный процесс в Тироле, материалы которого долгое время считались утерянными [7, р. 4; 73, с. 67].

Инсбрукский процесс представляет собой типичный пример раннего этапа массовых преследований по обвинению в колдовстве, когда ещё не сложилась устоявшаяся практика судопроизводства, а процедуры находились в стадии формирования. Анализ Инсбрукского процесса позволяет выявить ключевые характеристики, свойственные аналогичным делам Европы конца XV - начала XVI в.: механизмы инициирования расследования, роль местных элит, процедурные особенности допросов, характер обвинений и социальный состав участников. Благодаря опубликованному Амманном архивному материалу эти механизмы могут быть реконструированы с высокой степенью достоверности, что делает данный процесс ценным источником для понимания феномена массовых судебных процессов в целом.

Процесс разворачивался в городе Инсбрук, который в конце XV в. являлся резиденцией тирольских графов и Габсбургов. В это время немецкие земли, в т.ч. и графство Тироль, Австрия, вместе со своей столицей Инсбруком, являлись частью Священной Римской Империи германской нации. Под личиной гиганта с таким грозным названием скрывалась децентрализованная конфедерация, объединявшая до сотни герцогских и княжеских дворов [7, р. 4]. В её границах находились центральноевропейские земли (Бавария, Вюртемберг, Рейнская область, Саксония, Тюрингия), восточные колонии, родовые владения Габсбургов, чешские территории, Эльзас, Лотарингия и бывшие Нидерланды. Хотя немецкие земли формировали ядро образования, единого центра власти у него не было. Империя делилась на более чем 200 государственных единиц, включая семь курфюршеств, 74 светских и духовных княжества, а также 85 имперских и свободных городов [73, с. 35].

Особенностью политического устройства Тироля, значимой для понимания контекста процесса, было участие в ландтагах представителей свободного крестьянства наряду с горожанами, духовенством, землевладельцами и рыцарями [73, с. 35]. Их компетенция включала вотирование налогов, финансовый контроль, обеспечение мира и реформирование церкви. Именно ландтаг стал ареной политической борьбы, определившей судьбу инквизиторского расследования. Как указывает Манфред Чайкнер, придворная партия, контролировавшая слабого эрцгерцога Сигизмунда, использовала назначение инквизитора как предлог для устранения нежелательных лиц, что впоследствии стало одним из пунктов жалоб сословий на ландтаге 1487 г. [61, р. 193].

Инсбрук обладал уникальными социально-экономическими характеристиками. Дворяне занимались административными и военными вопросами, купцы процветали благодаря торговому пути между Италией и Германией, а ремесленники, организованные в цеха, регулировали производство и обучение. Однако, несмотря на статус административного и торгового центра, Инсбрук XV в. для современного наблюдателя скорее напоминал большую деревню: небольшое население, личные социальные связи, ограниченная инфраструктура и широкое распространение сельского хозяйства среди жителей. Низшие слои населения включали прислугу, рабочих и бедняков [73, с. 36].

Центральной фигурой Инсбрукского процесса был уже упомянутый неоднократно инквизитор Генрих Инститорис, доминиканец и автор будущего трактата «М.М.», написанию которого предшествовало именно это дело. Как указывает Амманн, Инститорис, «начав с рвением расследование против множества женщин в Инсбруке, подозреваемых в колдовстве, завершил его с позором и, вероятно, чувством обиды» [7, р. 74-75; 73, с. 3]. Прибытие инквизитора в Инсбрук было частью его поездки по выявлению ведьм. Как описывает Амманн, во время служебной поездки Генрих Инститорис посетил Бриксен, где, вероятно, передал буллу «*Summis desiderantes affectibus*» епископу Георгу Гользеру [7, р. 4].

Предыстория деятельности Инститориса была длительной и насыщенной. Как излагает Георг Модестин, ещё 15 июня 1474 г. генерал доминиканцев Леонардо

Мансуэти назначил его проповедником с правом осуществлять инквизицию «там, где не будет инквизитора» (*ubi non erit inquisitor*) и даровал привилегии, обычно зарезервированные для магистров теологии [55, p. 22]. Однако лишь 13 марта 1479 года папа Сикст IV официально назначил его инквизитором в Верхней Германии (*in Alamania superiori*), где, как отмечалось в булле, пуллюлировали многие ошибки и ереси (*nonnulli erronei et haeretici*) [55, p. 24]. Модестин особо подчеркивает, что это назначение было сделано непосредственно папой, в обход доминиканской иерархии, что свидетельствует о доверии, которым пользовался Генрих при папском дворе [55, p. 24-25].

В 1484 г. деятельность Инститориса получила новое импульс. И 5 декабря папа Иннокентий VIII издал знаменитую буллу «*Summis desiderantes affectibus*», которая подтвердила полномочия Инститориса и его собрата Якоба Шпренгера. Как отмечает Модестин, эта булла фактически представляла собой переработанную петицию самого инквизитора, который стремился преодолеть юридическую неопределенность, связанную с расплывчатыми границами его инквизиторского округа (*Alamania superior*) [55, p. 33-34].

Реакция епископа Бриксена Георга Гользера на прибытие инквизитора была осторожной, что Амманн подробно документирует: «23 июля Епископ Георг сообщил об этом духовенству своей епархии и рекомендовал тому быть любезным с инквизитором и его помощниками, если они приедут для наставления народа. Он также предоставил всем, кто будет способствовать искоренению преступлений, упомянутых в папской булле, отпущение грехов на 40 дней и упомянул наказания для тех, кто будет сопротивляться, но не установил никакого наказания для найденных ведьм и, вообще, кажется, относил деятельность инквизитора и его товарищей только к проповеднической» [7, p. 5; 73, с. 67]. Однако, как убедительно доказывает Чайкнер, изначальная позиция епископа была более благожелательной по отношению к инквизитору, чем это представлено у Амманна. В письме от 21 сентября 1485 г., уже после того, как Генрих провел масштабные допросы в Инсбруке, епископ Гользер в ответ на запрос эрцгерцога Сигизмунда прямо заявил, что «процесс и начинание [инквизитора] были весьма мудрыми и упорядоченными в

соответствии с писанным правом» («*process und fürnemen gar weyslich und ordenlich [...] nach lawt der geschriben rechten gesetz und betracht*») [61, p. 198]. Более того, Гользер призвал эрцгерцога поддержать инквизитора «в помощь христианской вере и в послушание нашему святому отцу Папе» («*dem christenlichen gelawben zu behilff und unserm heiligen Vater dem babst zu gehorsam*») [61, p. 198]. Лишь после того, как процесс принял скандальный оборот, епископ изменил свою позицию.

Чайкнер также вносит важные коррективы в понимание роли эрцгерцога Сигизмунда. Вопреки устоявшемуся в историографии мнению, которое рисовало Сигизмунда слабым и неспособным правителем, Чайкнер демонстрирует, что эрцгерцог сыграл ключевую роль как в начале, так и в прекращении расследования. Уже 8 декабря 1484 г., всего через три дня после издания папской буллы, Сигизмунд выдал Инститориусу охранную грамоту (*frey sicherhait und glait*) сроком на один год для проведения расследований во всех своих землях [61, p. 196]. Папа Иннокентий VIII в июне 1485 г. благодарил эрцгерцога за поддержку «православной веры против секты еретиков и злодеев» (*adversus hereticorum et maleficorum sectam*). Кроме того, именно по настоянию эрцгерцога, обеспокоенного масштабом расследования, епископ Гользер назначил своих представителей для участия в процессе [61, p. 199-200]. Чайкнер также устанавливает, что ключевая фигура защиты - доктор Иоганн Мерварт (*Merwart*) из Вемдингена, чья роль в спасении обвиняемых женщин была решающей, был, по всей вероятности, рекрутирован не церковными, а именно светскими кругами при дворе эрцгерцога [61, p. 209-210]. Радикальные требования Мерварта, включавшие арест самого инквизитора, вряд ли могли исходить от епископа, который еще недавно хвалил Инститориуса [61, p. 210].

Таким образом, Инсбрукский процесс оказался вплетён в сложную ткань локальных политических конфликтов, демонстрируя типичную для подобных дел ситуацию, когда инквизиционное расследование становилось инструментом в руках различных политических сил. Первоначально поддерживавшие инквизитора эрцгерцог и епископ предприняли меры для прекращения процесса лишь после того, как он вышел из-под контроля и начал угрожать политической стабильности..

Деятельность Инститориса в Инсбруке началась в первых числах августа. Как отмечает Амманн, «его рвение в поиске подозреваемых в колдовстве достигло почти невероятных успехов»: к концу августа число названных подозреваемых превысило 50 человек, из которых более 40 проживали в Инсбруке или ближайших окрестностях, и все, за исключением двух, были женщинами [7, р. 5; 73, с. 68]. Цифры демонстрируют масштаб, который инквизитор придавал расследованию, и показывают, что уже на раннем этапе процесс приобрёл черты массового преследования - характерную черту многих аналогичных дел в Европе.

Особый интерес представляет методология проведения расследования. К актам прилагается инструкция о том, как следует действовать при возбуждении и судебном преследовании по обвинению в колдовстве. Эта работа, по-видимому, написана самим Инститорисом для одного из его братьев и соратников (он постоянно обращается к нему как «Преподобный отец Вестра» (*«Reverendissima paternitas vestra»*) [7, р. 5-6, 33, 39]. Амманн даёт характеристику этого документа: «Вначале работа рассматривает (к сожалению, она не полностью сохранилась) вопросы о числе и характере свидетелей в ведьмовском процессе; затем следует довольно подробная инструкция по выявлению ведьм» [7, р. 6].

Суть инструкций такова: в первую очередь нужно воздействовать на пастыря, чтобы он «по возможности удерживал народ от всякого колдовства. Ибо они заключают в себе самые тяжкие преступления и грехи», что подразумевает [7, р. 6]:

- «Полное отречение веры, поскольку ведьмы, что можно узнать по тому, что они во время святого причастия кладут гостию [освященный хлеб] не на язык, а под язык, в исповеди скрывают тяжелые грехи и совершают с святыми предметами различные суеверные и богохульные действия, как следует из приводимых примеров».
- «Из этого дополнения также следует, насколько пагубно ведьмы воздействовали на все, так как они не щадят ни людей, ни животных, ни какую-либо полезную форму жизни».

- «Отрицание колдовства объявляется явной ересью, и эта точка зрения пытается быть доказанной множеством отрывков из Св. Писания, которое Св. Отцы и юристы пытались доказать».

Амманн также фиксирует основные преступления, которые инструкция приписывает ведьмам: «нанесение ударов градом, доведение человеческого разума до полного безумия, возбуждение ненависти или любви до непреодолимой степени, предотвращение плодородия у людей и животных, а также убийство. Затем следует попытка доказать, что все это не противоречит канону *Episcopy* [каноническое постановление, восходящее к X в., которое отрицало реальность полётов ведьм на шабашах рассматривая веру в такие вещи как языческое суеверие и дьявольское наваждение, а не как доказательство колдовской ереси]» [7, р. 7].

Первая серия допросов (9 августа - 14 сентября) отличалась высокой интенсивностью: от одного до пяти заседаний в день, наиболее активным оказалось 9 августа (пять допросов). Амманн фиксирует неравномерность проведения заседаний - на протяжении 15 дней допросы не проводились, хотя в ряде случаев они назначались на воскресные и праздничные дни (15, 21 августа, 8, 14 сентября) [7, р. 8], что отражает характерную для ранних массовых процессов динамику (начальный всплеск активности с последующим спадом). Имена свидетелей могли скрываться в записях, т.к. они фиксировались на отдельном листе, а соответствующие части обозначались буквами алфавита [7, р. 8], что впоследствии использовалось защитой как аргумент против законности процесса. Амманн также отмечает проблему достоверности датировок - они приведены лишь в списке свидетелей, нередко с пометкой «предположительно» (*«estimo»*) и дополнениями другой рукой, а хронологический принцип отсутствует. Например, пять допросов 9 августа записаны под номерами 6, 10, 14, 17 и 18 [7, р. 9]. За период с 9 августа по 10 сентября показания дали приблизительно 55 человек, разделившихся по полу примерно поровну (53,7% женщин и 46,3% мужчин). В ходе допросов было установлено, что «около 40 человек из Инсбрука и Вильтена, а также 10 человек из их окрестностей были названы "подозреваемыми" по именам, наряду с "многими другими", имена которых не указаны» [7, р. 8; 73, с. 71].

При анализе характера свидетельских показаний требуется систематизация данных Х. Аманна. Хотя исследователь обработал исходный архивный материал, он не произвел систематизации и не установил соотношений между участвующими лицами. Детальный анализ позволяет выявить, что часть свидетелей давали показания несколько раз против разных женщин. Некоторые обвиняемые выступали в качестве свидетелей друг против друга, а отдельные женщины подвергались многократным обвинениям со стороны различных лиц [73, с. 43-46]. Значительная часть информации основывалась на слухах (47,5%), рассказах от третьих лиц (26,2%) или личных свидетельствах (26,2%) [73, с. 39]. В контексте процессов над ведьмами неудивительно, что почти половина обвинений базировалась на слухах [7, р. 25-26], т.к. обмен жизненно важной информацией на всех общественных уровнях обеспечивался почти всецело прямым общением. Устная передача, как ни один другой метод, предполагает отсутствие критичности, принятие на веру и неизбежную деформацию содержания. Не будучи строго закреплены, данные легко перерабатывались механизмом коллективного восприятия по фольклорным законам: они согласовывались со старыми убеждениями и укладывались в прокрустово ложе готовых клише [49, с. 34]

Большинство свидетелей (67,7%) не указали на характер взаимоотношений с обвиняемыми; при этом часть приходилась им любовниками (6,5%) и родственниками (3,2%), а 22,6% находились в состоянии вражды [73, с. 40]. Как отмечает Амманн, большинство свидетелей имело связь с обвиняемыми (многолетнюю вражду, незаконные отношения с отказом вступить в брак или зависть к достатку), что служило поводом для конфликтов, а итогом якобы становилось колдовство, приводящее к болезни или смерти, если только «по счастливой случайности» колдовское средство не будет обнаружено и уничтожено. Таким образом, судебные процессы этого периода были глубоко укоренены в локальных социальных структурах и межличностных конфликтах, что является общей характеристикой многих аналогичных дел в Европе.

Вторая серия судов, начавшаяся 4 октября и завершившаяся 21 октября, с в разы меньшим количеством обвиняемых, стала куда более громкой, более детально

описанной и неожиданной в своей концовке. Как указывает Амманн, «в пятницу, перед днём святого Дионисия, то есть 7 октября 1485 года, эрцгерцог Сигизмунд сообщил епископу Георгу в Бриксен, что инквизитор арестовал семь женщин, и настоятельно потребовал отправки компетентного комиссара, который мог бы помочь инквизитору» [7, р. 31]. Арестованные женщины, перечисляет Амманн, - «Хелена Шоберин, Бербель Хиффайзен, Агнесса [Шнейдерин] (вдова Питера-Шнейдерина), Барбара Пфлиглин, Барбара Селахин, Барбара Рёсслин, Розина Селахин, все из Инсбрука» [7, р. 31]. Отличительной особенностью второй серии судов является задокументированное присутствие официальных лиц. У нас есть обширный список присутствовавших [73, с. 102]. На основе материалов второй серии судов [73, с. 103-116], можно представить следующую статистическую картину.

Во второй серии судов фигурирует 8 обвиняемых, а также три женщины, которые упоминаются как обвиняемые, но не были захвачены. По рекомендуемым наказаниям в «Инструкции» инквизитора для 7 обвиняемых Генрих Инститорис предложил следующие меры:

- Передача светскому суду для высшей меры наказания (сожжение) - 1 случай (Барбара Селахин).
- Отлучение от церкви с покаянием и наказанием без смертной казни - 4 случая (Агнесса Шнейдерин, Барбара Рёсслин, Розина Селахин, а также Бербель Хиффайзен, для которой также предписано каноническое очищение и публичное отречение).
- Каноническое очищение, отречение и отпущение с вечным покаянием - 1 случай (Барбара Пфлиглин).
- Для Хелены Шоберин в «Инструкции» предписывается церковный суд, каноническое очищение и публичное отречение, а в случае продолжения отрицания вины - передача светскому суду.

В заседаниях второй серии судов участвовало не менее 26 человек, включая инквизитора Генриха Инститориса, 11 представителей духовенства, 4 докторов и лиценциатов канонического права, 2 нотариусов, а также назначенного защитника

обвиняемых - Мервейса из Вендинген, лицензиата в декретах и доктора медицины. В материалах упоминается 55 лиц, выступавших в роли свидетелей, потерпевших или фигурантов: из них 7 человек были непосредственными свидетелями, 13 упоминались как очевидцы событий, 25 фигурировали как потерпевшие, а 10 - как распространители слухов. Наиболее распространёнными обвинениями были наведение порчи через пищу или предметы (6 дел), угрозы с последующим ухудшением здоровья (5 дел), использование магических предметов (4 дела) и причинение болезней (7 дел); также фигурировали обвинения в неуважении к инквизитору, сговоре между ведьмами, обучении колдовству и обрядах с использованием частей тела покойников. Из 55 упомянутых лиц 10 (18,2%) фигурируют исключительно как носители слухов, не подтверждённых непосредственными свидетельствами, а в показаниях регулярно встречаются формулировки «есть слух», «я слышал от», «говорят, что».

Амманн также подробно описывает реакцию епископа Георга на аресты. Епископ «с готовностью выполнил просьбу эрцгерцога и назначил викария по декретам и пастором из Аксамса, Сигмунда Заумера, своим заместителем, поскольку другие подходящие мужчины были слишком заняты в других местах. Письмо, в котором он передал свои полномочия, является весьма показательным для характеристики Георга» [7, р. 31; 73, с. 117]. Из письма следует, что если ранее у епископа были сомнения в реальности колдовства, то эта точка зрения лишь укрепилась. Отдельные места указывают, что епископ Георг вообще не верит в существование магии, в которой обвиняют подсудимых, видя в этих обвинениях заблуждения, с которыми не может справиться своими силами; лучшим средством их устранения он считает сочетание обучения и мягкости, что, по его мнению, быстрее всего успокоит возникшее волнение [7, р. 31].

Позиция епископа является ключевой для понимания исхода процесса и демонстрирует, что в конце XV в. даже высокопоставленные церковные иерархи могли скептически относиться к существованию ведьм и обоснованности массовых преследований. Однако, как уточняет Чайкнер, в письме от 21 сентября 1485 г. епископ Гользер всё ещё хвалил инквизитора, утверждая, что его «процесс и

начинание были весьма мудрыми и упорядоченными в соответствии с писанным правом» [61, р. 198]. Лишь после провала процесса в феврале 1486 г. Гользер назвал действия Инститориса «глупостью» (*fatuitas*) и «детскими» (*gantz chindisch*), а в частном письме даже заявил, что инквизитор «сам, право, кажется мне бредящим» (*ipse realiter mihi delirare videtur*) [61, р. 198, 212; 73, с. 101].

Особое место во второй серии судов занимала Хелена Шоберин. Амманн описывает её характеристику, данную инквизитором: «та, что подозревается в двойной ереси веры и нечестия» («*hec in duplici heresi fidei scilicet et maleficiarum est suspecta*»), что соответствует обвинительному обороту в стандарте Генриха (суду подлежат те, кто подозревается «в делах волшебства или ереси») («*in den sachen der zauberer oder ketzerey*») [9, с. 211; 73, с. 101]. Амманн также указывает, что в, непосредственно, «М.М.» также присутствует схожий обвинительный оборот: «позорные дела ведьм превосходят все другие преступления. Они подлежат наказанию вдвойне: как еретики и как апостаты» [9, с. 211]. Поводом для подозрения Хелены в «ведьмовстве», по данным Амманна, послужило утверждение, что «Действительно, общее правило таково, что все, как показывает опыт, злые ведьмы служили для разврата и прелюбодеяний разного рода. и потому ваше преподобнейшее отцовство должно действовать по отношению к ней осторожно и с хитростью, потому что она существо очень лживое, дерзкое и нахальное, как это свойственно таковым» («*Et regula generalis est, quod omnes malefice a iuventute carnalitatibus et adulteriis servierunt variis, prout experientia docuit*») [7, р. 39; 73, с. 101].

В контексте расследования против Хелены Шоберин и других обвиняемых Чайкнер приводит важное свидетельство из показаний бывшего придворного привратника Йорга Отта, записанных после процесса. Согласно этим показаниям, Инститорис пытался убедить эрцгерцога, что его личная фаворитка Анна Шписсин (*Spießin*) и несколько других женщин представляют для него «магическую угрозу» [61, р. 202]. Чайкнер отмечает, что эта попытка втянуть ближайшее окружение эрцгерцога в орбиту обвинений, вероятно, стала переломным моментом, после которого Сигизмунд утратил доверие к инквизитору и начал активно способствовать прекращению процесса [61, р. 202-203].

Амманн подробно описывает конфликт между инквизитором и защитником, приведший к оправданию обвиняемых. Ключевым моментом стало заседание 29 октября 1485 г., когда, как пишет Амманн, «ещё до того как инквизитор смог задать вопрос вновь приведённой Шоберин, перед судом выступил Иоганн Мервейс из Вендинген, лицензиат в декретах и доктор медицины, в качестве защитника всех обвиняемых. Хотя у него ещё не было письменного полномочия, он предложил немедленно оформить его через публичного нотариуса и настаивал на возобновлении слушаний с прибытием нотариуса Бартоломея Хагена; одновременно все семеро обвиняемых передали Мервейсу неограниченные полномочия на свою защиту» [7, р. 67]. Личность этого защитника долгое время оставалась неясной. Чайкнер устанавливает, что его звали не Мервейс (*Merwais*), как ошибочно писал Амманн и многие историки вслед за ним, а Иоганн Мерварт (*Johannes Merwart*) из Вемдингена [61, р. 207-208]. Мерварт был лицензиатом декретов (канонического права) и доктором медицины, учился в Вене и Базеле, а также был связан семейными узами с известным юристом Ульрихом Молиторисом, автором трактата «*Von den vnholden oder hexen*» [61, р. 207-208].

Амманн фиксирует пять причин, которые защитник выдвинул для признания обвинений недействительными [7, р. 67-68]:

1. Инквизитор должен был привлечь к допросам свидетелей, публичного нотариуса, который должен был присягнуть перед епископом, что будет вести запись точно, как это предписывается буллой (папским указом). Однако ничего из этого не произошло, как показывают акты.

2. Инквизитор задавал вопросы о преступлениях, которые не входили в его компетенцию и о которых булла также ничего не говорит.

3. Инквизитор должен был лично допросить обвиняемых относительно свидетельских показаний, касающихся их дурной репутации, но этого не произошло, потому что он даже не составил соответствующие вопросы.

4. Инквизитор приказал арестовать женщин еще до того, как против них было начато законное судебное разбирательство, чем снова превысил свои полномочия.

5. Он провел все допросы и запись актов без привлечения публичного нотариуса, по крайней мере, без признанного епископом нотариуса.

Амманн отмечает, что началась продолжительная словесная баталия, в ходе которой Мервейс прямо отверг инквизитора как судью, считая его предвзятым, и предложил на его место епископа Фрайзинга с деканом и генеральным викарием, обосновав это тем, что Инститорис не следовал папской булле, как видно из актов [7, р. 68]. Защитник успешно использовал процедурные нарушения, что стало возможным благодаря присутствию на второй серии судов широкого круга официальных лиц. 31 октября 1485 г. епископский комиссар Кристиан Турнер объявил решение: процесс против семи обвиняемых женщин не соответствовал правовым нормам и должен быть признан недействительным; заключённые подлежали освобождению при условии предоставления поручительства для возможного будущего предстания перед судом [7, р. 70]. Как отмечает Чайкнер, сразу после аннулирования процесса эрцгерцог Сигизмунд взял на себя расходы по содержанию заключённых, а уже 8 ноября напомнил инквизитору об истечении охранной грамоты и не продлил её, фактически лишив Генриха возможности продолжать расследование в Тироле [61, р. 211]. Амманн характеризует исход процесса как провальный для инквизитора: «если бы не его фанатичная приверженность идее охоты на ведьм, он, вероятно, не решился бы на дальнейшие попытки после такого фиаско в своём первом деле» [7, р. 74; 73, с. 168], хотя инквизитор действительно не намеревался прекращать деятельность и продолжал собирать новые обвинительные материалы в Инсбруке.

Амманн приводит свидетельства о реакции епископа на действия инквизитора: «В письме от 14 ноября он ясно дал понять инквизитору, что ему следует как можно скорее покинуть Тироль, где его неосторожное поведение вызвало сильное волнение среди населения. Это письмо было передано инквизитору через Николая, одного из каноников Вильтена, вместе с другим письмом, в котором поручалось устно убедить инквизитора покинуть страну» [7, р. 84; 73, с. 186]. Несмотря на настоятельные требования епископа, «Генрих Инститорис оставался в Инсбруке более 11 недель, стремясь собрать материалы для нового судебного процесса» [7, р. 30; 73, с. 168-169].

Комментарий завершается размышлением о долгосрочном значении исхода, что благодаря прозорливости епископа Георга и его помощников, первая попытка инквизитора применить новую власть полностью провалилась, и ни одна жертва не была принесена ложным обвинениям. Если бы осуждение всё же последовало, неизвестно, какие жертвы могли бы последовать вслед за первой. Возможно, феномен «охоты на ведьм» проявился бы в диоцезе Бриксена гораздо раньше. Однако документы о процессах по делам о ведьмах в архиве Бриксена появляются только со второго десятилетия XVII в., и даже эти документы касаются немногочисленных случаев [7, p. 76].

Несмотря на поражение, инквизитор мог правдиво отметить в своём труде «М.М.»: «Но чтобы изложить всё, что найдено в этом исключительно городке (Инсбрук), нужно было написать книгу» («*Sed quod singula, quae in illo dumtaxat oppido (Innsbruck) reperta sunt, dum recitare vellem, liber utique foret conficiendus*») [7, p. 27; 9, с. 229]. Амманн подчёркивает иронию этого утверждения, особенно учитывая, что «после описания множества сведений о ведьмах и колдовстве в Инсбруке, он продолжает: все это написано не для позора, а для похвалы и славы величайшего эрцгерцога, как действительно католика и главного ревнителя в истреблении их с помощью высокопочтенного ординария Бриксенского, который немало трудился» («*Singula haec non ad ignominiam sed ad laudem et gloriam illustrissimi archiducis conscripta sunt, cum revera uti catholicus princeps et praecipuus zelator in exterminium earum eum assistentia reverendissimi ordinari Brixinensis non mediocriter laboravit*») [7, p. 77].

Таким образом, Инсбрукский процесс 1485 г. представляет собой уникальный документированный пример раннего массового преследования по обвинению в колдовстве и типичный случай, позволяющий выявить ключевые характеристики, свойственные аналогичным делам Европы конца XV - начала XVI в. Наличие полноценного источника в виде публикации Хартманна Амманна делает этот процесс ценным материалом для понимания механизмов инквизиционного судопроизводства, роли местных элит, процедурных особенностей и социальных конфликтов, лежащих в основе обвинений. Именно благодаря этому источнику

возможна реконструкция не только хода событий, но и правовых и социальных механизмов, которые в конечном счёте привели к провалу инквизитора и оправданию обвиняемых. Как отмечает Хансйорг Рабанзер, этот процесс ознаменовал важный этап в формировании тирольской практики судопроизводства: несмотря на папскую буллу и усилия инквизитора, местные власти сохранили контроль над судебной процедурой [60, p. 27].

Итак, анализ Инсбрукского процесса 1485 г. позволяет реконструировать механизм инквизиционного судопроизводства в действии и выявить факторы, способные как запустить, так и остановить массовое преследование. Процесс, инициированный Генрихом Инститорисом демонстрирует классическую динамику ранней «охоты на ведьм». Однако ключевым итогом дела стало не расширение репрессий, а их блокировка благодаря вмешательству светских и церковных властей. Этот кейс подтверждает, что даже в условиях распространения демонологической идеологии и наличия папских полномочий успех «охоты на ведьм» зависел от локального баланса сил, профессиональной юридической культуры и способности элит контролировать судебный механизм, что делает Инсбрукский процесс важным прецедентом, предвосхитившим как дальнейшую эскалацию преследований, так и формирование критического отношения к инквизиционной практике в отдельных регионах Европы.

1.3. Социально-правовые реалии, отражённые в документах судебных процессов

Документы Инсбрукского процесса 1485 г., разобранные ранее, представляют собой уникальный источник для реконструкции социально-правовых реалий позднесредневековой Европы, позволяющий выйти за пределы конкретного судебного разбирательства и сделать обобщающие выводы о природе судопроизводства, механизмах формирования обвинений, характере взаимодействия институтов власти и социальной структуре локальных общин.

Как отмечает австрийский историк Х. Рабанзер, этот процесс ознаменовал собой важный этап в формировании тирольской практики судопроизводства,

отразив типичные для Европы конца XV в. противоречия между централизованными инквизиционными структурами и локальными властными институтами [60, р. 27]. Статистические данные, приводимые Рабанзером, подтверждают показательность: из 242 зафиксированных случаев обвинений в колдовстве и магии в Тироле с конца XV по XVIII в. лишь 29% относились к категории «полноценных» ведьмовских процессов, тогда как большинство дел (71%) касались менее серьезных магических практик [60, р. 28], что указывает на то, что Инсбрукский процесс был не аномалией, а скорее показательным примером, в котором проявились ключевые механизмы, определявшие динамику преследований на раннем этапе их становления.

Анализ документов Инсбрукского процесса позволяет сделать фундаментальный вывод: инквизиционная власть в позднесредневековой Европе представляла собой сложную конфигурацию пересекающихся интересов папской курии, местного епископата, светской княжеской власти и городского самоуправления. Успех расследования определялся не столько папскими полномочиями, сколько способностью инквизитора выстроить и сохранить коалицию с местными властями. Инквизиционное судопроизводство было возможным лишь при консенсусе между этими силами; его нарушение неизбежно вело к провалу, как показал Инсбрукский процесс, где светская власть, первоначально поддерживавшая инквизитора, быстро изменила позицию, когда расследование начало угрожать политической стабильности.

Анализ свидетельских показаний позволяет сделать выводы о социальной структуре локальной общины и механизмах формирования коллективных представлений о девиантности. Судебные процессы служили не столько установлению объективной истины, сколько артикуляции и легитимации коллективных представлений о допустимом поведении. Слухи и устные рассказы становились основой обвинений, а судебная процедура придавала им статус юридически значимых фактов, что было возможно благодаря размытости границы между слухом, мнением и фактом в культуре устной коммуникации.

Особенно показательны данные о социальных связях между свидетелями и обвиняемыми. Как отмечает Амманн, большинство свидетелей имело связь с обвиняемыми (многолетнюю вражду, незаконные отношения с отказом вступить в брак или зависть к достатку), что служило поводом для конфликтов, а итогом якобы становилось колдовство, приводящее к болезни или смерти, если только «по счастливой случайности» колдовское средство не будет обнаружено и уничтожено [7, р. 26]. Таким образом, процессы над ведьмами служили механизмом разрешения социальных конфликтов внутри локальных общин, переводя межличностные обиды в сферу религиозно-правовой квалификации и придавая им статус преступлений против веры и общественного порядка - механизм, особенно эффективный в небольших сообществах, где конфликты накапливались годами.

Обвинения в первой серии судов «существенно отличались от тех, которые предъявлялись ведьмам в более поздние эпохи. Основными преступлениями считались, как уже упоминалось, причинение вреда здоровью и жизни людей, а также лишение коров молока и создание неблагоприятных погодных условий» [7, р. 26]. При этом «нигде не упоминается формальный союз с дьяволом, общение с ним в качестве инкуба или суккуба, заключение договора и клятвы ему, выезды на шабаши, ночные пиршества, а также поедание детей, хотя части их тел часто упоминаются как колдовские средства» [7, р. 26]. В качестве колдовских средств, в основном, упоминаются различные порошки, волосы людей и животных, кости некрещёных детей, а также «еврейские нечистоты» (*stercora Judeorum*), посты (особенно по три воскресенья), проклятия и т.п.. Как необходимое условие для действия колдовства требовалось, чтобы предмет, вызывающий его, каким-то образом был приближен к зачаровываемому, лучше всего вшит в предмет одежды, также «общение с животными чёрного цвета являются тут поводом для подозрений, а ещё большее подозрение вызывает общение с людьми, которых уже подозревали в колдовстве» [7, р. 26].

Из этого можно сделать вывод, что в конце XV в. представления о колдовстве находились в стадии трансформации, где наряду с традиционными обвинениями в нанесении конкретного вреда (порча скота, болезней, неурожаев) начинают

появляться элементы более сложной демонологической конструкции, которая получит завершённое выражение в XVI в. и далее (по сути, с момента распространения «М.М.»). Однако эти элементы ещё не доминируют, и процесс в Инсбруке показывает, что инквизитор пытался применить новую демонологическую модель к случаям, которые в массовом сознании оставались прежде всего конфликтами на почве социальных и межличностных противоречий.

Содержание инструкции, составленной Инститорином для своих помощников, раскрывает систему ценностей, лежавшую в основе инквизиционного судопроизводства. Основными преступлениями ведьм в этой инструкции считались: нанесение ударов градом, доведение человеческого разума до полного безумия, возбуждение ненависти или любви до непреодолимой степени, предотвращение плодородия у людей и животных, а также убийство. Особое внимание в инструкции уделяется акушеркам, т.к. «согласно многочисленным показаниям тех, кто уже был сожжен, очень часто случается, что они приносят детей в жертву дьяволу» [7, р. 7; 73, с. 70], что отражает специфическое восприятие женских репродуктивных функций как потенциально опасных и требующих особого контроля. Инквизиционное судопроизводство было направлено не только на борьбу с ересью в узком смысле, но и на регулирование тех сфер жизни общины, которые традиционно находились в ведении женщин (рождение и воспитание детей, лечение болезней, приготовление пищи). Женщины, занимавшие эти ключевые позиции в общине, становились объектами повышенного подозрения, т.к. их знания и практики были наименее доступны для внешнего контроля.

Важной процессуальной особенностью, зафиксированной в документах, является практика анонимизации свидетелей. Амманн фиксирует, что «в именуемойся записи показаний свидетелей имена могли быть скрыты, чтобы обвиняемые не узнали своих обвинителей. Имена записывались на отдельный лист, а соответствующие части обозначались буквами алфавита для их идентификации» [7, р. 8]. Из этого следует вывод о фундаментальном противоречии инквизиционного судопроизводства, где стремление к максимальной эффективности в выявлении еретиков требовало защиты свидетелей, но эта же практика подрывала принципы

открытости правосудия и права обвиняемого на защиту. Это противоречие отражало более глубокий конфликт между состязательной моделью обычного права и инквизиционной традицией римско-канонического права.

Выступление защитника Иоганна Мерварта демонстрирует, что в конце XV в. существовала развитая система процессуальных гарантий, известная образованным юристам, и инквизиторы, даже имея папские полномочия, не могли игнорировать эти нормы безнаказанно. Мервард успешно использовал процедурные нарушения Институториса, что стало возможным благодаря присутствию на судах широкого круга официальных лиц, способных оценить правомерность его действий. Судебные процессы этого периода не были фатально predetermined массовой истерией. При наличии компетентных защитников и судей, готовых строго следовать процессуальным нормам, массовые преследования могли быть остановлены на ранней стадии. Инсбрукский процесс показывает, что институциональные механизмы контроля над инквизицией существовали и могли быть эффективно использованы, если местные власти были заинтересованы в их применении.

Анализ документов Инсбрукского процесса 1485 г. позволяет сделать ключевые выводы о социально-правовых реалиях позднесредневековой Европы. Судебные процессы были не автономными институтами, а полем борьбы властных группировок и успех расследования зависел не от доказательств, а от способности инквизитора сохранить поддержку светских властей и не затронуть интересы элиты. В Инсбруке инквизитор утратил эту поддержку, когда обвинения затронули окружение эрцгерцога, что привело к провалу процесса. Обвинения формировались преимущественно на основе слухов и устных рассказов, возникая на почве реальных социальных конфликтов (вражды, зависти, имущественных споров), которые суд переводил в плоскость религиозно-правовой квалификации. Представления о колдовстве в конце XV в. находились в переходной стадии, т.к. в документах практически отсутствуют обвинения в договоре с дьяволом или шабашах, преобладают конкретные ущербы - порча скота, болезни, неурожай.

Инквизиционное судопроизводство было пронизано противоречием между стремлением к эффективности и принципами открытости правосудия, однако в

конце XV в. существовала развитая система процессуальных гарантий, известная образованным юристам. Защитник Иоганн Мерварт успешно использовал процедурные нарушения инквизитора, что привело к оправданию обвиняемых. Поддержка инквизитора епископатам не была безусловной и епископ Гользер, первоначально поддерживавший Инститорию, радикально изменил позицию после скандала, назвав его действия «глупостью» и «безумием». Это показывает, что массовые преследования не были фатально предопределены - при наличии компетентных судей, строго следующих процессуальным нормам, они могли быть остановлены на ранней стадии, что впоследствии определило относительно умеренный размах охоты на ведьм в Тироле по сравнению с другими регионами Европы.

ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ ПО ИСТОРИИ

2.1. Игровые технологии в историческом образовании: классификация и потенциал

Проведённый в первой главе анализ Инсбрукского процесса 1485 г. продемонстрировал, что историческое событие представляет собой сложный многоуровневый феномен, включающий юридические, социальные, религиозные и культурные аспекты, реконструкция которого требует от учащегося способности к комплексному анализу разнородных источников и пониманию мотивации участников. Данные компетенции, ключевые для глубокого понимания исторических событий, в полной мере соотносятся с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (далее - ФГОС), согласно которым достижение планируемых образовательных результатов (личностных, метапредметных и предметных) обеспечивается в т.ч. за счет реализации внеурочной деятельности как неотъемлемой и обязательной части основной образовательной программы [2].

Эффективность применения игровых технологий напрямую зависит от их соответствия возрастным особенностям обучающихся. Предлагаемая ролевая игра ориентирована на учащихся 6-9 классов (12-16 лет), что охватывает младший и средний подростковый возраст, т.е. период интенсивных когнитивных, социальных и личностных изменений. В интеллектуальном плане подростки этого возраста переживают переход от стадии конкретных операций к стадии формальных, когда формируется способность к абстрактному, гипотетико-дедуктивному мышлению [28, с. 585-618]. В этом контексте историческая реконструкция процессов, процедур и правил событий позднего Средневековья (каноническое право, политическая борьба, социальные мотивы участников) сами по себе многомерны, но их освоение в формате ролевой игры не превышает познавательных возможностей подростка, а, напротив, создаёт, как это называл Л.С. Выготский, «зону ближайшего развития» [23, с. 13-24], подразумевая пространство, в котором сложная задача, решаемая при

поддержке педагога и в сотрудничестве со сверстниками, стимулирует интеллектуальный рост.

Центральным психосоциальным кризисом этого возраста, согласно эпигенетической теории Э. Эриксона, является конфликт идентичности ролевого смешения, когда подросток активно ищет ответ на вопрос «Кто я?» и экспериментирует с разными социальными ролями [29, с. 100-152]. Настольные ролевые игры (*tabletop role-playing games*) (далее - НРИ) позволяет делать это в психологически безопасной среде. Зарубежные исследования показывают, что НРИ служат эффективными инструментами для развития всех ключевых компетенций социально-эмоционального обучения (SEL): самосознания, саморегуляции, социальной осведомлённости, навыков взаимоотношений и ответственного принятия решений [32]. В игре подростки получают структурированную возможность практиковать социальные навыки, эмоциональную регуляцию и совместное решение проблем в безопасной, увлекательной среде [15].

Для учащихся 6-9 классов характерно снижение учебной мотивации, и игровой формат способен переломить эту тенденцию. С позиции теории самодетерминации (*Self-Determination Theory*) Э. Деси и Р. Райана, внутренняя мотивация возникает при удовлетворении трёх базовых психологических потребностей: автономии (чувство контроля), компетентности (чувство мастерства) и связанности (чувство принадлежности к группе) [21, ch. 1-3]. НРИ удовлетворяют все три потребности наиболее полным образом, т.к. игроки обладают значительной свободой в принятии решений, получают немедленную обратную связь о своих действиях и действуют в тесной кооперации с другими участниками. Исследования показывают, что НРИ выступают эффективными мотивационными обучающими инструментами. Ключевыми механизмами являются связь между игроком и персонажем, а также возможность влиять на игровой мир через осмысленные выборы [13, p. 154-166]. Для подростков, чья ведущая деятельность (по Д. Б. Эльконину) связана с интимно-личностным общением [43], групповая кооперация и совместное достижение целей в игре становятся мощным мотивационным фактором, который затем переносится на учебный материал.

Игровая процедура естественно тренирует функциональную грамотность и коммуникативные компетенции. НРИ требуют от игроков планирования, учёта множества переменных и прогнозирования последствий решений, что напрямую развивает навыки XXI в.: критическое мышление, креативность, кооперацию и коммуникацию [34, р. 50-58]. Практикующие педагоги и психологи, использующие НРИ в работе, отмечают улучшения у молодых людей в навыках решения проблем, погружении в деятельность и общем благополучии [31]. Таким образом, психологические и когнитивные особенности учащихся 6-9 классов не создают препятствий для внедрения сложной ролевой игры, а делают её оптимальной формой организации внеурочной деятельности по истории.

Анализ возможностей и классификации игровых технологий в историческом образовании приобретает особую актуальность и в контексте требований, предъявляемых современными ФГОС к достижению личностных, метапредметных и предметных результатов. Согласно обновлённым ФГОС начального общего и основного общего образования, утверждённым приказами Минпросвещения России №286 и №287 [4; 5], достижение планируемых образовательных результатов возможно как через урочную, так и через внеурочную деятельность, которая является неотъемлемой и обязательной частью основной образовательной программы. Аналогичный принцип закреплён и для уровня среднего общего образования приказом Минобрнауки России №413 [1; 72]. Целью внеурочной деятельности является содействие в обеспечении достижения планируемых результатов освоения обучающимися основных образовательных программ, создание воспитывающей среды, обеспечивающей активизацию социальных и интеллектуальных интересов учащихся в свободное время, развитие здоровой, творчески растущей личности с сформированной гражданской ответственностью.

Организация внеурочной деятельности базируется на следующих ключевых принципах [3]:

- Интеграция урочной и внеурочной деятельности: единое образовательное пространство школы, где внеурочная деятельность не дублирует, а дополняет и расширяет урочную.

- Воспитательная направленность: вся внеурочная деятельность должна быть соотнесена с рабочей программой воспитания школы.
- Активность и самостоятельность обучающихся: приоритет отдаётся формам работы, где ученик занимает активную позицию (обсуждения, дискуссии, деловые и ролевые игры, проекты, исследования, экскурсии)
- Гибкость организации: допускается формирование разновозрастных групп, использование сетевых форм с привлечением ресурсов организаций культуры, спорта и дополнительного образования

Таким образом, обращение к игровым технологиям полностью соответствует актуальным требованиям ФГОС, т.к. позволяет эффективно решать задачи воспитания, социализации и развития универсальных учебных действий в интерактивной, личностно-значимой для учащихся форме.

В этом контексте обращение к игровым технологиям представляется методологически обоснованным, т.к. они позволяют моделировать сложные исторические ситуации, актуализируя не только когнитивные, но и аффективные компоненты учебной деятельности. Как было показано ранее, понимание Инсбрукского процесса невозможно без учёта множества факторов: политической борьбы при дворе эрцгерцога, позиции епископа, социальных связей внутри общины, процедурных норм канонического права. Традиционные методы преподавания, ориентированные преимущественно на передачу фактической информации (даты, имена, последовательность событий), не в полной мере обеспечивают формирование таких компетенций, как историческое мышление, способность к многоперспективному анализу и социальная эмпатия.

Как отмечает Т. Бьёрнер, «историческое образование страдает из-за того, что прошлое нуждается в непосредственной демонстрации и переживании» [14, р. 1]. Эта задача полностью созвучна официальной цели организации внеурочной деятельности в соответствии с ФГОС, которая заключается в обеспечении достижения ребенком планируемых результатов освоения основной образовательной программы за счет расширения информационной, предметной, культурной среды, в которой происходит образовательная деятельность, и

повышения гибкости ее организации [2]. Игровые технологии в этом контексте выступают как инструмент, позволяющий компенсировать отсутствие прямого опыта взаимодействия с исторической реальностью, создавая условия для эмоционального погружения и осмысленного присвоения исторического материала.

Современная образовательная практика демонстрирует устойчивый рост интереса к внедрению инновационных методов обучения, среди которых значимое место занимают игровые технологии. В контексте обновлённых ФГОС, внеурочная деятельность рассматривается как неотъемлемая часть образовательного процесса, а достижение планируемых результатов становится возможным через её организацию [2]. Игровыми технологиями в педагогическом дискурсе принято называть систему игровых методов, приёмов, процедур и алгоритмов, которая, будучи обоснована наукой и отобрана практикой, обеспечивает педагогу решение множества профессиональных задач [26, с. 25].

В контексте требований ФГОС разрабатываемая игра органично вписывается в такие направления внеурочной деятельности, как социальное (развитие навыков общения и принятия групповых норм), общеинтеллектуальное (формирование стратегий решения познавательных задач) и духовно-нравственное [74]. Актуальность обращения к игровым технологиям в историческом образовании также обусловлена современными требованиями к системе образования, ориентированными на развитие критического мышления, креативности и цифровой грамотности обучающихся. Данные технологии выступают эффективным инструментом усиления вовлеченности, мотивации и образовательной результативности, обеспечивая более динамичное и интерактивное усвоение знаний, что особенно важно при работе с такими сложными и многомерными историческими явлениями, как массовые судебные процессы позднего Средневековья.

В рамках исторического образования игра выполняет важную дидактическую функцию, выступая средством обучения и воспитания. Согласно определению Е.А. Казанцевой, «игра - это прежде всего испытание предела возможного, что в виде правил регламентирует нашу жизнь» [25, с. 12]. Данное определение акцентирует

внимание на нормативном характере игры, что особенно важно в контексте моделирования исторических судебных процессов, подобных Инсбрукскому. Участники Инсбрукского процесса (инквизитор, епископ, эрцгерцог, защитник, обвиняемые) действовали в рамках определённых правил (канонического права, процессуальных норм, политических конвенций) и игровое моделирование позволяет учащимся прожить ситуацию их применения.

Для преподавания истории особое значение имеет концепция «исторического мышления» (*historical thinking*), разработанная в работах С. Вайнберга, П. Сикса и др. исследователей. Историческое мышление включает способность к анализу источников, пониманию причинно-следственных связей, многоперспективности (умению видеть событие с разных точек зрения) и социальной эмпатии (способности понять мотивацию людей прошлого). Как отмечает Б. Бигелоу, ролевые игры позволяют реализовать подход «истории снизу» (*history from below*), предложенный Э.П. Томпсоном, который направлен на преодоление традиционной фокусировки на элитах и включение в исторический нарратив голосов обычных людей, маргинализированных групп и альтернативных перспектив [70].

Классификация игровых технологий, применяемых в историческом образовании, отличается многообразием, что обусловлено различием целей, тематики и возрастных особенностей школьников. В зависимости от характера игровой методики выделяются следующие основные виды [26, с. 25]:

- имитационные игры, предполагающие моделирование исторических событий;
- предметные игры, в которых используются карты, портреты, вещественные источники;
- сюжетные игры, основанные на определенном сюжете;
- ролевые игры, где учащиеся принимают на себя исторические роли.

Данная классификация позволяет педагогу вариативно подходить к выбору формы занятия в зависимости от дидактической задачи. Важно подчеркнуть, что приоритет в организации внеурочной деятельности должен отдаваться именно тем формам работы, в которых ребенок занимает активную позицию, а формы занятий должны сочетать индивидуальную и групповую работу школьников и

предоставлять им возможность проявить самостоятельность. Именно к таким формам и относятся упомянутые выше ролевые и деловые игры [2].

Помимо приведённой классификации, практика преподавания истории демонстрирует широкий спектр конкретных игровых форм. В зарубежной литературе выделяют несколько категорий игр, применимых в историческом образовании. К ним относятся [20, p. 2]:

- «Серьезные игры» («*Serious games*») - игры, целью которых является прежде всего обучение, а не развлечение. Такие игры разрабатываются специально для образовательных целей и могут быть адаптированы под конкретные учебные задачи.
- «Цифровое игровое обучение» («*Digital game-based learning*») - использование цифровых игр для достижения учебных целей. В отличие от серьезных игр, этот термин охватывает более широкий спектр использования игр в образовании, включая адаптацию существующих игр.
- «Тренировочные игры» («*Drill games*») - игры, основанные на повторяющихся действиях с возрастающей сложностью для отработки навыков. В историческом образовании такие игры могут использоваться для запоминания дат, имён, географических названий.
- «Геймификация» («*Gamification*») - внедрение игровых элементов, таких как таблицы лидеров, аватары, баллы, достижения, в учебный процесс для повышения мотивации. Геймификация не требует создания полноценной игры, но позволяет сделать учебную деятельность более увлекательной.
- «Готовая коммерческая [игровая] продукция» («*Commercial off-the-shelf*» (*COTS*)) - коммерческие игры, доступные для широкой аудитории и часто обладающие высоким историческим потенциалом. К этой категории относятся такие известные серии компьютерных игр, как *Assassin's Creed*, *Civilization*, *Age of Empires*, *Crusader Kings*. Как отмечают исследователи, эти продукты изначально не создавались как образовательные, но содержат богатый исторический материал и обладают высоким уровнем погружения, что делает их ценным ресурсом для преподавания истории [22, p. 42; 18, p. 30-36].

Исследование, проведённое С. Райгни, Н. Бергером и Р. Парадой, выявило, что наиболее популярным жанром игр, используемых в историческом образовании, являются стратегические игры (*strategy games*), которые были идентифицированы 63 раза в отобранных статьях как игры для использования в школах [20, р. 5]. Потенциал игровых технологий в историческом образовании раскрывается, безусловно, только при условии их методически грамотной реализации. Эффективное использование игровых технологий требует тщательной подготовки, включающей несколько этапов. З.У. Колокольникова выделяет девять этапов подготовки и проведения игрового занятия [26]:

1. Соответствие игры теме урока и учебной программе. Игра не должна быть самоцелью, т.е. её содержание должно органично вписываться в изучаемую тему.
2. Чёткое определение цели урока. Результатом игры должно стать достижение именно этой цели, а не просто проведение игрового времени.
3. Выбор конкретной игровой технологии в зависимости от возраста учащихся, уровня их подготовки и интересов. При этом игра должна предполагать активное участие каждого школьника.
4. Разработка сценария, включающего определение основных этапов, распределение времени и чёткую формулировку правил. Как отмечают другие авторы, «при составлении заданий необходимо учитывать соревновательно-конкурсный аспект» [42, с. 40].
5. Подготовка методического материала (например, карточек, таблиц, исторических карт, дополнительных источников).
6. Организация учебного пространства, предполагающая создание комфортной атмосферы и подготовку технического оборудования.
7. Подготовка класса (например, деление на команды, выбор капитанов, ознакомление с целями и правилами).
8. Проведение игры, в ходе которого необходимо строго соблюдать регламент, обеспечивать активное участие всех учащихся и поддерживать интерес.

9. Рефлексия, подведение итогов, оценка эффективности игры и анализ с учетом обратной связи от учащихся, что позволяет совершенствовать методику в дальнейшем.

Реализация игровых технологий требует от учителя применения интерактивных методик, основанных на инновационных технологиях обучения и организации совместной деятельности, что, по замечанию З.Т. Рахимова, обеспечивает эффективность каждой педагогической деятельности [40, с. 53]. Вместе с тем, не следует злоупотреблять игровыми формами, т.к. они должны быть органично вплетены в учебный процесс, выступая дополнением к традиционным методам обучения.

Эмпирические исследования подтверждают эффективность игровых технологий в историческом образовании. Систематический обзор, проведенный Т. Бьёрнером, охвативший 688 первоначально идентифицированных исследований и 12 работ, прошедших строгий отбор, показал, что большинство включенных в анализ исследований фиксируют положительное влияние игровых методов на мотивацию и вовлеченность учащихся [14]. В то же время автор отмечает, что доказательства прямого влияния на учебные результаты менее однозначны и требуют дальнейшего изучения, а большинство существующих работ основаны на самоотчетах и ограниченных выборках.

Особый интерес представляют также исследования, демонстрирующие статистически значимый прирост знаний. В исследовании Хейзенги, проведенном в Нидерландах с участием 458 учащихся из 20 классов, использовалась мобильная игра по истории средневекового Амстердама. Результаты показали, что учащиеся, использовавшие игру, «получили значительно больше знаний о средневековом Амстердаме, чем те, кто занимался по обычной методике» [16, р. 340]. Исследование, посвященное гиперконтекстуализированным обучающим играм, выявило значимую корреляцию между элементом фэнтези в игре и аффективной и когнитивной вовлеченностью учащихся [14]. Это наблюдение имеет значение для разработки игр по истории, т.к. элемент нарративного погружения может служить важным фактором, усиливающим образовательный эффект.

Эффективность игрового метода подтверждается и более современными исследованиями, ориентированными не только на академическую успеваемость, но и на развитие ключевых компетенций. Например, экспериментальная работа М.Д. Алехина, организованная в одном из московских общеобразовательных учреждений, была нацелена на выявление потенциала НРИ в формировании у подростков межкультурной коммуникативной компетентности. В ходе эксперимента, длившегося 14 занятий, было выявлено среднее повышение уровня данной компетентности на 9,1%, при этом 9 из 10 участников перешли на следующий уровень её развития [35,].

В то же время исследование, сравнивавшее игровое обучение (17 учащихся) с традиционным чтением текста (16 учащихся) в 8-м классе средней школы в Техасе, не выявило значимых различий в учебных результатах («нет повышенной сложности освоения / нет разницы между игрой и прочитанным текстом») [14], хотя отметило повышенный интерес к истории в экспериментальной группе. Таким образом, игровые технологии эффективны прежде всего как инструмент мотивации и развития интереса, тогда как их влияние на академическую успеваемость требует дополнительного изучения и, вероятно, зависит от качества интеграции игры в учебный процесс.

Важно отметить, что современные методические рекомендации прямо выделяют отдельный час в неделю на занятия по формированию функциональной грамотности обучающихся, в т.ч. с использованием игровых форм [3]. Ролевая игра по историческому процессу, требующая от учащихся анализа источников, аргументации и принятия решений в условиях неопределённости, служит эффективным инструментом для развития читательской и естественно-научной грамотности, позволяя применять полученные знания для решения учебных и «жизненных» задач [37, с. 899-902].

В более широком теоретическом контексте исследователи рассматривают ролевые игры как инструмент реализации подхода «истории снизу» (*history from below*), предложенного Э.П. Томпсоном. Данный подход направлен на преодоление традиционной фокусировки на элитах и включение в исторический нарратив

голосов обычаев людей, маргинализированных групп и альтернативных перспектив [70]. Билл Бигелоу, анализируя ролевую игру по истории переселения чероки и семинолов (*The Cherokee/Seminole Removal Role Play*), отмечает, что такой подход позволяет учащимся принять на себя роли не только известных исторических деятелей, но и рядовых участников событий, что способствует развитию социальной эмпатии, многоперспективности (*multiperspectivism*) и критического осмысления исторической традиции [70].

В рамках педагогики «Реагируя на прошлое» (*«Reacting to the Past» (RTTP)*), разработанной в колледже Барнард, созданы десятки ролевых игр по различным историческим периодам. Как отмечает Стефан Иосиф, анализирующий эту педагогическую модель, учащиеся, включенные в ролевую игру, демонстрируют более глубокое понимание исторического контекста, а также повышенную способность к рефлексии собственных предубеждений [17, p. 11]. Игра становится пространством, где «учащиеся не просто изучают историю; они занимаются историей» [11, p. 2].

Особенности повествования (сторителлинга) в ролевых играх становятся предметом изучения когнитивного литературоведения. Исследование О.И. Нефедовой, посвящённое НРИ *Dungeons & Dragons*, (далее - *D&D*) показывает, что нарратив конструируется в процессе одновременного взаимодействия нескольких фреймов: игрового, нарративного, социального и драматического [38, с. 99]. Игроки функционируют в «сплаве» (*«blend»*) ментальных пространств, в рамках которого границы между идентичностью участника, исполняемой ролью и личностными структурами становятся проницаемыми [38, с. 101]. Данная модель проливает свет на то, как учащиеся в исторической ролевой игре (далее - ИРИ) присваивают исторический опыт и конструируют собственное понимание прошлого через интерактивное взаимодействие с текстом и другими участниками. Применительно к разработке игры по материалам Инсбрукского процесса это означает, что учащиеся, принимая на себя роли исторических персонажей, будут конструировать нарратив в процессе взаимодействия, что способствует более глубокому пониманию как

фактической стороны дела, так и социально-психологических механизмов, лежащих в основе исторических событий.

Однако обращение к внеурочной деятельности для проведения ИРИ также сопряжено с рядом организационных и методических проблем, выделяемых в школьной практике [41]. К ним относятся: недостаточная компетентность учителей в вопросах новых подходов к содержанию и организации внеурочной деятельности; отсутствие специалистов со специальным образованием; слабое программно-методическое обеспечение; нехватка материально-технических ресурсов; а также дисбаланс между двигательными-активными и статическими занятиями. Кроме того, финансовое обеспечение внеурочной деятельности часто остаётся недостаточным. Эти барьеры усиливают потребность в создании готовых, методически проработанных и легко масштабируемых игровых сценариев, которые могли бы использоваться педагогами без дополнительной подготовки и значительных материальных затрат.

Вместе с указанным выше, исследователи указывают на ряд барьеров другого рода, препятствующих широкому внедрению игровых технологий. В исследовании Райгни, Бергера и Парада к таким барьерам относятся [20, р. 5-6]:

- Отсутствие адресного профессионального развития для учителей;
- Недостаточная педагогическая уверенность в применении игр (некоторые учителя не обладают достаточной уверенностью в себе, чтобы преподавать через игру);
- Методические риски (т.к. игры часто воспроизводят колониальные нарративы и могут транслировать упрощенные или тенденциозные исторические модели)

Представленные барьеры подчеркивает необходимость критического подхода и разработки адекватных педагогических стратегий, включающих анализ источников и рефлексии игрового опыта. Ещё одним существенным ограничением является дефицит времени. Как отмечает Е.Н. Запасникова, «для проведения такой игры необходимо немало времени, а в распоряжении учителя находится лишь 45 минут» [36, с. 3]. Такое ограничение делает проблематичным использование

развёрнутых сюжетно-ролевых игр в рамках стандартного урока, что актуализирует поиск форм организации игровой деятельности во внеклассной работе.

В практике организации внеурочной деятельности в российских школах сложилось несколько моделей, которые следует учитывать при внедрении разрабатываемой игры [2, с. 12-14]. Первая модель характеризуется случайным набором кружков и секций, работа которых слабо связана с общешкольной жизнью. Вторая модель отличается внутренней организованностью отдельных структур, но отсутствием единой системы. Третья модель строится на тесном взаимодействии школы с учреждениями дополнительного образования, культуры и спорта. Четвертая модель предполагает глубокую интеграцию основного и дополнительного образования на основе единых концептуальных идей. Разработанная ИРИ Инсбрукского процесса может быть успешно реализована в рамках третьей и четвёртой моделей, когда школа привлекает ресурсы музеев, библиотек, центров творчества или организует межпредметные модули, объединяющие историю, право и обществознание. Это позволит не только расширить образовательное пространство, но и компенсировать возможный дефицит кадровых и материально-технических условий [2, с. 15-16].

Таким образом, игры позволяют ученикам глубже погрузиться в исторический контекст, почувствовать себя частью исторических событий, а также развивают критическое мышление, стратегическое планирование, навыки командной работы и умение принимать решения в условиях неопределенности. Правильное внедрение игровых технологий на уроках истории способствует активизации познавательной деятельности, повышению мотивации к учебе и улучшению качества усвоения материала. Однако, внедрение игровых технологий не может быть заменой традиционных форм обучения, а только их дополнением при условии тщательной методической подготовки, учета возрастных особенностей учащихся и внимательного отношения к исторической достоверности используемого материала. Официальная позиция, изложенная в письме Минпросвещения России от 5 июля 2022 года № ТВ-1290/03, подтверждает, что доля аудиторных занятий (лекций, опросов) во внеурочной деятельности не должна

превышать 50%, отдавая приоритет активным формам, включая деловые, ролевые и интеллектуальные игры [3].

Обобщая опыт организации внеурочной деятельности в соответствии с ФГОС, можно сделать следующие выводы, непосредственно относящиеся к проектируемой игре. Внеурочная деятельность является частью основного образования, нацеленной на помощь педагогу и ребёнку в освоении новых видов учебной деятельности и формировании учебной мотивации. Она способствует расширению образовательного пространства, создаёт дополнительные условия для развития учащихся, выстраивает систему сопровождения и социальных проб на протяжении всего периода обучения. Ключевым образовательным результатом при этом становится не столько сумма знаний, сколько способность осознанно применять базовые знания в ситуациях, отличных от учебных, т.е. социализироваться и адаптироваться в разных общественных формациях. ИРИ, моделирующая сложный судебный процесс с его правовыми нормами, политическими противоречиями и моральным выбором, в полной мере отвечает этой задаче. Она учит школьников действовать в условиях неопределённости, аргументировать свою позицию, учитывать интересы других участников и принимать ответственные решения - именно те компетенции, которые необходимы для успешной социализации в современном обществе.

Особую актуальность в контексте настоящей работы приобретает анализ возможностей ИРИ как образовательной модели. Как было показано в данном параграфе, механики ИРИ, подобных *D&D*, предоставляют уникальные возможности для моделирования сложных исторических ситуаций, требующих от участников способности к анализу социальных отношений, правовых процедур и мотивации исторических персонажей, что является именно теми компетенциями, развитие которых необходимо для глубокого понимания таких событий, как инквизиция. Исходя из этого, в следующем параграфе будет рассмотрена возможность адаптации механик ИРИ для создания образовательной модели исторического судебного процесса.

2.2. Настольные ролевые игры как образовательная модель: возможности адаптации механик D&D

Обоснованный в предыдущем параграфе потенциал игровых технологий и их соответствие возрастным особенностям учащихся 6-9 классов актуализируют вопрос о выборе конкретной образовательной модели, способной адекватно транслировать сложность и многомерность инквизиционного процесса. Среди существующих игровых форматов особое место занимают НРИ, и в первую очередь механики, разработанные в рамках системы *D&D*, которые, несмотря на своё фэнтезийное происхождение, предлагают универсальный инструментарий для моделирования социальных взаимодействий, процедурных конфликтов и принятия решений в условиях неопределённости.

Ключевое преимущество НРИ как образовательной модели заключается в их способности сочетать нарративную свободу с чёткой регламентацией игровых действий, что создаёт структурную аналогию с судебным процессом, где участники действуют в рамках процессуальных норм, но сохраняют пространство для стратегического манёвра, интерпретации доказательств и речевого воздействия. Как показано в параграфе 2.1, именно этот баланс свободы и правил отвечает психологическим потребностям подростков 12-16 лет в автономии, компетентности и связанности, удовлетворение которых, согласно теории самодетерминации Э. Деси и Р. Райана, является условием возникновения внутренней учебной мотивации [21] и одновременно создаёт «зону ближайшего развития» для формирующегося абстрактного мышления [23].

НРИ определяются исследователями как «коллоборативные партиципаторные нарративы, в которых игроки принимают на себя образы персонажей в вымышленных мирах под руководством Мастера игры, который организует повествование и управляет игровыми механиками» [19, p. 178]. Данное определение фиксирует три ключевых элемента НРИ, релевантных задачам исторического образования: длительное погружение в роль, коллективное конструирование нарратива и формализованную систему правил.

Длительное погружение в роль качественно отличается от ситуативного принятия роли в традиционных дидактических играх. Как подчёркивает М. Сусиметса, в отличие от краткосрочных ролевых упражнений, НРИ предлагают долгосрочные сюжеты, позволяющие персонажам развивать свои навыки от сессии к сессии [71]. Эта временная протяжённость напрямую соотносится с центральной возрастной задачей подросткового возраста - разрешением кризиса идентичности и ролевого смещения (по Э. Эриксону) [29]. Принимая на себя роль инквизитора, епископа, обвиняемой или свидетеля и удерживая её на протяжении нескольких занятий, учащийся проживает «примеряет» историческую позицию, формируя устойчивую логику поведения.

Коллективное конструирование нарратива отличает НРИ от большинства педагогических игр, где сюжет predetermined или развивается линейно. Хотя нарратив в НРИ может поддерживаться подготовленными материалами, сама игра «не является автоматически озвученной или закриптованной. Вместо этого она создаётся игроками только в процессе совместной игры» [19, p. 178]. Целью является создание увлекательного нарратива в сотрудничестве между ведущим и игроками, что принципиально отличает НРИ от соревновательных форматов [71]. В контексте социально-эмоционального обучения (SEL), обоснованного нами ранее в настоящей работе, данная особенность НРИ создаёт структурированную возможность практиковать все ключевые компетенции: самосознание, социальную осведомлённость, навыки взаимоотношений и ответственное принятие решений. [32; 30].

Формализованная система правил выполняет двойную функцию: структурирует игровое взаимодействие и создаёт «безопасное пространство» для экспериментирования. Как отмечается в исследовании Р. Монахана и Дж. Рила, симулированный игровой мир в НРИ часто функционирует как «безопасное пространство», где игроки могут экспериментировать с различными идентичностями, стратегиями и сценариями без страха реальных последствий [19, p. 179].

Система *D&D*, наиболее распространённая в мире НРИ, строится на трёх основных принципах: «Мастер описывает окружение», «Игроки описывают, что они хотят сделать», «Мастер описывает последствия действий» [11, с. 6-7]. Эта циклическая структура (описание - действие - результат) создаёт основу для моделирования любой ситуации, включая судебные процессы, и находит теоретическое обоснование в исследованиях эффективности игрового обучения. Как отмечает Т. Бёрнер, «игры очень хороши для создания нарративов, позволяя перенестись во времени, чтобы показать - и, что не менее важно, включить - пользователей в исторические контексты с различными интерактивными элементами, что создаёт возможности для усиленного опыта с персонализированными и иммерсивными элементами» [14, р. 1]. Схематически этот цикл представлен в Приложении 3 (см. Приложение 3, Рисунок 2.1).

Фундаментом системы является механика проверок, основанная на броске двадцатигранной кости (*d20*). Степень сложности задачи определяется целевым числом (*Сл*), которое Мастер назначает исходя из объективных обстоятельств. В адаптированной для исторического судебного процесса версии градация сложности выстраивается следующим образом: от очень лёгких задач (*Сл 5* - например, сослаться на общеизвестный закон) через средние (*Сл 15* - убедить судью, настроенного скептически) до практически невозможных (*Сл 25* и выше - заставить инквизитора публично признать свою неправоту) [11, с. 6-7, 12-13]. К результату броска прибавляются модификатор соответствующей характеристики (от -5 до +5) и, если действие относится к сфере компетенции персонажа, бонус мастерства (+2 на начальных уровнях) [11, с. 6-7, 12-13]. Модификатор рассчитывается по формуле: (значение характеристики - 10) / 2 (округление в меньшую сторону) [11, с. 6-7, 12-13].

Принципиально важным элементом механики являются *преимущество* и *помеха* - ситуативные модификаторы, отражающие благоприятные или неблагоприятные обстоятельства. При преимуществе игрок бросает две кости *d20* и выбирает больший результат; при помехе - выбирает меньший [11, с. 6-7, 12-13]. Педагогический смысл этой механики заключается в том, что она поощряет подготовку: Учащийся, заранее собравший доказательства или заручившийся

поддержкой свидетелей, получает преимущество на соответствующую проверку, а действующий в спешке или при давлении - помеху. Таким образом, исследовательская работа и анализ источников, выполненные на подготовительном этапе, непосредственно конвертируются в игровое преимущество, что создаёт для учащихся наглядную и эмоционально значимую связь между академической подготовкой и успехом в отстаивании позиции.

Важнейшим элементом системы *D&D* является дифференциация персонажей через шесть базовых характеристик: *Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Харизма*. Как отмечается в правилах, «каждый персонаж уникален, со своими сильными и слабыми сторонами, поэтому лучший отряд искателей приключений - тот, в котором персонажи дополняют друг друга» [11, с. 7]. В образовательном контексте это распределение становится функционально обусловленным, т.к. каждый участник получает роль, требующую определённых компетенций, что создаёт естественную необходимость в сотрудничестве и, как следствие, инклюзивную образовательную среду, в которой любой ученик, вне зависимости от уровня академической подготовки, находит точку приложения своих способностей.

В оригинальной *D&D* центральное место занимает боевая система, где существа действуют по инициативе, совершают атаки, наносят урон и теряют «хиты» (*Hit Points*). Как указано в правилах, «сражение является наиболее структурированным элементом игры, где существа ходят по очереди, чтобы каждый получил возможность действовать» [11, с. 8]. Для адаптации под исторический судебный процесс эта система трансформируется и вместо физических характеристик вводятся социальные показатели, отражающие положение персонажа в обществе (см. Приложение 4, Таблица 2.1). Данная дифференциация не является механическим переносом игровых терминов, а служит дидактическим инструментом. Она позволяет учащимся в наглядной форме осознать, как социальное неравенство влияло на доступ к ресурсам и, следовательно, на возможности защиты в суде. Персонажи с низким влиянием вынуждены полагаться на союзников и информацию, что демонстрирует множественность путей

достижения целей в средневековом судопроизводстве. Боевые действия *D&D* переосмысливаются как «социальные действия» в судебном контексте. Атака трансформируется в прямое обвинение или допрос (проверка *Харизмы* или *Интеллекта* против сложности, определяемой статусом оппонента). Помощь становится свидетельством в пользу союзника (один игрок использует своё действие, чтобы дать другому *преимущество* на проверку, что развивает командную работу). Наконец, лечение получает аналог в виде моральной поддержки или ободрения, что моделирует важность неформальных связей и эмоциональной устойчивости в стрессовой ситуации. В отличие от физического сражения, где цель часто состоит в уничтожении противника, педагогическая цель социального конфликта формулируется иначе. Главной задачей может быть не «победить» судью, а склонить на свою сторону большинство членов суда, найдя подход к каждому из них с учётом его мотивации (алчность, страх, религиозный долг, личная обида). Это требует от учащихся многоперспективного анализа - навыка, формирование которого, как было показано ранее, является одной из ключевых задач исторического образования в рамках ФГОС.

Принципиальным условием сохранения учебного «тона» процесса выступает роль педагога-Мастера, который занимает позицию модератора и фасилитатора. В функции педагога-Мастера входят описание исторического контекста и введение новых обстоятельств, модерирование дискуссии и удержание фокуса на процедурных нормах, нарративная интерпретация результатов бросков (провал проверки означает не «поражение», а, например, возникновение подозрений, эскалацию конфликта или необходимость привлечения дополнительных ресурсов, что позволяет избежать упрощённого бинарного восприятия исторических процессов), организация обязательной рефлексии после завершения сессии. Для обеспечения исторической достоверности педагог-Мастер использует систему контекстуальных ограничений: перед началом игры учащиеся получают памятку процессуальных норм, где зафиксированы допустимые и недопустимые с точки зрения канонического права действия, а нарушение этих норм в игре влечёт

процедурные последствия. Таким образом, правила игры становятся инструментом усвоения историко-правового контекста.

Исследования образовательного потенциала НРИ подтверждают эффективность такого подхода. С. Иосиф, анализируя педагогику «Реагируя на прошлое», отмечает, что в правильно организованной ролевой игре учащиеся демонстрируют более глубокое понимание исторического контекста и повышенную способность к рефлексии собственных предубеждений [17, р. 2. 11].

Таким образом, адаптация механик *D&D* для моделирования исторического судебного процесса позволяет реализовать принцип дифференцированного обучения, где учащиеся с разными уровнями подготовки и когнитивными стилями вносят вклад в общий нарратив через различные игровые роли, а коллективное достижение учебных целей становится результатом кооперации. Данная модель полностью соответствует актуальным требованиям ФГОС, т.к. позволяет эффективно решать задачи воспитания, социализации и развития универсальных учебных действий в интерактивной, лично значимой для учащихся форме.

ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ ИСТОРИЧЕСКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «СУД В ИНСБРУКЕ, 1485 ГОД»

3.1. Концепция и сценарий игры на основе материалов судебного процесса

Теоретическое обоснование применения игровых технологий в историческом образовании и анализ потенциала НРИ как модели для реконструкции сложных социально-правовых ситуаций создают методологическую основу для перехода от аналитической части исследования к проектно-практической. Если предыдущие главы позволили выявить ключевые характеристики Инсбрукского процесса 1485 г. и определить дидактические требования к образовательной симуляции, то следующим логическим шагом становится разработка конкретного игрового продукта, способного транслировать эти знания в формате интерактивного обучения.

Нормативной основой для создания и реализации таких игровых продуктов во внеурочной деятельности являются требования ФГОС. Согласно обновлённым ФГОС начального общего и основного общего образования [4], внеурочная деятельность признаётся неотъемлемой и обязательной частью основной образовательной программы. Аналогичный принцип закреплён для среднего общего образования приказом Минобрнауки России [1].

Разработанная в рамках настоящего исследования ИРИ «Суд в Инсбруке, 1485 год» представляет собой методически адаптированную модель, позволяющую учащимся погрузиться в социально-правовой контекст позднесредневекового судопроизводства. Выбор Инсбрукского процесса 1485 г. в качестве основы для игровой модели обусловлен рядом факторов, выявленных в ходе исторического анализа, проведённого в первой главе. Как было показано, данный процесс является уникальным документированным примером раннего массового преследования по обвинению в колдовстве, исход которого определило сложное взаимодействие политических, юридических и межличностных факторов. Именно эта многомерность делает Инсбрукский процесс исключительно ценным материалом для образовательного моделирования. Структуру процесса можно изобразить в виде схемы (см. Приложение 5, Рисунок 3.1).

Выбор ролевой игры как формы образовательной работы с данным историческим материалом обусловлен спецификой тех компетенций, которые необходимо сформировать у учащихся для глубокого понимания феномена массовых судебных процессов. Как отмечает Томас Бьёрнер, «историческое образование страдает из-за того, что прошлое нуждается в непосредственной демонстрации и переживании» [14, р. 1]. Традиционные методы преподавания, ориентированные преимущественно на передачу фактической информации, не обеспечивают формирования таких компетенций, как историческое мышление, способность к многоперспективному анализу и социальная эмпатия. Именно на формирование данных компетенций направлена внеурочная деятельность в соответствии с ФГОС, которая, как указано в методических рекомендациях Минпросвещения России, должна предусматривать формы работы, где ребёнок занимает активную позицию [2]. Ролевая игра позволяет компенсировать отсутствие прямого опыта взаимодействия с исторической реальностью, создавая условия для эмоционального погружения и осмысленного присвоения исторического материала.

Концепция игры строится на воспроизведении ключевых структурных элементов Инсбрукского процесса, что позволяет реализовать подход «истории снизу» (*history from below*), предложенный Э.П. Томпсоном [14, р. 2], уже упомянутый нами ранее. В контексте Инсбрукского процесса это означает, что учащиеся принимают на себя роли не только инквизитора, епископа и представителей эрцгерцога, но и рядовых участников событий, т.е. обвиняемых женщин, их соседей, свидетелей, чьи голоса и мотивы часто остаются за пределами традиционного исторического нарратива. Такой подход способствует развитию многоперспективности (*multiperspectivism*) и критического осмысления исторической традиции [14, р. 2].

Игра базируется на принципе исторически обоснованной реконструкции, что предполагает не столько буквальное воспроизведение всех деталей архивных документов, сколько воссоздание структурных механизмов, социальных практик и ментальных установок, определявших функционирование позднесредневекового судопроизводства. Предлагаемая игра не претендует на роль академической

реконструкции в строгом смысле этого понятия, но представляет собой исторически обоснованную дидактическую модель, передающую ключевые структурные элементы позднесредневекового судопроизводства (см. Методическая разработка, Раздел 1.2 «Историческая достоверность»). Этот подход соответствует современным тенденциям в области игрового обучения, где, как отмечает Т. Бьёрнер, ключевым фактором успеха является интеграция игры в образовательный процесс [14, р. 2].

Одним из ключевых отличий разработанной модели от большинства существующих образовательных игр является наличие двух форматов проведения, что позволяет гибко адаптировать игру под различные образовательные контексты - от разового внеклассного мероприятия до углублённого курса исторического кружка (см. Методическая разработка, Раздел 1.3 «Хронометраж и этапы игры»).

Первый формат представляет собой «ваншот» (единое игровое заседание на 2-2,5 часа), т.е. ускоренную версию игры. Подробный хронометраж этапов и рекомендации по управлению временем приведены в методических материалах (см. Методическая разработка, Раздел 1.3 «Хронометраж и этапы игры», Таблица 2; Раздел 9. «Краткие правила для Мастера», «Сценарий Мастера: Ваншот»). В этом формате свободная фаза длится 30-40 минут, судебное заседание 25-30 минут. Сокращение времени достигается за счёт уменьшения количества игровых элементов. Так, каждый игрок получает по 2 карточки слухов (вместо 3-4 в формате серии занятий), задействуются только 3-4 ключевых локации из шести возможных (см. Методическая разработка, Раздел 1.3 «Хронометраж и этапы игры», рекомендации Мастеру для ваншота; полный перечень локаций - Раздел 9. «Краткие правила для Мастера», «Деньги, локации, навигация»), а также только основные NPC (см. Методическая разработка, Раздел 1.3; «Хронометраж и этапы игры» подробные карточки NPC с мотивацией и слабостями - Раздел 9. «Краткие правила для Мастера», «Деньги, локации, навигация»). Из восьми улик, предусмотренных полной версией игры, в ваншоте доступны четыре наиболее значимые для сюжета: №1 «Восковая фигура», №4 «Письмо епископа Георга Гользера», №5 «Показания гончара» и №8 «Заявление о процедурных нарушениях» (см. Методическая разработка, Раздел 6.2 «Карточки улики»).

Для поддержания темпа в условиях жёсткого временного лимита Мастер активно использует реплики-маячки каждые 5-7 минут, примеры которых приведены в сценарии ваншота (см. Методическая разработка, Раздел 9. «Краткие правила для Мастера», «Сценарий Мастера: Ваншот», Этап 2). Если игроки застревают, Мастер может подтолкнуть их через NPC. Рефлексия в формате ваншота проводится выборочно (10-15 минут) и включает 2-3 ключевых вопроса из пяти, предусмотренных полной версией. Рекомендуемый минимум: «Что было самым интересным?», «Что помогло или помешало добиться цели?» и «Что вы поняли о том, как работали слухи в средневековом городе?» (см. Методическая разработка, Раздел 1.3 «Хронометраж и этапы игры», Этап 6 «Рефлексия»).

Второй формат - серия занятий (три занятия по 2 часа, общая продолжительность - 6 часов), который рассчитан на углублённое изучение темы. Каждое занятие имеет свою смысловую доминанту: первое («Город в тревоге») посвящено знакомству с эпохой и запуску слухов; второе («Поиск истины») - активному сбору улик, допросам свидетелей и интригам; третье («Приговор истории») - полноценному судебному заседанию с перекрёстным допросом и подробной рефлексией. В этом формате задействуются все 6 локаций, полный список NPC, каждый игрок получает 3-4 карточки слухов, а судебное заседание длится 1 час 15 минут с полноценным перекрёстным допросом свидетелей. Для сохранения интриги между занятиями Мастер завершает каждое занятие на «клиффхэнгере» - неожиданном сюжетном повороте (см. Методическая разработка, Раздел 9. «Краткие правила для Мастера», «Сценарий Мастера: Серия занятий»).

Для наглядной организации игрового пространства разработаны две версии игровой карты города - для ваншота и для серии игр (см. Методическая разработка, Приложение 1, Приложение 2), а также карта связей персонажей «Колесо судьбы», позволяющая Мастеру ориентироваться в сложной системе взаимоотношений участников процесса (см. Методическая разработка, Приложение 3). Для удобства проведения игры в созданы две электронные шпаргалки в формате HTML: «Справочник Мастера» - интерактивный сборник из 8 тематических карточек (базовые механики, слухи, улики, козыри, деньги и услуги, хронометраж, персонажи

и архетипы, документы и записи) с встроенным блоком заметок, и «Памятка игрока» - интерактивный справочник из 6 тематических карточек с конструктором персонажа и блоком заметок. Наличие электронных шпаргалок снижает порог входа для педагогов, не имеющих опыта проведения НРИ, и позволяет оперативно обращаться к правилам в ходе игры.

Сквозным элементом, работающим в обоих форматах (хотя в ваншоте он используется опционально, а в серии занятий обязательно), является система внутриигрового времени. Она моделирует ограниченность временного ресурса. У персонажей есть 12 игровых часов (с 6:00 до 18:00). Каждое значимое действие (посещение локации, поиск улики, допрос свидетеля, разыгрывание слуха, торговля, кража, перемещение между удалёнными локациями) тратит 1 час игрового времени. Быстрые действия - короткий разговор с игроком, передача предмета, использование козыря - не тратят времени. Мастер ведёт трекер (шкалу из 12 делений) и периодически объявляет текущее игровое время: «Солнце уже высоко, около 9 утра, до суда 9 часов»; «Близится вечер, суд через 3 часа». Если игроки не успевают - некоторые возможности закрываются, что создаёт дополнительное напряжение и стимулирует стратегическое планирование. События-триггеры, привязанные к определённым часам (например, в 15:00 писарь заканчивает копию важного документа и готов её продать), обеспечивают нарративную динамику независимо от действий игроков (см. Методическая разработка, Раздел 9. «Краткие правила для Мастера», «Хронометраж и управление временем»).

Как уже указывалось ранее, первичным историческим источником является публикация австрийского историка и архивариуса Хартманна Амманна (1848-1926) «Инсбрукский процесс над ведьмами 1485 года» («*Der Innsbrucker Hexenprozess von 1485*»), изданная в 1890 г. Особую ценность для разработки игрового сценария представляет содержащийся в публикации Амманна анализ процесса. Например, процедурных нарушений, допущенных инквизитором, которые стали основанием для оправдания обвиняемых. Эти процедурные нарушения были включены в игровую механику как ключевые элементы, которые защитник может использовать

в суде (см. Методическая разработка, Раздел 6.2 «Карточки улик» - улика №9 «Заявление о процедурных нарушениях»).

При разработке игровых материалов применён подход, сочетающий сохранение исторического ядра с необходимой для игрового процесса художественной обработкой. Как отмечает Стефан Иосиф, анализируя педагогическую модель «Реагируя на прошлое» («*Reacting to the Past*»), учащиеся, включённые в ролевую игру, демонстрируют более глубокое понимание исторического контекста, а также повышенную способность к рефлексии собственных предубеждений [17, р. 11]. В рамках этого подхода были осуществлены три основных направления художественной обработки. Во-первых, упрощение и укрупнение сюжетных линий для обеспечения игровой динамики. Во-вторых, сведение множества второстепенных персонажей (в первой серии судов фигурировало около 55 свидетелей и 46 обвиняемых) к нескольким ключевым фигурам, репрезентирующим основные типы социальных конфликтов. Как показывает количественный анализ свидетельских показаний, значительная часть обвинений базировалась на слухах, рассказах от третьих лиц или личных свидетельствах. В игре эти типы конфликтов репрезентированы через ключевых персонажей: вражда (Маргарета Грюнепахин против Бербель Хиффайзен), зависть к достатку (соседи, желающие отобрать дом), личные отношения (гончар, подбросивший восковую фигуру), придворные интриги (Ульрих фон Шландерсберг, нанявший защитника для Хелены Шоберин) (см. Методическая разработка, Разделы 3.1 и 6.1). В-третьих, адаптация сложных юридических процедур XV в. к доступной для участников игровой механике при сохранении сущностных принципов инквизиционного судопроизводства. Как отмечает Дж. Джаконелли, ключевая характеристика судебного процесса заключается в его внутренней рациональности, т.е. в том, что решение должно выноситься на основании надлежащим образом представленных доказательств [53, р. 26-27].

Все персонажи, выведенные в игру, имеют реальных исторических прототипов, зафиксированных в документах Амманна. Выбор именно этих персонажей для включения в игру обусловлен их ключевой ролью в исходе процесса

и возможностью репрезентировать различные типы социальных конфликтов, характерных для позднесредневекового города. Например, инквизитор Генрих Крамер (Инститорис) - доминиканец, автор будущего трактата «М.М.»; защитник Иоганн Мерварт - лицензиат канонического права и доктор медицины; Хелена Шоберин - главная обвиняемая; Бербель Хиффайзен - обвиняемая, против которой давала показания её бывшая служанка Маргарета Грюнепахин.

Разработка архетипов персонажей осуществлена с учётом социальной стратификации позднесредневекового Инсбрука. В игре представлены следующие архетипы: инквизитор, защитник, представитель эрцгерцога, городской советник, местный священник, итальянский лекарь, таверщик, богатый покровитель, ремесленник, обвиняемые женщины, свидетельница обвинения, судья (см. Методическая разработка, Раздел 3.1 «Готовые архетипы»). Для расширения вариативности игрового опыта и учёта интересов участников, которые могут захотеть сыграть персонажа, не входящего в основной список архетипов, предусмотрена возможность свободного создания персонажа на основе исторических данных о социальной структуре Инсбрука 1485 г. Игроки могут выбрать персонажа из следующих социальных групп, каждая из которых имеет документальное подтверждение в публикации Амманна: духовенство; дворянство и рыцарство; городская знать; ремесленники; торговцы и владельцы мануфактур; медики и образованные; служилые люди; горожане; женщины; маргиналы (см. Методическая разработка, Раздел 3.2 «Свободное создание персонажа»). При создании собственного персонажа игрок должен ответить на три вопроса, которые помогают интегрировать персонажа в общую сюжетную канву: «Кто вы в Инсбруке?», «Почему вы оказались в центре этого дела?», «Что вы знаете о подозреваемых женщинах?» (см. Методическая разработка, Раздел 3.2) «Свободное создание персонажа». Мастер оценивает предложенную концепцию и либо одобряет её, либо предлагает скорректировать детали. Возможность свободного создания персонажа соответствует принципам деятельностного подхода в образовании, где, как отмечает З.У. Колокольникова, учащийся становится субъектом, а не объектом образовательного процесса [26, с. 31].

Важной особенностью методической разработки является документальная верификация. Все цитаты, включённые в карточки персонажей, улики и процессуальные документы, снабжены прямыми отсылками к страницам публикации перевода архива [73]. Это позволяет участникам (в т.ч. в ходе рефлексии после игры) при желании обратиться к первоисточникам и оценить степень художественной обработки материала (см. Методическая разработка, Раздел 1.2).

Разработанная концепция и сценарий игры «Суд в Инсбруке, 1485 год» обладают высоким образовательным потенциалом, что подтверждается её соответствием ключевым принципам эффективного игрового обучения, выделенным в современной педагогической литературе. Во-первых, игра обеспечивает длительное погружение в роль, которое, как отмечает Марко Сусиметса, качественно отличается от ситуативного принятия роли в традиционных дидактических играх и позволяет персонажам развивать свои навыки на протяжении всей игровой сессии [71]. Во-вторых, игра характеризуется коллективным конструированием нарратива, что, по мнению Роба Монахана и Джереми Рила, способствует вовлечённости учащихся и облегчает совместное обучение [19, p. 178]. В-третьих, игра базируется на формализованной системе правил, создающей «безопасное пространство» для экспериментирования, где игроки могут пробовать различные стратегии без страха реальных последствий [19, p. 179].

Таким образом, концепция и сценарий игры «Суд в Инсбруке, 1485 год» представляют собой исторически обоснованную дидактическую модель, воспроизводящую ключевые структурные элементы позднесредневекового судопроизводства. Наличие двух форматов проведения обеспечивает гибкость применения игры в различных образовательных контекстах, а разработанные вспомогательные материалы снижают порог входа для педагогов и способствуют тиражируемости методики. Игра базируется на анализе первичных исторических источников, учитывает современные историографические исследования и адаптирует сложный исторический материал к формату доступного для учащихся игрового взаимодействия.

Разработанная структура этапов обеспечивает последовательное развёртывание игрового сюжета и создаёт условия для достижения поставленных образовательных задач. Предложенная концепция создаёт основу для последующей адаптации правил системы НРИ *D&D* к моделированию исторического судебного заседания и апробации разработанной модели в образовательной практике. Разработанная игра соответствует целям внеурочной деятельности, определённым ФГОС (содействие в достижении планируемых результатов, создание воспитывающей среды, развитие здоровой, творчески растущей личности с гражданской ответственностью).

3.2. Адаптация правил *D&D* для моделирования исторического судебного заседания

Как было обосновано в предыдущем параграфе, разработанная игра «Суд в Инсбруке, 1485 год» базируется на принципе исторически обоснованной реконструкции, воспроизводящей структурные механизмы позднесредневекового судопроизводства. В настоящем параграфе рассматривается конкретная методика адаптации игровой системы *D&D* для моделирования социально-правовых реалий, выявленных в ходе анализа первичных источников. Ключевой задачей стала глубинная структурная трансформация оригинальных правил, направленная на создание когнитивной модели, позволяющей учащимся через интерактивное взаимодействие постичь логику функционирования инквизиционного суда.

Важным методологическим аспектом представленной адаптации является её ориентация на двойную целевую аудиторию: педагогов, не имеющих опыта проведения НРИ, и мастеров *D&D*, не обладающих специальной историко-педагогической подготовкой. Именно этим обусловлена расширенная структура разработанной игры (см. Методическая разработка), включающая теоретическое обоснование адаптации правил, детализированное описание игровых механик, алгоритмов разрешения спорных ситуаций и примеров возможного развития сюжета. Такая структура методической разработки соответствует приоритетам, зафиксированным в методических рекомендациях Минпросвещения России [2].

Методическая разработка имеет двухчастную структуру, отражающую её ориентацию на двойную целевую аудиторию. Раздел I «Информация для Мастера» содержит исчерпывающее описание игровой системы: адаптированные характеристики (см. Методическая разработка Раздел 2.1 «Характеристики (адаптированные D&D)»), механику социального урона через *Репутацию* и *Влияние* (см. Методическая разработка Раздел 2.2 «Урон (социальный)»), систему бросков с градацией сложности и правилами *преимущества / помехи* (см. Методическая разработка Раздел 2.3 «Система бросков»), полные правила создания персонажа - как на основе 14 готовых архетипов, так и в режиме свободного конструирования с опорой на историческую стратификацию Инсбрука 1485 г. (см. Методическая разработка Раздел 3 «Создание персонажа»), детализированные механики карточек игроков с примерами игровых ситуаций (см. Методическая разработка Раздел 4 «Полная механика системы козырей, слухов и улик), денежную систему с ценами на все виды услуг (см. Методическая разработка Раздел 5 «Денежная система»), а также карточки дополнительной информации для Мастера (см. Методическая разработка Раздел 6 «Карточки дополнительной информации»). Раздел II «Шаблоны для печати» представляет собой полный комплект готовых раздаточных материалов: 14 карточек персонажей с публичной информацией и настраиваемыми характеристиками (см. Методическая разработка Раздел 7.1 «Карточки персонажей»), 28 карточек слухов (см. Методическая разработка Раздел 7.2 «Карточки слухов»), 8 карточек улик (см. Методическая разработка Раздел 7.3 «Карточки улик»), 13 карточек козырей (Раздел 7.4 «Карточки козырей»), 8 карточек тайн для обвиняемых (см. Методическая разработка Раздел 7.5 «Карточки тайн (для обвиняемых)») и 13 исторических документов (см. Методическая разработка Раздел 7.6 «Документы для печати»).

Для снижения порога входа и обеспечения возможности оперативного обращения к правилам непосредственно в ходе игры созданы две электронные шпаргалки в формате HTML, не требующие подключения к интернету и работающие на любом устройстве с браузером. Они также переведены в формат сайта для того чтобы ни у кого не возникало проблем с открытием (ссылки

предстали QR-кодами в Методической работе) «Справочник Мастера» представляет собой интерактивный дашборд из 8 тематических карточек, каждая из которых раскрывается в таблицы с ключевыми правилами и содержит плашки с дополнительной информацией, всплывающие в модальных окнах; встроенный блок «Заметки Мастера» с сохранением в *localStorage* позволяет фиксировать цели игроков, оставшееся время и важные события. «Памятка игрока» организована аналогичным образом (6 тематических карточек) и дополнительно включает интерактивный конструктор персонажа (выпадающий список всех архетипов, поля для вписывания информации после получения от Мастера, настраиваемые характеристики с авторским блоком-объяснением правил распределения), а также блок «Мои заметки» с сохранением. Обе шпаргалки выполнены в единой стилистике и рассчитаны на использование как на большом экране, так и на мобильных устройствах.

Поскольку ролевая игра по своей природе представляет собой открытую систему с высокой степенью неопределённости, где решения игроков могут привести к непредсказуемым нарративным поворотам, заранее предусмотреть все возможные сценарии развития событий невозможно. Однако, как отмечается в Руководстве Мастера, «мастер - это не диктатор, а фасилитатор, чья задача - создавать условия для увлекательного повествования, а не контролировать каждый шаг игроков» [12, с. 235]. В этой связи подробное описание механик (градация сложности проверок, система преимуществ и помех, правила торговли и использования карточек) выполняет функцию «страховочной сетки», позволяющей как педагогу, так и мастеру уверенно ориентироваться в динамике игрового процесса и принимать обоснованные решения в ситуациях, не предусмотренных исходными правилами. Такая структура методической разработки соответствует современным требованиям к дидактическому обеспечению игровых технологий, где, как отмечает З.У. Колокольникова, «чем выше степень свободы участников в игровом пространстве, тем более детальной должна быть методическая «карта», позволяющая педагогу удерживать образовательный вектор развития сюжета» [26, с. 89]. Таким образом, обширность и детализация методических материалов

представляют собой необходимый инструмент обеспечения педагогической эффективности ИРИ в условиях её высокой нарративной вариативности.

Первым шагом адаптации стал пересмотр системы характеристик. В оригинальной *D&D* персонаж описывается шестью базовыми характеристиками: *Сила*, *Ловкость*, *Телосложение*, *Интеллект*, *Мудрость* и *Харизма* [11, с. 12-13]. Поскольку моделируемая ситуация (судебный процесс) практически не предполагает физического противостояния, на начальном этапе проектирования было принято решение отказаться от «боевой» триады (*Сила*, *Ловкость*, *Телосложение*) как основных характеристик. Однако в ходе практической доработки системы (см. Методическая разработка, Раздел 2.1 «Характеристики») *Сила* и *Телосложение* были сохранены в качестве опциональных: *Сила* может применяться для запугивания грубой силой (например, стражником), *Телосложение* - в исключительных случаях, таких как противостояние болезни или пытке. В базовом же варианте разработанная игра оперирует четырьмя ключевыми характеристиками, каждая из которых «заточена» под конкретный аспект социального взаимодействия в суде: *Интеллект (INT)* отвечает за знание законов, анализ документов и поиск противоречий в показаниях; *Мудрость (WIS)* за интуицию, проницательность и способность понять истинные мотивы собеседника; *Харизма (CHA)* за красноречие, убедительность, умение расположить к себе судью и аудиторию; *Ловкость (DEX)* - за скрытность, незаметную передачу записок, кражу материальных улик и козырей (см. Методическая разработка, Таблица 7). Каждая характеристика имеет числовое значение от 8 до 18, которому соответствует модификатор от 0 до +3, определяемый по стандартной формуле *D&D*: $(\text{значение} - 10) / 2$ с округлением вниз (см. Методическая разработка, Таблица 8).

Наиболее фундаментальной адаптацией стала замена парадигмы физического противостояния на парадигму социального и процессуального. В классической *D&D* исход сражения определяется «хитами» (*Hit Points*) - абстрактным показателем физической выносливости, способности выдерживать урон [12, с. 246]. В разработанной модели эта концепция была переосмыслена в соответствии с социальной природой средневекового суда. Вместо «хитов» введены два ключевых

показателя, детально описанных в методической разработке: «*Репутация*» и «*Влияние*» (см. Методическая разработка, Раздел 2.2 «Урон (социальный)»).

Репутация является прямым аналогом социальных «хитов» и имеет начальное значение 10 единиц. Она отражает доверие, которое окружающие питают к персонажу. Её потеря моделирует последствия разоблачения во лжи, противоречия в собственных показаниях или публичного фиаско в споре - ситуаций, которые в реальном судопроизводстве XV в. вели к дискредитации свидетеля или стороны. Механика предусматривает конкретные значения потерь: например, публичное разоблачение лжи снижает репутацию на $2d4$, противоречие собственным ранее данным показаниям - на $1d6$, провал важной проверки *Харизмы* - на 1 единицу. Падение *Репутации* до нуля в игре означает, что персонаж «социально раздавлен» и его мнение в суде игнорируется, что исторически достоверно отражает положение человека, уличённого во лжи или клевете в условиях сословного общества. Восстановить репутацию можно, совершив публичный благородный поступок ($1d4$) или оказав услугу влиятельному лицу. Как показал анализ свидетельских показаний, проведённый ранее, защитник Иоганн Мерварт именно через указание на противоречия в показаниях и сомнительную репутацию свидетелей добился оправдания подзащитных (см. Таблица 1.3, Приложение 3; Таблица 1.5, Приложение 7).

Влияние, в отличие от *Репутации*, является статичной характеристикой, отражающей реальный социальный вес персонажа, его место в иерархии позднесредневекового Инсбрука. Этот показатель напрямую коррелирует с историческими данными, представленными в первой главе, и варьируется от 3 до 8 единиц в зависимости от архетипа. Например, обвиняемые женщины (Хелена Шоберин, Бербель Хиффайзен) имеют минимальное *Влияние* (3), тогда как представитель эрцгерцога обладает *Влиянием* 7, а инквизитор - 8. В игре персонажи с высоким *Влиянием* могут влиять на ход процесса напрямую, отводя свидетелей или требуя пересмотра улик, что моделирует политическую природу судопроизводства. Персонажи с низким *Влиянием* лишены этой возможности и вынуждены полагаться на союзников (см. Таблица 1.4, Приложение 4).

В ходе доработки системы в неё было введено важное уточнение: Мастер наделяется правом ситуационной адаптации потерь *Репутации* и *Влияния*. Если строгое следование табличным значениям вступает в противоречие с логикой развития сюжета или интересами поддержания вовлечённости игроков, Мастер может корректировать как величину потерь, так и условия их наступления, однако все подобные корректировки осуществляются открыто, с кратким пояснением для игроков, что позволяет сохранить доверие к системе (см. Методическая разработка, Раздел 2.2 «Урон (социальный)»).

Механика *проверок*, основанная на броске двадцатигранной кости (*d20*), была сохранена как структурный каркас, но её применение было переосмыслено для моделирования риторического поединка. В исходной системе *D&D* проверка характеристики определяется как бросок $1d20$ + модификатор *характеристики* + бонус мастерства (если персонаж владеет соответствующим навыком). Как указано в Руководстве Мастера, «проверка характеристики является инструментом, позволяющим определить, сможет ли персонаж преуспеть в выполнении задачи», и Мастер вправе назначать её «только тогда, когда есть значительные последствия провала» [12, с. 237-238]. В процессе доработки игровой системы первоначальная детализированная шкала сложности была упрощена до трёх базовых уровней, что сделало игру доступнее для участников, не знакомых с НРИ (см. Методическая разработка, Таблица 10): легко (*Сл 10*) - убедить равного по статусу, сослаться на общеизвестный закон, заметить плохо спрятанную улику; средне (*Сл 15*) - убедить скептически настроенного судью, распознать ложь свидетеля, найти тщательно спрятанную улику; трудно (*Сл 20*) - переубедить инквизитора, заставить врага признать поражение, подделать документ без улик. Сложности «очень легко» (5) и «очень трудно» (25+) используются Мастером в исключительных случаях.

Существенной переработке подверглась и система разрешения конфликтов между персонажами. В первоначальной версии адаптации предпринималась попытка прямого переноса боевой механики: «атака» трансформировалась в риторическое действие, а «Класс Доспеха» (*Armor Class*) в «социальную защиту» цели. Однако дальнейшая методическая проработка показала, что такой подход

излишне усложняет игру и создаёт искусственные барьеры для участников. В итоговой версии (см. Методическая разработка, Раздел 2.3 «Система бросков») конфликтные ситуации разрешаются через механику состязаний, где оба участника бросают $1d20$ + соответствующий модификатор, побеждает больший результат.

Механика «преимущества» и «помехи» в этом контексте обрела историческое обоснование, т.к. *преимущество* (бросок двух $d20$, выбор лучшего) получает персонаж, предъявляющий прямую улику или заручившийся поддержкой влиятельного лица; *помеха* (бросок двух $d20$, выбор худшего) налагается на того, кто действует в спешке, имеет дурную репутацию или чьи показания противоречат ранее сказанному. Кроме того, в итоговую версию системы было введено «вдохновение» - ресурс, который Мастер может дать игроку за яркий отыгрыш, следование характеру персонажа или драматический риск (см. Методическая разработка, Раздел 2.3 «Система бросков»). *Вдохновение* можно потратить на получение преимущества при одном броске и, в отличие от обычного *преимущества*, зависящего от обстоятельств, *вдохновение* является личной заслугой игрока и признанием того, что его персонаж действовал в полном соответствии со своим образом. Педагогический смысл этой трансформации заключается в том, что учащиеся на уровне игровой механики осваивают ключевую компетенцию исторического мышления.

Центральным элементом игровой механики, адаптированным для моделирования исторического судопроизводства, стала система «*Слухов*», детально описанная в методической разработке (см. Методическая разработка, Раздел 4.2 «Система слухов»). Её введение призвано воссоздать ключевую эпистемологическую проблему процессов XV в. - противостояние объективной вещественной улики и субъективного, но обладающего огромной социальной силой устного слова (*fama*). Как было подробно показано в первой главе и подтверждается количественным анализом свидетельских показаний, значительная часть обвинений базировалась на слухах, а не на прямых свидетельствах. В игровой механике этот исторический факт находит отражение в строгом разграничении правдивости *слуха* и процедуры его распространения. В начале игры каждый игрок получает 2-4

карточки *слухов*, но не знает, являются ли они правдой, ложью или искажённой правдой - эта информация известна только Мастеру и отражена в служебной информации карточки (см. Методическая разработка, Раздел 6.1 «Карточки слухов»). Чтобы *слух* начал циркулировать в городе, игрок должен произнести его вслух и совершить проверку *Харизмы (Убеждение)* со сложностью 12. При успехе *слух* распространяется, а при провале - не получает распространения, и повторить попытку нельзя; при критическом провале (выпадение 1 на $d20$) рассказчик теряет $1d4$ репутации (см. Методическая разработка, Раздел 4.2. «Система слухов»).

Принципиально важной особенностью системы является то, что наличие у игрока карточки *слуха* не обязывает его произносить написанное дословно. Игрок волен сформулировать текст *слуха* иначе или даже сказать нечто прямо противоположное. Карточка является скорее ресурсом, т.к. она подтверждает при необходимости, что данный *слух* объективно существует в городе. Однако если игрок впоследствии будет пойман на противоречии собственным словам, он теряет $1d6$ репутации и получает *помеху* на все проверки *Харизмы* (см. Методическая разработка, Раздел 4.2.3 «Ложь и её последствия»). Эта механика моделирует ключевую особенность устной культуры позднего Средневековья, где сказанное публично слово обретало самостоятельное существование, и человек, менявший показания, терял доверие независимо от содержания сказанного.

Слухи можно проверять (*Интеллект или Мудрость*, Сл 12), продавать (3 пфеннига), передавать другому игроку или, при высоком значении *Ловкости*, красть карточку у другого персонажа (см. Методическая разработка, Раздел 4.2.2, Таблица 27). Особое правило «*трех слухов*»: если о персонаже циркулирует три и более *слухов* (независимо от их правдивости), все его проверки *Харизмы* совершаются с *помехой*, поскольку окружающие уже предубеждены против него (см. Методическая разработка, Раздел 4.2. «Система слухов»).

В противовес субъективным *слухам*, система «*Улик*» воспроизводит логику вещественных доказательств в инквизиционном процессе. В ходе доработки игры классификация *улик* по способу существования (вещественная, документальная, свидетельская) (см. Методическая разработка, Раздел 4.3 «Механика улику») была

дополнена градацией по силе воздействия на суд (см. Методическая разработка, Раздел 4.3.1, Таблица 29): прямая улика сильно склоняет судью в пользу предъявившей стороны (например, восковая фигура, письмо с угрозами); косвенная улика даёт +1 к проверке *Харизмы* в суде (например, странный порошок, показания без прямых доказательств); опровергающая улика аннулирует эффект одной прямой улики противника (например, показания гончара о том, что восковая фигура была подброшена). Это трёхчастное деление соответствует логике канонического права.

Механика работы с уликами также включает: поиск улики (*Мудрость* (*Внимательность*) для физического поиска или *Интеллект* (*Анализ*) для работы с документами; сложность варьируется от 5 до 20 в зависимости от того, насколько хорошо улика спрятана); допрос свидетеля для получения свидетельской улики (*Харизма* (*Убеждение*) или *Затугивание*, Сл 10-15); возможность кражи, подделки (*Интеллект*, Сл 15) и уничтожения материальных улик (см. Методическая разработка, Раздел 4.3.2, Таблица 30). Педагогический эффект данной системы заключается в том, что учащиеся, манипулируя уликами и слухами, на практике осваивают ключевое историческое противоречие позднего Средневековья, где в условиях устной культуры и сословного общества «истина» не существовала как объективная данность, а конструировалась в процессе судебного состязания, и её исход зависел от умения сторон придать своим словам статус доказательства.

Важнейшим нововведением, отсутствующим в исходных правилах *D&D*, стала система «*Козырей*» (см. Методическая разработка, Раздел 4.1 «Система козырей» и Раздел 6.3 «Карточки козырей»). *Козырь* - это уникальная способность или ресурс, который можно активировать один раз за игру; он даёт автоматический успех в конкретной ситуации без броска кубика, моделируя экстраординарные исторические ресурсы, недоступные обычным участникам процесса. Нами была разработана классификация *козырей* по четырём типам (см. Методическая разработка, Раздел 4.1.1). Материальные *козыри* (папская булла, письмо покровителя) - это физические предметы, которые можно предъявить в суде, но также можно украсть; информационные *козыри* (тайны знати, соседские тайны) - это знание компрометирующих фактов, которое можно использовать для шантажа, продать или

передать публичному разглашению; социальные *козыри* (авторитет городской власти, поддержка цеха) связаны с положением персонажа и неотделимы от него; профессиональные *козыри* (медицинский авторитет и знание ядов) основаны на уникальных знаниях и навыках, их нельзя украсть, но можно дискредитировать. Кража, передача и продажа *козырей* регулируются отдельными правилами (см. Методическая разработка, Раздел 4.1.3). Каждый *козырь* имеет документальное обоснование в исторических источниках, проанализированных в первой главе. Например:

- *Козырь* инквизитора - папская булла «*Summis desiderantes affectibus*» (см. Методическая разработка, Раздел 6.3). *Козырь* позволяет ему выбрать один из шести эффектов: потребовать ареста свидетеля, заявить отвод судьи, отложить заседание, принудительно вызвать любого жителя города, получить доступ к любым документам или выступить с авторитетным заявлением от имени Святого Престола. Эта способность отражает реальную правовую позицию Крамера, который, как показано в первой главе, пытался использовать буллу для придания своим действиям высшего авторитета.
- *Козырь* защитника - «Финансовая поддержка покровителя» (см. Методическая разработка, Раздел 6.3). Это моделирует скрытую политическую подоплёку дела: как установил М. Чайкнер, защитник Иоганн Мерварт был рекрутирован светскими кругами при дворе эрцгерцога [61, р. 209-210], поэтому мы позволили себе вольность достройки сюжета для игровой интриги.
- *Козырь* обвиняемой Хелены Шоберин - «Тайны знати» (см. Методическая разработка, Раздел 6.3, Раздел 7.5). Является наиболее мощным и одновременно рискованным ресурсом. В игре этот *козырь* можно использовать для шантажа, продажи тайны за 5 пфеннигов, публичного разоблачения в суде (цель теряет *2db репутации* и лишается *влияния*) или, в отчаянной ситуации, признания себя ведьмой с поименным перечислением всех, чьи тайны известны - что запускает расследование против них. Это моделирует социальный механизм, при котором знание тайн становилось формой власти, но её использование было сопряжено с огромным риском.

Адаптация правил *D&D* также затронула систему стартовых ресурсов. В оригинальной системе богатство персонажа определяется его классом и происхождением. В разработанной игре начальное количество денег (пфеннигов) и *Влияние* жёстко привязаны к социальному положению персонажа (см. Методическая разработка, Раздел 5 «Денежная система», Таблица 31; Раздел 3.1 «Готовые архетипы»), что соответствует исторической реальности позднесредневекового Инсбрука. Выбор пфеннига в качестве игровой валюты имеет историческое обоснование. Серебряный пфенниг (*Pfennig*) был основной разменной монетой, чеканившейся в Тироле с XII в. и находившейся в широком обращении в XV в. Как показывает анализ документов Инсбрукского процесса, именно в пфеннигах фиксировались судебные издержки и расходы на содержание заключённых. Согласно сохранившимся городским записям, на содержание семи арестованных женщин (Хелены Шоберин, Бербель Хиффайзен, Агнессы Шнейдерин, Барбары Пфлиглин, Барбары Селахин, Барбары Рёсслин, Розины Селахин) было выделено 12 пфеннигов, на оплату услуг нотариуса Иоганна Кантера - 5 пфеннигов, на расходы инквизитора Генриха Инститориса и его помощников - 15 пфеннигов, что в сумме за октябрь 1485 года составило 42 пфеннига (см. Методическая разработка, Документ №7; Таблица 1.1, Приложение 1).

Обвиняемые женщины (Хелена Шоберин, Бербель Хиффайзен) имеют самое низкое *Влияние* (3) и минимум денег (2 пфеннига), тогда как представитель эрцгерцога обладает *Влиянием* 7 и 10 пфеннигами, а городской советник - *Влиянием* 6 и 10 пфеннигами. Такая дифференциация исторически обоснована, т.к. согласно протоколам допросов, большинство обвиняемых принадлежали к низшим социальным слоям (см. Таблицу 1.4, Приложение 4), тогда как инквизитор и представители власти имели доступ к значительным ресурсам. Денежная система при этом не является статичной и игроки могут тратить средства на покупку слухов (3 пфеннига), *улик* (от 3 до 15 пфеннигов в зависимости от важности), наём глашатая (4 пфеннига - он распространит слух, не требуя проверки *Харизмы*), наём свидетеля (3-5 пфеннигов), подкуп стражника (1-2 пфеннига) или доступ к городским и церковным документам (1-3 пфеннига) (см. Методическая разработка, Раздел 5.4

«Услуги»). Педагогический эффект данного решения заключается в том, что экономическое неравенство, заложенное в правила, становится для учащихся наглядной иллюстрацией того, как социальный статус влиял на шансы обвиняемого в суде XV в.

Таким образом, адаптация правил *D&D* представила собой их глубинную реконструкцию, направленную на решение конкретных образовательных задач, поставленных в предыдущем параграфе. В процессе доработки первоначальные решения, ориентированные на прямой перенос механик, были заменены на более адекватные образовательному контексту инструменты (редуцированную четырёх-характеристическую систему с опциональными дополнениями). Каждый элемент системы выполняет двойную функцию. С одной стороны, он обеспечивает игровую динамику и понятные участникам правила взаимодействия, следуя принципу, изложенному в «Руководстве Мастера»: «правила позволяют вам и игрокам приятно проводить время за столом. Именно правила служат вам, а не вы им» [12, с. 235]. С другой стороны, он выступает в роли когнитивной модели, позволяющей учащимся через интерактивный опыт постичь сложные исторические концепции.

Итоговая система, зафиксированная в методической разработке, представляет собой синтез надёжного «каркаса» правил *D&D* и исторически выверенного наполнения. Она позволяет моделировать социальные конфликты прошлого с высокой степенью достоверности, одновременно обеспечивая педагогическую эффективность через механизм «обучения действием» (*learning by doing*), когда историческое знание конструируется самими учащимися в процессе игрового взаимодействия. Адаптированная игровая система в полной мере соответствует целям внеурочной деятельности, закреплённым в ФГОС, а именно создание воспитывающей среды, активизация социальных и интеллектуальных интересов учащихся, развитие здоровой, творчески растущей личности с сформированной гражданской ответственностью и правовым самосознанием.

3.3. Анализ результатов апробации и методические рекомендации

Для проверки эффективности разработанной исторической ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год» и оценки её соответствия заявленным педагогическим задачам была проведена апробация на базе нескольких образовательных учреждений и организаций дополнительного образования. В апробации приняли участие пять педагогов из учреждений общего школьного образования (МАОУ СШ «Комплекс Покровский» (г. Красноярск), МАОУ «СШ № 8» (г. Красноярск)), а также центров дополнительного образования (ГБУ РК МБРК «Молодёжная библиотека» (г. Сытывкар), ЧОУ ДО «M. Club» (г. Санкт-Петербург) и СПб ГБУ Молодежный центр «Охта» (г. Санкт-Петербург)). Общая численность учащихся, задействованных в апробации, составила 41 человек в возрасте от 12 до 16 лет.

С целью получения разносторонней оценки разработанного продукта состав респондентов был сформирован из трёх типологических групп: педагоги, не имеющие опыта проведения НРИ - 2 человека; педагоги, эпизодически использующие НРИ - 1 человек; мастера *D&D* / НРИ с педагогическим образованием - 2 человека. Такое распределение позволило оценить игру как с точки зрения доступности для начинающих пользователей, так и с позиции глубины и проработанности игровых механик для опытных мастеров. Апробация проводилась в двух форматах, предусмотренных методической разработкой: в формате «ваншот» (короткая версия, 2-2,5 часа) было проведено 2 игры; в формате «серия занятий» (три занятия по 2 часа, общая продолжительность 6 часов) - 3 игры. Для сбора эмпирических данных использовались анкеты педагогической рефлексии (см. Приложения 6-10), разработанные в рамках настоящего исследования (6 блоков, 32 вопроса с оценками по шкале 1-5 и открытыми комментариями); стенограмма одной из игровых сессий (формат «ваншот», 8 участников, учащиеся 8-9 классов) (см. Приложение 11); устные и письменные отзывы учащихся, собранные педагогами после завершения игр.

Анкетирование педагогов проводилось по шести блокам, охватывающим все ключевые аспекты игры: соответствие требованиям ФГОС, качество методических

материалов, эффективность игровых механик, вовлечённость учащихся, образовательные результаты и организационные аспекты (см. Приложения 6-10).

- Блок 1. Соответствие требованиям ФГОС

На вопрос о том, насколько игра соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и достижению образовательных результатов, четыре педагога из пяти ответили «Полностью соответствует», один респондент - «В большей степени соответствует». Таким образом, 100% участников апробации высоко оценили соответствие игры стандарту. Распределение ответов о направлениях внеурочной деятельности, реализуемых в игре, показало, что 100% респондентов отметили социальное направление (развитие коммуникативных навыков, умения работать в группе, принимать коллективные решения); 80% - духовно-нравственное (формирование исторической эмпатии, ценностного отношения к справедливости и правовым нормам); 80% - общеинтеллектуальное (развитие критического мышления, умения анализировать противоречивую информацию); 80% - общекультурное (погружение в историко-культурный контекст позднего Средневековья).

Количественная оценка игры по трём группам образовательных результатов (по шкале от 1 до 5) показала, что личностные результаты, включающие формирование ценностных ориентаций, гражданской идентичности, исторической эмпатии, осознания правовых и нравственных норм, были оценены в 4,8 балла. Метапредметные результаты, включающие развитие коммуникативных навыков, аргументации, критического мышления, умения работать с противоречивой информацией и принимать решения, получили максимальную оценку 5,0 балла. Предметные результаты, включающие освоение знаний об инквизиционном судопроизводстве, социальной структуре и правовых практиках позднего Средневековья, были оценены в 4,6 балла. Как видно из результатов, наиболее высокие оценки получили метапредметные результаты, что подтверждает исходную гипотезу исследования о потенциале ролевых игр в формировании универсальных учебных действий. Несколько более низкая оценка предметных результатов (4,6) связана не с недостаточностью исторического содержания игры, а с отсутствием в

методической разработке диагностических материалов для фиксации предметных знаний, на что указали два респондента.

- Блок 2. Методические материалы

Оценка качества методических материалов показала, что наиболее высокие баллы получили следующие позиции: «Правила игры изложены понятно для учащихся» (средний балл 4,6), «Печатные материалы (буклеты, карточки) удобны в использовании» (4,8), «Исторический контекст в материалах достаточен для погружения в эпоху» (4,8), «Структура методической разработки логична, легко найти нужный раздел» (5,0), «Сценарии обоих форматов прописаны достаточно подробно» (5,0). Несколько ниже (4,0) были оценены электронные шпаргалки - «Справочник Мастера» и «Памятка игрока», что было связано не с качеством их содержания, а с непривычностью формата HTML-файлов и QR-кодов для некоторых педагогов. Как показал анализ открытых комментариев, после первого использования и разъяснения принципа работы педагоги оценили удобство электронных шпаргалок, однако для снижения порога входа рекомендуется дублировать QR-коды прямыми ссылками и наглядно показать как работают HTML-файлы.

- Блок 3. Игровые механики в действии

Оценка эффективности игровых механик показала, что наиболее высокие баллы получили механика слухов (4,8), механика уликов (4,8) и механика козырей (4,8). Именно эти элементы обеспечивают баланс между стратегическим планированием и ролевой импровизацией, формируя основу для развития критического мышления и коммуникативных навыков. Система *Репутации и Влияния*, призванная помогать удерживать социальную логику игры, была оценена в 4,4 балла. Более низкая оценка данной системы объясняется её бюрократичностью, т.к. педагоги отмечали, что в динамике живой игры отслеживание числовых изменений требует дополнительных усилий и отвлекает от основного действия. Внутриигровое время получило 4,2 балла, т.к. в формате серии занятий оно работает эффективно, а в ваншоте его соблюдение требует от Мастера жёсткого тайм-менеджмента. Денежная система признана наименее удачным элементом и получила оценку (3,8). Респонденты сошлись во

мнении, что в условиях ограниченного времени ваншота торговля остаётся не востребованной, а в серии занятий учащиеся быстро понимают, что слухи и улики ценнее денег.

- Блок 4. Вовлечённость учащихся

Результаты этого блока оказались наиболее высокими, что подтверждает способность игры активизировать познавательный интерес и вовлекать в образовательный процесс широкий спектр учащихся. Оценка вовлечённости учащихся показала, что большинство учащихся были активно вовлечены на протяжении всей игры (4,8 балла). Учащиеся, обычно пассивные на уроках, проявили активность (4,6 балла). Учащиеся взаимодействовали друг с другом в рамках ролей (4,8 балла). Судебное заседание прошло динамично, с аргументированными выступлениями (4,8 балла). После игры учащиеся продолжали обсуждать её вне занятия - этот показатель получил максимальную оценку 5,0 балла. Игра вызвала интерес к историческому периоду (4,6 балла). Это свидетельствует о том, что игра не завершается вместе с занятием, а порождает устойчивый познавательный интерес, выходящий за рамки образовательной ситуации. Учащиеся продолжают анализировать свои стратегии, обсуждать альтернативные исходы и делиться впечатлениями в неформальной обстановке, а это важнейший индикатор сформированности внутренней мотивации к учению.

- Блок 5. Образовательные результаты

Оценка того, насколько игра способствовала формированию конкретных компетенций, показала высокие и очень высокие результаты по всем позициям. Понимание роли слухов (*fama*) в средневековом обществе было оценено в 4,8 балла. Понимание механизмов инквизиционного судопроизводства и понимание связи социального статуса и доступа к правосудию получили по 4,6 балла. Развитие навыков аргументации и публичного выступления оценено в 4,8 балла. Формирование исторической эмпатии, т.е. способности понять мотивы людей прошлого, получило 4,8 балла. Развитие критического мышления, включающее анализ противоречивых свидетельств, также было оценено в 4,8 балла. Таким образом, наиболее высокие баллы получили компетенции, связанные с

эмоционально-ценностным и коммуникативным компонентами исторического мышления и это подтверждает, что игра эффективно формирует не столько фактологическое знание, сколько способность к историческому анализу и интерпретации.

- Блок 6. Организационные аспекты и общая оценка

Организационные аспекты получили более низкие оценки по сравнению с содержательными блоками, что указывает на зоны роста, связанные с адаптацией игры к реальным условиям образовательного процесса. Оценка показала, что заявленного времени хватило на проведение игры без спешки лишь в ограниченной степени (3,8 балла). Подготовка к игре, включающая печать и раскладку материалов, заняла разумное время (4,0 балла). Игровое пространство, т.е. организация локаций и раскладки, было удобно организовано (4,0 балла). Наиболее высокую оценку (5,0) получило соответствие формата игры заявленной возрастной группе, тогда как параметры времени и подготовки были оценены ниже. Очевидно, это связано с высокой плотностью ваншота и трудоёмкостью подготовки полиграфических материалов.

Итоговая оценка игры по 10-балльной шкале составила в среднем 9,0 балла (распределение: 10, 8, 9, 9, 9). Все пять педагогов ответили «Да» на вопрос «Готовы ли вы рекомендовать игру коллегам?» (четыре - «Да», один - «Скорее да») и «Да» на вопрос «Хотели бы вы использовать игру в дальнейшем?».

В процессе апробации разработанной методики была проведена стенографическая фиксация игровой сессии в формате «ваншот» (8 участников, обучающиеся 8-9 классов). Показательные фрагменты стенограммы, иллюстрирующие динамику формирования ключевых компетенций, представлены в Приложении 11.

Первый фрагмент демонстрирует столкновение стратегий обвинения и защиты. Логика, выстраиваемая участником в роли Инквизитора, полностью соответствует структуре обвинительных заключений. Воспроизведение учащимся данной целостной схемы свидетельствует о глубоком понимании внутренней логики инквизиционного судопроизводства (познавательные УУД: структурирование

исторического знания, установление причинно-следственных связей). В ответ на это Защитник перечисляет пять процедурных нарушений, что является прямой отсылкой к аутентичным историческим документам. Существенно, что учащийся не декламирует заученный текст с карточки-подсказки, а свободно интегрирует аргументы в спонтанную речь (коммуникативные УУД: владение устной речью, умение строить доказательное высказывание). Фрагмент также фиксирует высокий уровень развития критического мышления, т.к. Защитник избирает стратегию не опровержения фактологической базы улик, а атаки на процессуальную валидность обвинения (познавательные УУД: логические действия анализа и сравнения). Действия трактирщика, апеллирующего к письму епископа как к нормативному акту, ограничивающему полномочия обвинителя, демонстрируют способность интерпретировать историко-правовой документ применительно к конкретной игровой коллизии.

Во втором фрагменте наблюдается переход к нелинейным действиям учащихся, свободным от жесткой сценарной заданности. Высказывание персонажа «Кто вас всех спас? Хорошо, вы потом заплатите» иллюстрирует способность осознавать ценность своих действий и выстраивать стратегию торга. В свою очередь, решение Инквизитора отражает гибкость планирования, т.к. учащийся корректирует стратегию в ответ на изменение игровой ситуации, что является показателем сформированности регулятивных УУД (целеполагание, коррекция планов). В процессе обсуждения ролевой позиции Инквизитора («Он сам за себя играет. Он нейтралитет! Он может и за ту сторону, и за эту») игроки проявляют толерантность к неопределенности и овладевают многоперспективным мышлением, осознавая множественность интересов и отсутствие жесткой бинарной оппозиции «свой-чужой».

Особого внимания заслуживает эпизод с распространением слуха представителем эрцгерцога. Будучи уверенным в достоверности информации, игрок не обладает (и по игровой логике не может обладать) знанием ее истинности, которая доступна лишь Мастеру. Тем самым учащийся реконструирует и проживает ключевую особенность средневекового правосознания: юридическую силу *fama*

(слуха, молвы), не зависящую от ее фактологической верификации. Важным становится субъективная убежденность социума (познавательные УУД: смысловое чтение исторического контекста, формирование понятийного мышления).

Третий фрагмент выявляет освоение учащимися сложной юрисдикционной структуры позднесредневекового города. Действие Защитника, направляющегося в церковь за документами, указывает на понимание того, что церковная юрисдикция представляет собой автономную инстанцию с собственным архивным деломпроизводством. Учащиеся дифференцируют уровни власти (светская власть - городская канцелярия и церковная власть - епископат), что выходит за рамки обычного перечисления исторических фактов и переходит на уровень системного понимания управленческих отношений (познавательные УУД: формирование целостной картины мира, анализ полицентричной системы управления).

Повторяющаяся акцентуация внимания на процессуальных нарушениях (арест до суда, отсутствие присяги свидетелей и др.) демонстрирует, что для игроков данные девиации являются маркерами несправедливости. Учащиеся эмоционально проживают возмущение нарушениями. Это свидетельствует о формировании устойчивого ценностного отношения к правовым нормам (личностные УУД: морально-правовое сознание, ориентация на справедливость). Даже в игровой ситуации, реконструирующей эпоху, где инквизиционная практика была нормой, учащиеся идентифицируют отступления от закона именно как девиацию.

Анализ стенограммы позволяет эксплицировать следующие уровни образовательного потенциала интерактивной игры:

1. Переход знания на операциональный уровень (Познавательные УУД). Наблюдается трансформация декларативных знаний в практические инструменты. Знание становится средством для аргументации в речи или оценки рисков при распространении неподтвержденной информации.
2. Синкретичное формирование метапредметных компетенций. В динамике игровой сессии обеспечивается интеграция коммуникативных действий, критического мышления и регулятивных навыков. Данный комплексный

характер проявления УУД максимально приближен к реальной структуре компетентностной деятельности.

3. Эмоциональное присвоение правосознания и исторической эмпатии (Личностные УУД). Возмущение несправедливостью обвинения рождается не из назидательной лекции, а из субъективного опыта нахождения в позиции обвиняемого или защитника. Непосредственное эмоциональное проживание создает более прочный фундамент для образовательного результата, чем традиционные вербальные методы.
4. Стимулирование субъектности и креативного мышления (Регулятивные и личностные УУД). Генерация решений, не предусмотренных сценарием, подтверждает, что обучающиеся воспринимают игровую систему как пространство открытых возможностей, а не жесткий алгоритм. Это является критически важным для воспитания субъектности и готовности к продуктивным действиям в ситуациях неопределенности.

Анализ отзывов педагогов и материалов стенограммы позволяет выделить несколько ключевых образовательных эффектов, проявившихся в ходе апробации наиболее ярко.

Первый эффект - ломка исторических стереотипов. Как показали опросы учащихся, проведенные педагогами после игр, у большинства участников до игры был устойчивый стереотип «Средневековье = костры инквизиции». Финальная реплика Мастера о том, что в реальности женщин оправдали благодаря процедурным нарушениям, производит эффект «когнитивного диссонанса», который затем разрешается в пересмотре упрощенного образа Средневековья. Учащиеся узнают, что закон иногда побеждал фанатизм, что судопроизводство имело свои процедурные нормы, а исход процесса зависел не только от обвинителя, но и от качества защиты.

Второй эффект - формирование критического мышления через опыт. Механика *слухов* позволяет учащимся на собственном опыте убедиться, как легко ложная информация начинает восприниматься как истина, если она повторена достаточное количество раз или исходит от авторитетного источника. Один из

педагогов в своём отзыве привёл показательный пример: «Один игрок распускает ложный слух, другой проверяет (бросок Интеллекта), проваливается и начинает верить в ложь. Это мощнее любого учебника».

Третий эффект - устойчивый познавательный интерес, выходящий за рамки игры. Как показали опросы, учащиеся продолжали обсуждать игру после её окончания, анализировать свои стратегии, предлагать альтернативные варианты развития событий. Более того, в отзывах педагогов зафиксированы многочисленные предложения учащихся о темах для будущих игр, выполненных в аналогичном формате: Нюрнбергский процесс (1946 г.), суд над Жанной д'Арк (1431 г.), Салемский процесс (1692-1693 гг.), Октябрьская революция и Гражданская война в России, дело «Клуба червонных валетов». Этот запрос является важнейшим индикатором успешности разработанного формата, т.к. учащиеся становятся соавторами образовательного процесса, предлагая новые темы для исторической реконструкции.

Проведённая апробация исторической ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год» позволяет сделать следующие обобщающие выводы.

- Игра доказала свою эффективность как современный, востребованный инструмент исторического образования, органично сочетающий игровые механики с глубоким историческим содержанием. Средний итоговый балл 9,0 из 10, готовность педагогов рекомендовать игру коллегам и использовать её в дальнейшем являются количественным подтверждением этого вывода.
- Игра в полной мере соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности, обеспечивая достижение личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов. Наиболее высокие показатели зафиксированы в сфере метапредметных результатов - развития критического мышления, коммуникативных навыков, аргументации.
- Игра решает фундаментальную проблему традиционного исторического образования, а именно отсутствие у учащихся «живого» опыта взаимодействия с исторической реальностью. Через механизмы слухов, улики и козырей учащиеся «проживают» логику средневекового судопроизводства. Качественный анализ

стенограммы подтвердил, что формирование исторической эмпатии происходит через эмоциональное вовлечение в драматические коллизии процесса.

- Выявленные в ходе апробации зоны роста (сложность денежной системы, бюрократичность механики *Репутации / Влияния*, трудоёмкость подготовки, высокий порог входа для педагогов без опыта НРИ, отсутствие диагностических материалов) носят организационно-методический характер и не снижают общей ценности продукта. Они могут быть устранены путём доработки методических материалов в соответствии с предложенными рекомендациями.
- Игра вызвала устойчивый запрос на дальнейшее развитие формата как со стороны педагогов, так и со стороны учащихся. Предложенные темы для будущих игр (Нюрнбергский процесс, суд над Жанной д'Арк, Октябрьская революция и др.) свидетельствуют о востребованности игровых технологий в историческом образовании и открывают перспективы для создания целой серии образовательных игр, объединённых общими методическими принципами.

Таким образом, разработанная историческая ролевая игра «Суд в Инсбруке, 1485 год» может быть рекомендована к широкому внедрению в систему внеурочной деятельности общеобразовательных организаций, учреждений дополнительного образования, а также в клубную работу исторических и ролевых объединений. Учёт предложенных методических рекомендаций позволит повысить доступность игры для широкого круга педагогов и максимально полно реализовать её образовательный потенциал. Перспективным направлением дальнейшего исследования является доработка настоящей игры, а также разработка серии аналогичных игр на материале других исторических эпох и событий, что позволит создать целостную методическую систему исторического образования на основе ролевых игр.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения выпускной квалификационной работы было проведено комплексное исследование, посвящённое проблеме использования игровых приёмов во внеклассных мероприятиях по истории в 6-9 классах на материале европейских судебных процессов XV-XVI вв. Актуальность темы обусловлена современным переходом образовательной системы к компетентностной парадигме, требующей развития у обучающихся критического мышления, навыков работы с историческими источниками и способности к многоперспективному анализу социальных механизмов прошлого. Важнейшую роль в реализации этих задач играет внеурочная деятельность, которая в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами основного общего образования является неотъемлемой и обязательной частью основной образовательной программы и направлена на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов через активные, интерактивные формы работы.

Цель работы, заключающаяся в разработке и апробации комплекса игровых приёмов для проведения внеклассных мероприятий по истории в 6-9 классах на основе материалов европейских судебных процессов XV-XVI вв., была достигнута. В процессе исследования решены все поставленные задачи, что позволяет сформулировать следующие выводы.

Изучение исторических источников по судебным процессам XV-XVI вв. показало, что материалы европейских судебных процессов, включая дела инквизиционных трибуналов, обладают высоким дидактическим потенциалом. На примере Инсбрукского процесса 1485 года, изученного по публикации Хартманна Амманна и современным историографическим данным, было выявлено, что документы судебных дел позволяют реконструировать не только юридические процедуры, но и социальные связи, механизмы распространения слухов и конфликты внутри локальных общин.

Анализ психолого-педагогической и исторической литературы позволил установить, что игровые технологии являются эффективной формой организации внеклассной работы по истории для обучающихся 6-9 классов, т.к. учитывают их

возрастные особенности, включая потребность в социальном взаимодействии, развитие абстрактного мышления и формирование личностной идентичности. Систематизация игровых приемов по типам и уровням сложности обеспечивает возможность их адаптации для различных возрастных групп.

В ходе исследования был разработан и систематизирован комплекс игровых приемов для внеклассных мероприятий по истории, адаптированных для обучающихся 6-9 классов. Практическая реализация данного комплекса была осуществлена через создание методических материалов для проведения внеклассного мероприятия в формате исторической ролевой игры. Была создана полная методическая разработка настольной ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год», включающая сценарий, адаптированные правила, систему социальных показателей, механику улик и слухов, а также ролевые карточки персонажей с историческими прототипами.

Апробация разработанных игровых приёмов и методических материалов была проведена на базе пяти образовательных учреждений (МАОУ СШ «Комплекс Покровский» (г. Красноярск), МАОУ «СШ № 8» (г. Красноярск), ГБУ РК МБРК «Молодёжная библиотека» (г. Сытывкар), ЧОУ ДО «М. Club» (г. Санкт-Петербург) и СПб ГБУ Молодежный центр «Охта» (г. Санкт-Петербург). с участием 41 учащегося и пяти педагогов с разным уровнем опыта проведения НРИ. Апробация показала, что игра в полной мере соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности. Анализ стенограммы игровой сессии подтвердил, что учащиеся демонстрируют сформированные компетенции на уровне операционального применения, проявляют историческую эмпатию и находят нестандартные игровые решения. Результаты апробации, включая данные анкетирования педагогов, анализ отзывов учащихся и стенограмму игровой сессии, подтвердили эффективность предложенной модели и позволили выявить направления для её дальнейшего совершенствования.

Практическая значимость исследования заключается в возможности внедрения разработанных материалов в практику работы учителей истории, педагогов-организаторов и педагогов дополнительного образования. Созданная

методическая разработка может использоваться как в рамках отдельных внеклассных мероприятий, так и в системе внеурочной деятельности, способствуя реализации требований ФГОС ООО к формированию метапредметных компетенций.

Перспективы дальнейшего исследования видятся в расширении тематики игровых моделей за счёт включения материалов других европейских судебных процессов рассматриваемого периода, адаптации разработанных механик для цифровых образовательных платформ, а также в проведении лонгитюдных исследований влияния ролевых игр на формирование исторического мышления у обучающихся основной школы.

Таким образом, проведённое исследование демонстрирует, что грамотная интеграция игровых технологий в историческое образование позволяет не только повысить мотивацию обучающихся, но и обеспечить глубокое, осмысленное усвоение сложного исторического материала, способствуя формированию критически мыслящей, социально ответственной личности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

ИСТОЧНИКИ

Законодательные и нормативные акты

1. Минобрнауки России. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования : приказ от 17 мая 2012 г. № 413 / Министерство образования и науки Российской Федерации. - Москва : Минобрнауки России, 2012. - 48 с. - Зарегистрировано в Минюсте России 7 июня 2012 г. № 24480. - URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/> (дата обращения: 04.04.2026).
2. Минпросвещения России. О методических рекомендациях по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности : письмо от 18 августа 2017 г. № 09-1672 / Министерство образования и науки Российской Федерации. - Москва : Минобрнауки России, 2017. - 24 с. - URL: <https://normativ.kontur.ru/document?moduleId=8&documentId=388169> (дата обращения: 01.04.2026).
3. Минпросвещения России. О направлении методических рекомендаций : письмо от 5 июля 2022 г. № ТВ-1290/03 / Минпросвещения России ; прил.: Информационно-методическое письмо об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования. - Москва : Минпросвещения России, 2022. - 32 с. - URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_423032/c1d3fae77610542d3ea295ffb6c286cdf32f533b/ (дата обращения: 01.04.2026).
4. Минпросвещения России. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ от 31 мая 2021 г. № 287 / Министерство просвещения Российской Федерации. -

Москва : Минпросвещения России, 2021. - 65 с. - Зарегистрировано в Минюсте России 2 июля 2021 г. № 64130. - URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> (дата обращения: 04.04.2026).

5. Минпросвещения России. Обновленный ФГОС: организация и содержание внеурочной деятельности : методические рекомендации / Минпросвещения России ; письмо от 5 июля 2022 г. № ТВ-1290/03. - Москва : Минпросвещения России, 2022. - 48 с. - URL: <https://clck.ru/3SveKa> (дата обращения: 01.04.2026).
6. Российская Федерация. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 08.03.2026) // Собрание законодательства РФ. - 2012. - № 53 (ч. 1). - Ст. 7598. - URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/96a55e6276d23fa2609de2846df744c4feecd927/ (дата обращения: 04.04.2026).

Исторические источники

7. Ammann H. Der Innsbrucker Hexenprocess von 1485. // Veröffentlichungen des Tiroler Landesmuseums Ferdinandeum. - Innsbruck: Selbstverlag des Ferdinandeums, 1890. 87 S.
8. Mackay C.S. An Unusual Inquisition: Translated Documents from Henricus Institoris's Witch Hunts in Ravensburg and Innsbruck / C.S. Mackay. - Leiden : Brill, 2020. - 310 p. - (Studies in Central European Histories ; 67).
9. Крамер Г. Молот ведьм / Генрих Крамер, Якоб Шпренгер ; пер. с лат. Н. Цветкова. - Москва : МИФ, 2024. - 536 с.
10. Крамер Г. Молот ведьм / Генрих Крамер, Якоб Шпренгер ; пер. с лат. Н. Цветкова. - Москва : Издательство «Азбука», 2018. - 384 с.

Методологические источники

11. Книга игрока D&D / Wizards of the Coast. - Renton, WA : Wizards of the Coast, 2014. - 329 с. - URL: <https://clck.ru/3Ss6Ps>.

12. Книга мастера D&D / Wizards of the Coast ; [пер. с англ.]. - Электрон. дан. - Москва : Dungeons & Dragons Russia, 2014 (ред. 2024). - 320 с. - URL: <https://clck.ru/3Ss8Ag>.

ЛИТЕРАТУРА

Методическая литература

13. Bienia R. Role Playing Materials. - Braunschweig : Zauberfeder Verlag, 2016. - 205 p. - URL: <https://bienia.wordpress.com/wp-content/uploads/2022/02/bienia-2016-role-playing-materials.pdf> (дата обращения: 18.05.2026).
14. Bjørner T. A Systematic Review of Examples and the Effectiveness of Game-Based Learning Used To Teach History in K-12 Education / Т. Bjørner. - Aalborg : Aalborg University, 2024. - 8 p.
15. Bowman S. L., Lieberoth A. Psychology and Role-Playing Games // The Oxford Handbook of Entertainment Theory / ed. by P. Vorderer, C. Klimmt. - Oxford : Oxford University Press, 2021. - P. 243-260. - URL: <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190072216.013.14> (дата обращения: 24.04.2026).
16. Huizenga J. Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game / J. Huizenga, W. Admiraal, S. Akkerman, G. ten Dam // Journal of Computer Assisted Learning. - 2009. - Vol. 25, no. 4. - P. 332-344.
17. Iosif St. Developing "You're History, Pal!": Employing Role-Playing Games as Pedagogical Instruments / St. Iosif. - Iași : Alexandru Ioan Cuza University, 2024. - 19 p.
18. Iturriaga D. La historia a través de los videojuegos. Evaluación mediante Civilization y Assassin's Creed / D. Iturriaga, I. Medel // Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia. - 2017. - № 86. - С. 30-36.
19. Monahan R. Learning from Ludemes: An Inventory of Common Player Actions within Tabletop Role-Playing Games (TTRPGs) to Inform Principled Design of Game-Based Learning Experiences / R. Monahan, J. Riel // International Journal of Role-Playing. - 2024. - № 15. - P. 178-210.

20. Rigney Sh. Rewriting History: How Digital Games are Revolutionising NSW Secondary History Classrooms / Sh. Rigney, N. Berger, R. Parada. - Penrith : Western Sydney University, 2026. - 10 p.
21. Ryan R.M., Deci E. L. Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness. - New York : The Guilford Press, 2017. - 756 p.
22. Vicent N. ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped classroom a través del videojuego Assassin's Creed: Origins / N. Vicent, M. Platas // CLIO. History and History teaching. - 2018. - № 44. - P. 41-53.
23. Выготский Л. С. Проблема обучения и умственного развития в школьном возрасте // Теории учения : хрестоматия / под ред. Н.Ф. Талызиной, И.А. Володарской. - Москва : РПА, 1998. -
24. Емельянова Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. - Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. - 88 с.
25. Казанцева Е.А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е.А. Казанцева. - Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2021. - 112 с.
26. Колокольникова З.У. Игровые технологии : учеб. пособие / З.У. Колокольникова. - Красноярск : Сиб. федерал. ун-т, 2020. - 164 с.
27. Крайг Г., Бокум Д. Психология развития. - 9-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2005. - 944 с.
28. Пиаже Ж. Психология интеллекта / пер. с фр. А.М. Пятигорского. - Санкт-Петербург : Питер, 2004. - 192 с.
29. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис / пер. с англ. ; общ. ред. и предисл. А.В. Толстых. - Москва : Прогресс, 1996. - 344 с.

Периодические издания (методические статьи)

30. Daniau S. The Transformative Potential of Role-Playing Games / S. Daniau // Simulation & Gaming. - 2016. - Vol. 47, No. 4. - P. 423-444. - URL: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878116650765> (дата обращения: 20.05.2026).

31. Gutierrez R. Therapy & Dragons: A look into the healing power of tabletop role-playing games // The Psychologist. - 2021. - June. - URL: <https://www.bps.org.uk/psychologist/therapy-dragons> (дата обращения: 24.04.2026).
32. Henrich S., Worthington R. Let Your Clients Fight Dragons: A Rapid Evidence Assessment regarding the Therapeutic Utility of 'Dungeons & Dragons' / S. Henrich, R. Worthington // Journal of Creativity in Mental Health. - 2021. - Vol. 18, No. 3. - P. 383-401. - URL: <https://doi.org/10.1080/15401383.2021.1987367> (дата обращения: 24.04.2026).
33. Przybylski A. K., Rigby C. S., Ryan R. M. A Motivational Model of Video Game Engagement // Review of General Psychology. - 2010. - Vol. 14, No. 2. - P. 154-166. - URL: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2010_PrzybylskiRigbyRyan_R_OGP.pdf (дата обращения: 17.04.2026).
34. Qian M., Clark K. R. Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research // Computers in Human Behavior. - 2016. - Vol. 63. - P. 50-58. - URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023> (дата обращения: 24.04.2026).
35. Алехин М.Д. Исследование влияния настольных игр на формирование межкультурной коммуникативной компетентности учеников средней школы / М.Д. Алехин // Вестник ВятГУ. - 2023. - № 2 (148). - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-vliyaniya-nastolnyh-igr-na-formirovanie-mezhkulturnoy-kommunikativnoy-kompetentnosti-uchenikov-sredney-shkoly> (дата обращения: 31.03.2026).
36. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история / Е.Н. Запасникова. - Новоазовск, 2020. - 4 с.
37. Морозов Д.В. Потенциал использования цифровых игр в историческом и обществоведческом образовании / Д.В. Морозов // Молодой ученый. - 2016. - № 12 (116). - С. 899-902. - URL: <https://moluch.ru/archive/116/31380> (дата обращения: 01.04.2026).

38. Нефедова О.И. Особенности сторителлинга в настольной ролевой игре Dungeons & Dragons / О.И. Нефедова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. - 2023. - Т. 16, вып. 1. - С. 97-103.
39. Полиенко Е.А. Изучение исторических личностей на уроках истории посредством игр / Е.А. Полиенко, В.О. Басов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. - 2024. - № 5-2 (92). - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-istoricheskikh-lichnostey-na-urokakh-istorii-posredstvom-igr> (дата обращения: 31.03.2026).
40. Рахимов З.Т. Роль педагогического мастерства и инновационных технологий в повышении эффективности образования / З.Т. Рахимов // Вестник науки и образования. - 2021. - № 6-3 (109). - С. 50-55.
41. Сытина Н.С. Феномен «внеурочная деятельность»: ключевые смыслы, проблемы организации и реализации / Н.С. Сытина, Н.Е. Хабибова // Педагогический журнал Башкортостана. - 2019. - № 6 (85). - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-vneurochnaya-deyatelnost-klyuchevye-smysly-problemy-organizatsii-i-realizatsii> (дата обращения: 04.04.2026).
42. Шаад И.Н. Инновационные технологии как основа современного школьного образования / И.Н. Шаад // Вестник науки и образования. - 2020. - № 22-3 (100). - С. 36-40.
43. Эльконин Д. Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Вопросы психологии. - 1971. - № 4. - С. 6-20. - URL: <http://www.voppsy.ru/issues/1971/714/714006.htm> (дата обращения: 24.04.2026).

Научная литература

44. Broedel H.P. The Malleus Maleficarum and the Construction of Witchcraft: Theology and Popular Belief / H.P. Broedel. - Manchester ; New York : Manchester University Press, 2003. - 220 p.
45. Demonology as a semiotic system : Materials of the V International Scientific Conference. Moscow, RSUH, May 24-26, 2018 / comp. and ed. by O.B. Khristoforov, D.I. Antonov. - Moscow, 2018. - 196 p.

46. Levacks B. *The Witch Hunt in Early Modern Europe* / B. Levacks. - London, 1987. - 360 p.
47. Quensel S. *Witch Politics in Early Modern Europe (1400-1800)* / S. Quensel. - Wiesbaden : Springer, 2023. - 763 p.
48. Бакус Г.В. *Инквизиция, ересь и колдовство* / Григорий Бакус. - Москва : Издательство АСТ, 2023. - 368 с.
49. Гуревич А.Я. *Проблемы средневековой народной культуры* / А.Я. Гуревич. - Москва : Искусство, 1981. - 359 с.

Периодические издания

50. Denton J. *The attempted trial of Boniface VIII for heresy* / J. Denton // *Judicial tribunals in England and Europe, 1200-1700* / ed. by M. Mulholland, B. Pullan. - Manchester : Manchester University Press, 2003. - P. 117-128.
51. Helmholz R.H. *Judges and trials in the English ecclesiastical courts* / R.H. Helmholz // *Judicial tribunals in England and Europe, 1200-1700* / ed. by M. Mulholland, B. Pullan. - Manchester : Manchester University Press, 2003. - P. 102-116.
52. Hicklin A. *The scabini in historiographical perspective* / A. Hicklin // *History Compass*. - 2020. - Vol. 18. - P. 1-11.
53. Jaconelli J. *What is a trial?* / J. Jaconelli // *Judicial tribunals in England and Europe, 1200-1700* / ed. by M. Mulholland, B. Pullan. - Manchester : Manchester University Press, 2003. - P. 18-36.
54. Mackay C.S. *General Introduction* / C.S. Mackay // *Henricus Institoris O.P. et Jacobus Sprenger O.P. Malleus Maleficarum* / ed. and transl. by C.S. Mackay. - Cambridge : Cambridge University Press, 2006. - Vol. 1: Latin Text and Introduction. - P. 1-188.
55. Modestin G. *Les débuts de Heinrich Institoris dans l'espace rhénan. Un inquisiteur par-delà les frontières?* / G. Modestin // *Sorcellerie savante et mentalités populaires* / ed. by A. Follain, M. Simon. - Strasbourg : Presses universitaires de Strasbourg, 2013. - P. 21-43.

56. Mulholland M. Introduction / M. Mulholland, B. Pullan // *Judicial tribunals in England and Europe, 1200-1700* / ed. by M. Mulholland, B. Pullan. - Manchester : Manchester University Press, 2003. - P. 1-17.
57. Naphy W.G. Reasonable doubt: defences advanced in early modern sodomy trials in Geneva / W.G. Naphy // *Judicial tribunals in England and Europe, 1200-1700* / ed. by M. Mulholland, B. Pullan. - Manchester : Manchester University Press, 2003. - P. 129-146.
58. Pfaff S. Ideational diffusion and the great witch hunt in Central Europe / S. Pfaff, S.F. Everton, Y. Hsiao // *Theory and Society*. - 2024. - Vol. 53. - P. 1291-1319.
59. Pullan B. The trial of Giorgio Moreto before the Inquisition in Venice, 1589 / B. Pullan // *Judicial tribunals in England and Europe, 1200-1700* / ed. by M. Mulholland, B. Pullan. - Manchester : Manchester University Press, 2003. - P. 159-181.
60. Rabanser H. Die Hexen und Zaubereiverfolgungen in Tirol: neue Ergebnisse / H. Rabanser // *Storicamente*. - 2008. - № 4. - Art. no. 25. - P. 1-35.
61. Tschaikner M. Der Innsbrucker Hexenprozess von 1485 und die Gegner des Inquisitors Heinrich Kramer: Erzherzog Sigmund, Dr. Johannes Merwart und Bischof Georg Golser / M. Tschaikner // *Tiroler Heimat*. - 2018. - Bd. 82. - S. 189-219.
62. Wilson E. Institoris at Innsbruck: Heinrich Institoris, the Summis Desiderantes and the Brixen Witch-Trial of 1485 // *Popular Religion in Germany and Central Europe, 1400-1800*. New York, 1996. P. 87-100.
63. Wilson E. Text and context of the *Malleus Maleficarum* (1487) / E. Wilson. - Apollo - University of Cambridge Repository, 1991.
64. Бакус Г.В. Между временем и вечностью: историческое сознание авторов ранних демонологических трактатов / Г.В. Бакус // *ЛиТ. Исторический альманах*. - 2014. - № 6. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdu-vremenem-i-vechnostyu-istoricheskoe-soznanie-avtorov-rannih-demonologicheskikh-traktatov> (дата обращения: 12.04.2024).

65. Гордиенко Д.В. Методика адаптации системы D&D для исторической ролевой игры «Суд в Инсбруке, 1485 год» (внеурочная деятельность, 6-9 классы) // Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран / Материалы XXVII международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века». Красноярск, 16-17 апреля 2026 года / под ред. Меер Е.С. (отв. ред)[Электронный ресурс]. - Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. - Красноярск, 2026 (в печати)
66. Гордиенко Д.В. Применение протоколов допросов XV в. для реконструкции социальной истории в школьной игре // Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран / Материалы XXVII международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века». Красноярск, 16-17 апреля 2026 года / под ред. Меер Е.С. (отв. ред)[Электронный ресурс]. - Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. - Красноярск, 2026 (в печати)
67. Гордиенко Д.В. Эберхардт М.В. Психоистория между кушеткой и архивом: эпистемологические границы психоанализа в исследовании исторических феноменов (на примере охоты на ведьм) // Личность в изменяющихся социальных условиях / Материалы VI научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 27-28 ноября 2025 года / под ред. Гордиенко Е.В. (отв. ред.) [Электронный ресурс]. - Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. - Красноярск, 2026 (в печати)
68. Гордиенко Д.В., Эберхардт М.В. Коллективный симптом эпохи: психоаналитический анализ охоты на ведьм в позднем Средневековье (на примере Инсбрукского процесса и «Молота ведьм») // Личность в изменяющихся социальных условиях / Материалы VI научно-практической конференции с международным участием. Красноярск, 27-28 ноября 2025 года / под ред. Гордиенко Е.В. (отв. ред.)
69. Тихонова Е.П. История западноевропейского ведовства / Е.П. Тихонова // Вестник СПбГИК. - 2019. - № 1 (38). - С. 31-37. - URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-zapadnoevropeyskogo-vedovstva> (дата обращения: 26.10.2023).

Электронные ресурсы

70. Bigelow B. The Cherokee/Seminole Removal Role Play [Электронный ресурс] / B. Bigelow // Zinn Education Project. - URL: <https://www.zinnedproject.org/materials/the-chokeeseeminole-removal-role-play/chokeeremovalpdf/> (дата обращения: 27.03.2026).
71. Susimetsä M. Role-playing game as an activating, collaborative teaching method [Электронный ресурс] / M. Susimetsä // HAMK Unlimited. - 2020. - 16 November. - URL: <https://unlimited.hamk.fi/ammatillinen-osaaminen-ja-opetus/role-playing-game-as-an-activating-collaborative-teaching-method/> (дата обращения: 29.03.2026).
72. Анализ нормативных документов, регламентирующих внеурочную деятельность в начальной школе. Требования ФГОС к организации внеурочной работы [Электронный ресурс] // Инфоурок : образовательный портал. - URL: <https://infourok.ru/analiz-normativnyh-dokumentov-reglamentiruyushih-vneurochnuyu-deyatelnost-v-nachalnoj-shkole-trebovaniya-fgos-k-organizacii-vneu-5554261.html> (дата обращения: 04.04.2026).
73. Гордиенко, Д.В. Там, где родился «Молот ведьм»: Инсбрукская хроника 1485 года (вольный перевод Х. Амманна) / Д. В. Гордиенко, А. Г. Канаев. [Электронный ресурс] - Красноярск : [б. и.], 2026 (Тип. «Торос»). - 191 с. Текст : электронный. (в печати)
74. Капустина А.М. Приемы ролевой импровизации на уроках истории [Электронный ресурс] / А.М. Капустина // 1Урок : Всероссийский педагогический журнал «Современный урок». - 2021. - 4 июня. - URL: <https://www.1urok.ru/categories/8/articles/37701> (дата обращения: 01.04.2026).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Таблица 1.1.: Хронология ведовских процессов (составлено на основе работы Бакуса Г.В. Инквизиция, ересь и колдовство) [48].

Датировка	Описание события	Регион
1300	Мужчина изгнан из города по приговору городского суда «за заклинания»	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1347	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность»	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1353	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Страсбург, Эльзас. Священная Римская империя германской нации
1372	Мужчина и три женщины сожжены «за магическую деятельность» (изготовление восковых фигур, «приворотных зелий»)	Имперский город Мец, Лотарингия. Священная Римская империя германской нации
1379	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Аугсбург, Шварбия. Священная Римская империя германской нации
1385	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Аугсбург, Шварбия. Священная Римская империя германской нации
1392	Арест женщины «за магическую деятельность», приговорена к публичному покаянию	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1399	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Базель, Священная Римская империя германской нации
1406	Две женщины изгнаны из города «за магическую деятельность» («за изготовление приворотных зелий»)	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1407	Изгнание «многих» женщин из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Базель, Священная Римская империя германской нации
1414	Изгнание «многих» женщин из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Базель, Священная Римская империя германской нации
1416	Изгнание двух женщин из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Базель, Священная Римская империя германской нации
1432	Казнь одного человека по обвинению в «колдовстве»	Имперский город Констанц. Священная Римская империя германской нации
1433	Рассмотрение светским судом дела двух женщин по обвинению в «колдовстве»	Графство Тироль, Австрия, Священная Римская империя германской нации
1434	Женщина приговорена к позорному столбу по обвинению в «колдовстве»	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1444	Арест женщины за кражу куска рубашки повешенного преступника	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1446	Светский суд рассматривает дело женщины по обвинению в «колдовстве». Оправдана	Имперский город Кёльн. Священная Римская империя германской нации
1448	Трое мужчин арестованы за «деяния волшебства»	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
	Светский суд рассматривает обвинение женщины в «колдовстве («влияние на погоду»). обвинитель не смог доказать свои слова	Имперский город Страсбург, Эльзас, Священная Римская империя германской нации
	Женщина казнена по приговору светского суда по обвинению в «колдовстве»	Имперский город Базель, Священная Римская империя германской нации
1453	Светский суд рассматривает дело женщины, мужчины и мальчика по обвинению в «колдовстве». Женщина и, возможно, мальчик казнены	Имперский город Констанц. Священная Римская империя германской нации
1456	Городской суд рассматривает дело женщины по обвинению в «колдовстве. Обвиняемая предположительно связана с одной из обвиняемых й	Имперский город Кёльн. Священная Римская империя германской нации

	из Меца	
	Светский суд и инквизитор выдвигают обвинения в отношении нескольких человек	Имперский город Мец (и округа), Лотарингия. Священная Римская империя германской нации
1457	Четыре человека казнены по обвинению в «колдовстве» по приговору светских и духовных властей	Имперский город Мец, Лотарингия. Священная Римская империя германской нации
1458	По приговору светского суда сожжен мужчина, обвиняемый в «колдовстве»	Имперский город Констанц. Священная Римская империя германской нации
1464	Двое мужчин и женщина подвергнуты тюремному заключению за то, что поддерживали отношения с «колдуньей». Позднее освобождены	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1468	Женщина приговорена к публичному покаянию по обвинению в «колдовстве», после чего заклемена и изгнана из города	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1471	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1474	Женщина изгнана из города «за магическую деятельность» по приговору городского суда	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1475	Судебный процесс против иудеев по обвинению в ритуальном убийстве мальчика-христианина Симона	Триденг. Диоцез Триденг. Священная Римская империя германской нации
1477	Суд по обвинению в «магической краже» молока у соседей. Обвиняемые мать и сын оправданы.	Имперский город Нюрнберг. Священная Римская империя германской нации
1478	Казнь через сожжение по обвинению в «колдовстве» двух женщин	Имперский город Шлеттштадт, Эльзас, Священная Римская империя германской нации
1480	Инститорис выдвинул Обвинения против прихожанок церкви св. Морица ¹	Имперский город Кёльн. Священная Римская империя германской нации
1481	Светский суд вёл процесс против 12-ти женщин по обвинению в «колдовстве» (воздействие на погоду). 9-ть из них казнены, 2-е умерли в заточении	Имперский город Мец (и округа), Лотарингия. Священная Римская империя германской нации
1482, май	Казнь через сожжение женщины как «ведьмы» по приговору светского суда	Базельский диоцез, деревня Лишталь, Священная Римская империя германской нации. ²
1483	Светский суд приговорил к смерти женщину по обвинению в «колдовстве». Умерла в заточении	Имперский город Кёльн. Священная Римская империя германской нации
1484, октябрь	«Ведовской процесс». городской совет приговорил к сожжению двух женщин - Анну из Миндельхайма и Агнессу-банщицу ³	Имперский город Равенсбург, Шварбия. Священная Римская империя германской нации

¹ Выдвинул Г Инститорис

² Поблизости располагался Обервайлер, упоминаемый в experientia

³ Процесс организовал Инститорис

Приложение 2

Таблица 1.2.: Сведения об изданиях «Malleus maleficarum» 1486/1487 - 1669 [48, с. 55-60].

№	Год издания	Место издания	Издатель	Указанное авторство	Примечания
1	1486 / 1487	Шпейер	Петер Драх	Отсутствует	Прижизненное издание. Не включает буллу папы Инокентия VIII «Summis desiderantes affectibus» и Апробацию теологического факультета Кёльнского университета. Г. Крамер заказал отдельную печать этих документов отдельно в сер. 1487 г., после чего доукомплектовал нераспроданные экземпляры тиража
2	1490 / 1491	Шпейер	Петер Драх	Отсутствует	Прижизненное издание. Включает буллу папы Инокентия VIII «Summis desiderantes affectibus». структура трактата приобрела свой окончательный вид.
3	1494	Шпейер	Петер Драх	Отсутствует	Прижизненное издание. Стереотипно воспроизводится предыдущее издание
4		Нюрнберг	Антон Кобергер	Отсутствует	Прижизненное издание. Других данных нет
5		Кёльн	Иоганн Кельхоф	Нет данных	Прижизненное издание. Других данных нет
6	1496	Нюрнберг	Антон Кобергер	Отсутствует	Прижизненное издание. Появился колофон с именем печатника и датой печати. Помимо «М.М.» в этом же году в этой же печатне вышла другая книга Г. Крамера - сборник проповедей о таинстве Евхаристии «Tractatus varii, cum sermonibus contra errores adversus Eucharistiam exortos».
7	1508 / 1515 Или 1508 / 1511	Метц	Каспар Хохфедер	Нет данных	Нет данных
8	1511	Кёльн	Генрих фон Нейсс	Отсутствует	В оформлении использована гравюра - распахнутая пасть ада, в которой демоны терзают грешников. Есть колофон с информации о печатнике
9	1512	Париж	Жан Пти	Отсутствует	В оформлении использована гравюра - сюжет из библейской притчи о богаче и Лазаре
10	1519	Лион	Жан Марион	Нет данных	Нет данных
11		Нюрнберг	Фридрих Пайп	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Титульный лист богато декорирован. Издание снабжено указателем
12	1520	Кёльн	Иоганн Гимник	Нет данных	Нет данных
13	1523	Париж	Жан Пти	Отсутствует	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание Пети 1512 г.
14	1574	Венеция	Иоганн Антон	Якоб Шпренгер	Предисловие с посвящением кардиналу Сципиону Ребиба. Текст приведён к нормам

			Бертран		классической латыни
1 5	1576	Венеция	Саламандер	Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание Бертрана 1574 г. под маркой другого печатника
1 6	1580	Франкфурт -на-Майне	Николай Бассей	Якоб Шпренгер	Отредактированный текст (соответствует винецким изданиям 1574 и 1576 г.), отсутствует предисловие с посвящением кардиналу Сципиону Ребиба. Как дополнение приведены тексты сочинений Бернара Базена, Жана Жерсона, Ульриха Молитора и Томаса Мурнера. Книга снабжена указателем
1 7	1582	Франкфурт -на-Майне	Николай Бассей	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Двухтомное издание с расширенным дополнением в виде 5-ой книги «Formicarius» Иоганна Нидера и 7 небольших трактатов Бернара Базена, Жана Жерсона, Ульриха Молитора, Томаса Мурнера, Иеронима Менги, Феликса Маллеоли, Бартоломея де Спино
1 8	1584	Лион	Иоанн Якоб Юнга	Нет данных	Издание включало дополнение в виде 5-ой книги «Formicarius» Иоганна Нидера
1 9	1588	Франкфурт -на-Майне	Николай Бассей	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Двухтомное издание. Приложение - De maleficiis et daemonibus - 5-я книга «Formicarius» Иоганна Нидера. Предисловие адресовано Генриху Шору
2 0	1595	Лион	Пьер Ландри	Нет данных	Двухтомное издание.
2 1	1600	Франкфурт -на-Майне	Николай Бассей	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание 1588 г.
2 2	1604	Лион	Пьер Ландри	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Трехтомное издание
2 3	1614	Лион	Пьер Ландри	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание
2 4	1615	Лион	Пьер Ландри	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание
2 5	1618	Лион	Пьер Ландри	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание
2 6	1620	Лион	Пьер Ландри	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание
2 7		Лион	Клод Ландри	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Стереотипно воспроизводится предыдущее издание
2 8	1669	Лион	Клод Бурже	Генрих Инститорис и Якоб Шпренгер	Четырехтомное издание

Приложение 3

Рисунок 2.1. Базовый игровой цикл D&D и его педагогическая интерпретация (Составлено автором на основе «Книги игрока D&D») [11, с. 6].



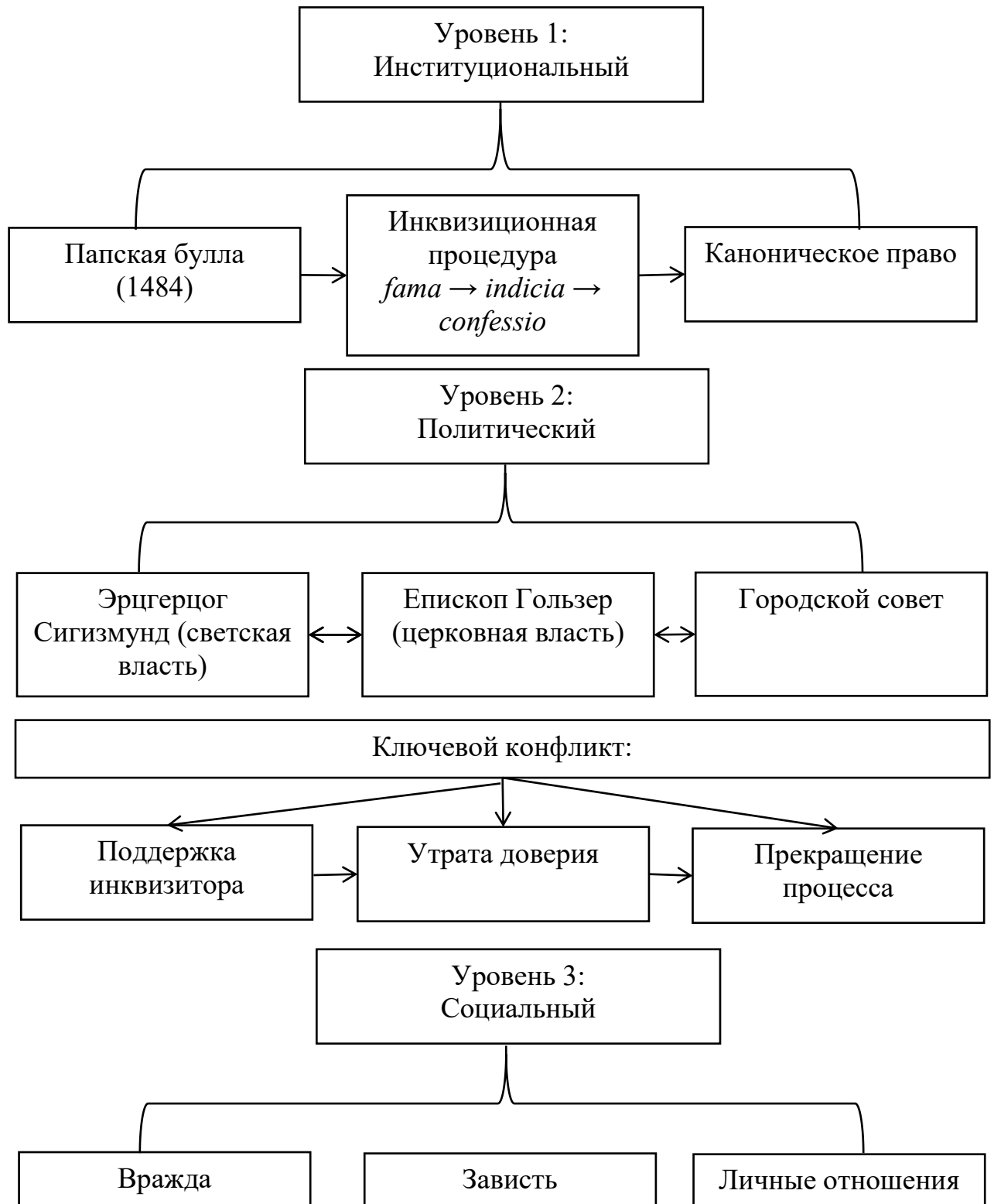
Приложение 4

Таблица 2.1 Теоретический пример адаптации базовых параметров D&D для социальной игры

Параметр D&D	Адаптированный параметр	Описание и пример
Хиты (HP)	Дух (Spirit) или Репутация	Мера социальной устойчивости персонажа. Потеря «Духа» отражает удар по репутации, публичное унижение или моральное поражение, а не физическую травму.
Класс Доспеха (AC)	Социальный Класс Доспеха (СтКД)	Зависит от социального статуса, одежды, манер и репутации. У крестьянина СтКД низкий, у епископа - высокий.
Атака оружием	Аргумент / Обвинение	Вместо меча используется риторический приём, документ или свидетельское показание.
Урон (к8, к10)	Социальный урон	Наносит урон «Духу» цели. Пример: к8 «урона» от убедительной речи.
Инициатива	Инициатива в споре	Определяет порядок выступлений в суде. Модификатор - бонус Интеллекта или Харизмы.

Приложение 5

Рисунок 3.1 Многомерная структура Инсбрукского процесса как основа для образовательного моделирования (историческая основа для игровой модели)



Приложение 6

Отзыв № 1 педагога по итогам апробации исторической ролевой игры «Инсбрукский суд, 1485 год»

ОТЗЫВ ПЕДАГОГА

Историческая ролевая игра «Инсбрукский суд, 1485 год»

- ФИО: Голубя Мария Александровна
Место работы: МБОУ СОШ №1 им. М.В. Ломоносова Пошехонский район
Тип респондента:
 Педагог без опыта проведения настольных ролевых игр (НРИ)
 Педагог, эпизодически использующий НРИ
 Мастер D&D / НРИ с педагогическим образованием
Формат: Ваншот (2–2,5 ч.) Серия занятий (3×2 ч.)
Количество участников: 7 Возрастная группа: 6–7 кл. 8–9 кл.
 10–11 кл.
Предмет: История Обществознание Внеурочная деятельность
 Кружок Другое

БЛОК 1. СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС

Оцените в целом, насколько игра соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и достижению образовательных результатов:

- Полностью соответствует
 В большей степени соответствует
 В меньшей степени соответствует
 Не соответствует
 Затрудняюсь ответить

Какие направления внеурочной деятельности, предусмотренные ФГОС, находят отражение в игре? (отметьте все подходящие)

- Духовно-нравственное
 Социальное
 Общеинтеллектуальное
 Общекультурное
 Ни одно из перечисленных
 Затрудняюсь ответить

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствует достижению каждой группы результатов:

№	Группа результатов (в соответствии с ФГОС)	1	2	3	4	5
1	Личностные: формирование ценностных ориентаций, гражданской идентичности, исторической эмпатии.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	осознания правовых и нравственных норм					
2	Метапредметные: развитие коммуникативных навыков, аргументации, критического мышления, умения работать с противоречивой информацией и принимать решения	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Предметные: освоение знаний об инквизиционном судопроизводстве, социальной структуре и правовых практиках позднего Средневековья	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Сформулируйте кратко: что в игре работает на ФГОС наиболее убедительно, а что требует доработки с точки зрения стандарта?

Убедительно: формирование навыков формирования информации, построение диалога в команде
Доработать: составить план критериев оценки деятельности

БЛОК 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оцените по шкале 1-5 (1 = совсем не согласен, 5 = полностью согласен):

№	Утверждение	1	2	3	4	5
1	Правила игры изложены понятно, а быстро разобрался/разобралась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Правила игры изложены понятно для учащихся	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Печатные материалы (буклеты, карточки) удобны в использовании	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Электронные шпаргалки (Справочник Мастера) удобны и полезны в ходе игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Электронная памятка игрока была востребована участниками	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Исторический контекст в материалах достаточен для погружения в эпоху	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Структура методической разработки логична, легко найти нужный раздел	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Сценарий обоих форматов прописаны достаточно подробно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Комментарий к Блоку 1 (что оказалось наиболее полезным, что хотелось бы доработать):

	вместе с другом в рамках ролей						
20	Судебное заседание прошло тихо и спокойно. с аргументированными выступлениями	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21	После игры учащиеся продолжали обсуждать её вне занятия	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Игра вызвала интерес к историческому периоду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие роли вызвали наибольший интерес у учащихся?

Инквизитор, обвиняемые женщины и защитник

С какими трудностями в вовлечённости вы столкнулись?

Некоторые роли в на низких уровнях сложности и вызвали скуку у учащихся

БЛОК 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Оцените по шкале 1-5, насколько игра способствовала:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
23	Пониманию роли слухов (fama) в средневековом обществе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Пониманию механизмов инквизиционного судопроизводства	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Пониманию связи социального статуса и доступа к правосудию	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26	Развитию навыков аргументации и публичного выступления	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27	Формированию исторической эмпатии (способности понять мотивы людей прошлого)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28	Развитию критического мышления (анализ противоречивых свидетельств)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Какие образовательные эффекты проявились наиболее ярко?

развитие критического мышления, освоение правовых и соуд. навыков, формирование навыков

Что, на ваш взгляд, можно улучшить для усиления образовательного эффекта?

Хотелось бы: Улучшить атмосферу и Антураж, Провести ярче ИРС и события

БЛОК 6. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ

Оцените по шкале 1-5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
29	Заявленного времени хватило на проведение игры без спешки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
30	Подготовка к игре (печать, раскладка) заняла разумное время	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
31	Игровое пространство (локации, рассадка) было удобно организовать	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
32	Формат игры соответствует заявленной возрастной группе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

БЛОК 6. ОБЩАЯ ОЦЕНКА И РЕКОМЕНДАЦИИ

Общее впечатление от игры (кратко):

Рекоменда было очень интересно почитать в сценарий и т.д.

Готовы ли вы рекомендовать игру коллегам? Да Скорее да

Скорее нет Нет

Хотели бы вы использовать игру в дальнейшем? Да Нет

Какие темы или исторические сюжеты вы бы предложили для будущих игр?

Вторая мировая война, Гражданская война в России (1918-1922)

Свободный комментарий (что запомнилось, что удивило, что хочется отметить отдельно):

Очень понравилось отметить, общую подготовку к игре и удобство в её проведении

Подпись:  Дата: 18.09.26

Приложение 7

Отзыв № 2 педагога по итогам апробации исторической ролевой игры «Инсбрукский суд, 1485 год»

ОТЗЫВ ПЕДАГОГА

Историческая ролевая игра «Инсбрукский суд, 1485 год»

ФИО: Варклист Ю.Р.

Место работы: МАОУ «СШ № 8»

Тип респондента:

Педагог без опыта проведения настольных ролевых игр (НРИ)

Педагог, эпизодически использующий НРИ

Мастер D&D / НРИ с педагогическим образованием

Формат: Ваншот (2–2,5 ч.) Серия занятий (3×2 ч.)

Количество участников: 8 Возрастная группа: 6–7 кл. 8–9 кл.

10–11 кл.

Предмет: История Обществознание Внеурочная деятельность

Кружок Другое

БЛОК 1. СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС

Оцените в целом, насколько игра соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и достижению образовательных результатов:

Полностью соответствует

В большей степени соответствует

В меньшей степени соответствует

Не соответствует

Затрудняюсь ответить

Какие направления внеурочной деятельности, предусмотренные ФГОС, находят отражение в игре? (отметьте все подходящие)

Духовно-нравственное

Социальное

Общеинтеллектуальное

Общекультурное

Ни одно из перечисленных

Затрудняюсь ответить

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствует достижению каждой группы результатов:

№	Группа результатов (в соответствии с ФГОС)	1	2	3	4	5
1	Личностные: формирование ценностных ориентаций, гражданской идентичности, исторической эмпатии,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	осознания правовых и нравственных норм					
2	Метапредметные: развитие коммуникативных навыков, аргументации, критического мышления, умения работать с противоречивой информацией и принимать решения	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Предметные: освоение знаний об инквизиционном судопроизводстве, социальной структуре и правовых практиках позднего Средневековья	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Сформулируйте кратко: что в игре работает на ФГОС наиболее убедительно, а что требует доработки с точки зрения стандарта?

Главный плюс игры - работа с текстом. Учащиеся учатся вычленять причинно-следственные связи, анализировать противоречивую информацию, отличать факты от интерпретаций. Эти навыки напрямую соотносятся с требованиями ФГОС к работе с историческими источниками.

Для 6-го класса необходим более уточнённый и пошаговый буклет игрока со всеми правилами. В текущей версии шестиклассникам сложно самостоятельно разобраться в механике без постоянной поддержки учителя.

БЛОК 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оцените по шкале 1–5 (1 = совсем не согласен, 5 = полностью согласен):

№	Утверждение	1	2	3	4	5
1	Правила игры изложены понятно, я быстро разобрался/разобралась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Правила игры изложены понятно для учащихся	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Печатные материалы (буклеты, карточки) удобны в использовании	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Электронные шпаргалки (Справочник Мастера) удобны и полезны в ходе игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Электронная памятка игрока была востребована участниками	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Исторический контекст в материалах достаточен для погружения в эпоху	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Структура методической разработки логична, легко найти нужный раздел	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Сценарии обоих форматов	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

прописаны достаточно подробно					
-------------------------------	--	--	--	--	--

Комментарий к Блоку (что оказалось наиболее полезным, что хотелось бы доработать):

Сама идея игры и её образовательный потенциал, особенно в части работы с историческими источниками.

Что хотелось бы доработать:

Буклет игрока для 6 класса - нужна упрощённая, пошаговая версия с примерами и минимумом текста.

Карточки - желательно сделать их в едином размере (документы, слухи, улики), чтобы удобнее было печатать, резать и раздавать.

Различие форматов - ваншот не совсем подходит для первого раза, особенно с младшими детьми. Лучше сразу начинать с полной серии занятий.

БЛОК 3. ИГРОВАЯ МЕХАНИКА В ДЕЙСТВИИ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
9	Броски и проверки не тормозили игру, темп держался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Механика слухов была понятна учащимся и активно использовалась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Механика улик (поиск, предъявление) была понятна и востребована	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Механика козырей добавила игре драматизма и неожиданных поворотов	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Денежная система и торговля работали, учащиеся включались в экономику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14	Система Репутации и Влияния помогала удерживать социальную логику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Внутриигровое время (12 часов) создавало ощущение срочности, но не давило чрезмерно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Игровой баланс между сторонами (обвинение/защита) в целом соблюдался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Какие элементы механики сработали лучше всего?

Работа с текстами улик и документов развивает причинно-следственные связи и готовит к работе с историческими источниками на уроках.

Какие элементы механики вызвали затруднения или сработали слабо?

Для 6-го класса почти вся механика требует пояснений и постоянного сопровождения учителем.

БЛОК 4. ВОВЛЕЧЁННОСТЬ УЧАЩИХСЯ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
17	Большинство учащихся были активно вовлечены на протяжении всей игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Учащиеся, обычно пассивные на уроках, проявили активность	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19	Учащиеся взаимодействовали друг с другом в рамках ролей	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
20	Судебное заседание прошло динамично, с аргументированными выступлениями	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21	После игры учащиеся продолжали обсуждать её вне занятия	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Игра вызвала интерес к историческому периоду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие роли вызвали наибольший интерес у учащихся?

Роли с активной работой с документами и аргументацией.

С какими трудностями в вовлечённости вы столкнулись?

Сложность правил для 6-го класса.

БЛОК 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствовала:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
23	Пониманию роли слухов (fama) в средневековом обществе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Пониманию механизмов инквизиционного судопроизводства	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Пониманию связи социального статуса и доступа к правосудию	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
26	Развитию навыков аргументации и публичного выступления	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Формированию исторической эмпатии (способности понять мотивы людей прошлого)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28	Развитию критического мышления (анализ противоречивых свидетельств)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие образовательные эффекты проявились наиболее ярко?

Развитие причинно-следственных связей и навыков работы с историческими источниками.

Что, на ваш взгляд, можно улучшить для усиления образовательного эффекта?

Сделать более явную связку «игровое действие - учебный навык» в методичке, чтобы учитель мог чётко объяснить детям и родителям, зачем они играют.

БЛОК 6. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
29	Заявленного времени хватило на проведение игры без спешки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	Подготовка к игре (печать, раскладка) заняла разумное время	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31	Игровое пространство (локации, рассадка) было удобно организовать	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32	Формат игры соответствует заявленной возрастной группе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Подготовка к игре для учителя без опыта D&D занимает приличное время. От учителя обязательно требуется хотя бы минимальный опыт игры в настольные ролевые игры, иначе подготовка становится слишком трудоёмкой.

БЛОК 6. ОБЩАЯ ОЦЕНКА И РЕКОМЕНДАЦИИ

Общее впечатление от игры (кратко):

Игра интересная и развивает познавательный интерес. Самым главным плюсом является работа с текстом, которая хорошо развивает причинно-следственные связи и помогает в дальнейшем работать на уроках с историческими источниками. Для возрастной группы 6–9 классов игра будет интересна.

Готовы ли вы рекомендовать игру коллегам? Да Скорее да

Скорее нет Нет

Хотели бы вы использовать игру в дальнейшем? Да Нет

Какие темы или исторические сюжеты вы бы предложили для будущих игр?

Подойдут игры, моделирующие судебные процессы и работу с документами (например, Салемский процесс, суд над Сократом, Нюрнбергский процесс).

Свободный комментарий (что запомнилось, что удивило, что хочется отметить отдельно):

Как учитель, я обязательно возьму данную игру в работу с целью подготовки детей к экзамену по устной истории. Навыки, которые развиваются в игре (работа с текстом, аргументация, причинно-следственные связи), напрямую помогут в сдаче данного экзамена.

Главные рекомендации авторам:

1. Разработать упрощённый пошаговый буклет игрока для 6 класса.
2. Привести все карточки (документы, слухи, улики) к единому размеру.
3. Чётко указать, что ваншот не рекомендуется для первого раза с младшими детьми и лучше сразу полная серия занятий.
4. Предупредить, что от учителя требуется хотя бы минимальный опыт НРИ, иначе подготовка займёт очень много времени.

Подпись:  Дата: 02.06.2026

Приложение 8

Отзыв № 3 педагога по итогам апробации исторической ролевой игры «Инсбрукский суд, 1485 год»

ОТЗЫВ ПЕДАГОГА

Историческая ролевая игра «Инсбрукский суд, 1485 год»

ФИО: Панюков Сергей Анисимович

Место работы: ГБУ РК МБРК

Тип респондента:

Педагог без опыта проведения настольных ролевых игр (НРИ)

Педагог, эпизодически использующий НРИ

Мастер D&D / НРИ с педагогическим образованием

Формат: Ваншот (2–2,5 ч.) Серия занятий (3×2 ч.)

Количество участников: 5 Возрастная группа: 6–7 кл. 8–9 кл.

10–11 кл.

Предмет: История Обществознание Внеурочная деятельность

Кружок Другое

БЛОК 1. СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС

Оцените в целом, насколько игра соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и достижению образовательных результатов:

Полностью соответствует

В большей степени соответствует

В меньшей степени соответствует

Не соответствует

Затрудняюсь ответить

Какие направления внеурочной деятельности, предусмотренные ФГОС, находят отражение в игре? (отметьте все подходящие)

Духовно-нравственное

Социальное

Общеинтеллектуальное

Общекультурное

Ни одно из перечисленных

Затрудняюсь ответить

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствует достижению каждой группы результатов:

№	Группа результатов (в соответствии с ФГОС)	1	2	3	4	5
1	Личностные: формирование ценностных ориентаций, гражданской идентичности, исторической эмпатии,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	осознания правовых и нравственных норм					
2	Метапредметные: развитие коммуникативных навыков, аргументации, критического мышления, умения работать с противоречивой информацией и принимать решения	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Предметные: освоение знаний об инквизиционном судопроизводстве, социальной структуре и правовых практиках позднего Средневековья	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Сформулируйте кратко: что в игре работает на ФГОС наиболее убедительно, а что требует доработки с точки зрения стандарта?

Метапредмет с результатами выводов на первой план и хорошо проработан. Особенности механизма игры для фиксации знаний, работа в команде, выбор формата

БЛОК 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оцените по шкале 1–5 (1 = совсем не согласен, 5 = полностью согласен):

№	Утверждение	1	2	3	4	5
1	Правила игры изложены понятно, я быстро разобрался/разобралась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Правила игры изложены понятно для учащихся	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Печатные материалы (буклеты, карточки) удобны в использовании	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Электронные шпаргалки (Справочник Мастера) удобны и полезны в ходе игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Электронная памятка игрока была востребована участниками	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Исторический контекст в материалах достаточен для погружения в эпоху	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Структура методической разработки логична, легко найти нужный раздел	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Сценарии обоих форматов прописаны достаточно подробно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Комментарий к Блоку 1 (что оказалось наиболее полезным, что хотелось бы доработать):

*Хотелось бы отметить четкое разделение на форматы (вакшта/игра), кампания
Бизнесов для менеджеров и игроков (объект ТМ Вирсо), сочетание муров и факт, как
едко системы. Хотелось бы добавить: увеличилось количество кампаний игрока, ушло в
область оттока*

БЛОК 3. ИГРОВАЯ МЕХАНИКА В ДЕЙСТВИИ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
9	Броски и проверки не тормозили игру, темп держался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Механика слухов была понятна учащимся и активно использовалась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Механика улик (поиск, предъявление) была понятна и востребована	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Механика козырей добавила игре драматизма и неожиданных поворотов	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Денежная система и торговля работали, учащиеся включались в экономику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Система Репутации и Влияния помогала удерживать социальную логику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15	Внутриигровое время (12 часов) создавало ощущение срочности, но не давило чрезмерно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16	Игровой баланс между сторонами (обвинение/защита) в целом соблюдался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие элементы механики сработали лучше всего?

Механика слухов и улик, совместно с системой репутации и влияния. Они образовали структуру и основную гейм фактор

Какие элементы механики вызвали затруднения или сработали слабо?

Денежная система могла виднеться из фактора игры и может быть сведена к условному мету ресурсов.

БЛОК 4. ВОВЛЕЧЁННОСТЬ УЧАЩИХСЯ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
17	Большинство учащихся были активно вовлечены на протяжении всей игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Учащиеся, обычно пассивные на уроках, проявили активность	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19	Учащиеся взаимодействовали	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	друг с другом в рамках ролей					
20	Судебное заседание прошло динамично, аргументированными выступлениями	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	После игры учащиеся продолжали обсуждать её вне занятия	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Игра вызвала интерес к историческому периоду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие роли вызвали наибольший интерес у учащихся?

Наибольшим интерес вызвали: Инквизитор, защитник, фискаль, эффенди, лекарь, гаверница

С какими трудностями в вовлечённости вы столкнулись?

Проблем и трудностей не возникло

БЛОК 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствовала:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
23	Пониманию роли слухов (fama) в средневековом обществе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Пониманию механизмов инквизиционного судопроизводства	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25	Пониманию связи социального статуса и доступа к правосудию	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
26	Развитию навыков аргументации и публичного выступления	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Формированию исторической эмпатии (способности понять мотивы людей прошлого)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28	Развитию критического мышления (анализ противоречивых свидетельств)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие образовательные эффекты проявились наиболее ярко?

Развитие навыков аргументации и публичного выступления и понимание связи соц. статуса и доступа к правосудию.

Что, на ваш взгляд, можно улучшить для усиления образовательного эффекта?

Стоит добавить больше контекста для более точного подтверждения фактов в дух эпохи.

БЛОК 6. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
29	Заявленного времени хватило на проведение игры без спешки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	Подготовка к игре (печать, раскладка) заняла разумное время	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
31	Игровое пространство (локации, рассадка) было удобно организовать	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
32	Формат игры соответствует заявленной возрастной группе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

БЛОК 6. ОБЩАЯ ОЦЕНКА И РЕКОМЕНДАЦИИ

Общее впечатление от игры (кратко):

Игра понравилась познавательная выкатилась и была
высококлассно принята участниками.

Готовы ли вы рекомендовать игру коллегам? Да Скорее да

Скорее нет Нет

Хотели бы вы использовать игру в дальнейшем? Да Нет

Какие темы или исторические сюжеты вы бы предложили для будущих игр?

Октябрьская революция, Галицкие репрессии, Дело
мудца "Червонык Бенетав".

Свободный комментарий (что запомнилось, что удивило, что хочется отметить отдельно):

Коллекция обидел задумки каталог был отмечен
файлы удачные взаимодействие игроков механика и
их работа на передачу. Духа времени!

Подпись: раа Дата: 25.04.26

Приложение 9

Отзыв № 4 педагога по итогам апробации исторической ролевой игры
«Инсбрукский суд, 1485 год»

ОТЗЫВ ПЕДАГОГА

Историческая ролевая игра «Инсбрукский суд, 1485 год»

ФИО: *Махоткина Александра Вадимовна*

Место работы: *Специалист по работе с молодёжью, СПб ГБУ "Молодежный центр "Охта"*

Тип респондента:

- Педагог без опыта проведения настольных ролевых игр (НРИ)
- Педагог, эпизодически использующий НРИ
- Мастер D&D / НРИ с педагогическим образованием

Формат: Ваншот (2–2,5 ч.) Серия занятий (3×2 ч.)

Количество участников: 13 Возрастная группа: 6–7 кл. 8–9 кл.
 10–11 кл.

Предмет: История Обществознание Внеурочная деятельность
 Кружок Другое

БЛОК 1. СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС

Оцените в целом, насколько игра соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и достижению образовательных результатов:

- Полностью соответствует
- В большей степени соответствует
- В меньшей степени соответствует
- Не соответствует
- Затрудняюсь ответить

Какие направления внеурочной деятельности, предусмотренные ФГОС, находят отражение в игре? (отметьте все подходящие)

- Духовно-нравственное
- Социальное
- Общеинтеллектуальное
- Общекультурное
- Ни одно из перечисленных
- Затрудняюсь ответить

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствует достижению каждой группы результатов:

№	Группа результатов (в соответствии с ФГОС)	1	2	3	4	5
1	Личностные: формирование ценностных ориентаций, гражданской идентичности, исторической эмпатии, осознания правовых и нравственных норм	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Метапредметные: развитие коммуникативных навыков, аргументации, критического мышления, умения работать с противоречивой информацией и принимать решения	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Предметные: освоение знаний об инквизиционном судопроизводстве, социальной структуре и правовых практиках позднего Средневековья	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Сформулируйте кратко: что в игре работает на ФГОС наиболее убедительно, а что требует доработки с точки зрения стандарта?

Игра моделирует социальные механизмы, зависимость правосудия от статуса, конфликт церковной и светской власти. Это редкость в школьных играх. Метапредметный потенциал высок, т.к. аргументация, работа с противоречивыми данными, коллективное принятие решений. Но ФГОС ожидает фиксации образовательного результата. В разработке нет ни диагностических материалов (входная/выходная анкета), ни критериев оценки сформированности УУД, ни связки цель - измеримый результат. Педагог сам должен догадаться, как оценить, поняли ли дети про инквизиционное судопроизводство. Это слабое место

БЛОК 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оцените по шкале 1–5 (1 = совсем не согласен, 5 = полностью согласен):

№	Утверждение	1	2	3	4	5
1	Правила игры изложены понятно, я быстро разобрался/разобралась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Правила игры изложены понятно для учащихся	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Печатные материалы (буклеты, карточки) удобны в использовании	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Электронные шпаргалки (Справочник Мастера) удобны и полезны в ходе игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5	Электронная памятка игрока была востребована участниками	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Исторический контекст в материалах достаточен для погружения в эпоху	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Структура методической разработки логична, легко найти нужный раздел	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Сценарии обоих форматов прописаны достаточно подробно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Комментарий к Блоку (что оказалось наиболее полезным, что хотелось бы доработать):

Объём разработки (~150–200 стр. в распечатанном виде) пугает педагога без опыта.

Карточки слухов и улик не имеют визуальных меток (иконок «правда/ложь/искажение» для Мастера). Пришлось подглядывать в раздел 6.

Буклет игрока тоже объёмный.

Электронный вариант хорошо открывается с компьютера, на телефоне у некоторых пользователей выглядит уже не так удобно

БЛОК 3. ИГРОВАЯ МЕХАНИКА В ДЕЙСТВИИ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
9	Броски и проверки не тормозили игру, темп держался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Механика слухов была понятна учащимся и активно использовалась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Механика улик (поиск, предъявление) была понятна и востребована	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Механика козырей добавила игре драматизма и неожиданных поворотов	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Денежная система и торговля работали, учащиеся включались в экономику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Система Репутации и Влияния помогала удерживать социальную логику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Внутриигровое время (12 часов) создавало ощущение срочности, но не давило чрезмерно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Игровой баланс между сторонами (обвинение/защита) в целом соблюдался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие элементы механики сработали лучше всего?

Слухи и улики - гениально простые и глубокие одновременно. Козыри действительно создают переломные моменты. Баланс ролей продуман.

Какие элементы механики вызвали затруднения или сработали слабо?

Социальный урон (Репутация/Влияние) - таблицы потерь воспринимаются как бюрократия.

Педагог в живой игре иногда забывает их применять.

Ощущение экономической игры слабое.

Внутриигровое время в ванишоте нереализуемо без жёсткого тайм-трекера, а его нет в буклете мастера.

Слишком много исключений (козырь можно украсть, но только материальный, слух можно продать, но только до разыгрывания). Учитель истории запутается в них.

БЛОК 4. ВОВЛЕЧЁННОСТЬ УЧАЩИХСЯ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
17	Большинство учащихся были активно вовлечены на протяжении всей игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Учащиеся, обычно пассивные на уроках, проявили активность	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Учащиеся взаимодействовали друг с другом в рамках ролей	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Судебное заседание прошло динамично, с аргументированными выступлениями	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21	После игры учащиеся продолжали обсуждать её вне занятия	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Игра вызвала интерес к историческому периоду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие роли вызвали наибольший интерес у учащихся?

Обвиняемые (Хелена, Бербель) из-за козырей с тайнами знати. Инквизитор из-за папской буллы.

Таверщик как серый кардинал

С какими трудностями в вовлечённости вы столкнулись?

Судья был игроком и был часто пассивен. Роль лучше оставлять Мастеру (в методичке это разрешено, но из-за количества игроков пришлось делать им игрока).

Городской советник и священник - их влияние неочевидно для подростков.

Защитник без помощи покровителя чувствует себя слабее инквизитора.

БЛОК 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствовала:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
23	Пониманию роли слухов (fama) в средневековом обществе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Пониманию механизмов инквизиционного судопроизводства	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Пониманию связи социального статуса и доступа к правосудию	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26	Развитию навыков аргументации и публичного выступления	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Формированию исторической эмпатии (способности понять мотивы людей прошлого)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28	Развитию критического мышления (анализ противоречивых свидетельств)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие образовательные эффекты проявились наиболее ярко?

школьники начинают «чувствовать», как женщина в XV веке оказывалась беззащитной перед слухом.

Критическое мышление, т.к. игроки сами видят, как ложный слух побеждает факты.

Что, на ваш взгляд, можно улучшить для усиления образовательного эффекта?

После игры нет рефлексивного листа для ученика (только вопросы для устного обсуждения).

Добавьте 5 вопросов с вариантами ответов, чтобы ребёнок зафиксировал выводы.

БЛОК 6. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
29	Заявленного времени хватило на проведение игры без спешки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	Подготовка к игре (печать, раскладка) заняла разумное время	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31	Игровое пространство (локации, рассадка) было удобно организовать	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32	Формат игры соответствует заявленной возрастной группе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Печать 50+ карточек для одной игры это не очень-то разумное время для учителя без лаборанта.

Ванишот по 2 часа слишком плотно. Фаза слухов (30–40 мин) превращается в хаотичную беготню.

Серия занятий (3×2 ч) оптимально, конечно, но не для каждого образовательного учреждения

БЛОК 6. ОБЩАЯ ОЦЕНКА И РЕКОМЕНДАЦИИ

Общее впечатление от игры (кратко):

Одна из лучших методических разработок НРИ по глубине исторического содержания и проработке социальных механик. Автор проделал колоссальную работу с источниками. Но она слишком сложна для первого раза. Учитель без опыта НРИ утонет в деталях. Нужен лайт-режим» например, 10-страничная выжимка с 3 ролями, 5 слухами и судом за 20 минут.

Готовы ли вы рекомендовать игру коллегам? Да Скорее да

Скорее нет Нет

Хотели бы вы использовать игру в дальнейшем? Да Нет

Какие темы или исторические сюжеты вы бы предложили для будущих игр?

Ученики сами предложили суд над Жанной д'Арк

Свободный комментарий (что запомнилось, что удивило, что хочется отметить отдельно):

Особенно порадовала фраза в конце рефлексии: «В реальности женщин оправдали благодаря процедурным нарушениям» это анти-стереотипный шок для учеников, которые ждут костров.

Удивило, что нет контрольного списка для Мастера перед игрой. Пришлось его составлять самой.

Отдельное спасибо за карты локаций.. Их можно вывести на экран

Итоговая оценка по 10-балльной шкале: 8/10 Снимаю баллы за порог входа и отсутствие диагностических материалов.

Подпись:  Дата: 15.04.2026

Приложение 10

Отзыв № 5 педагога по итогам апробации исторической ролевой игры «Инсбрукский суд, 1485 год»

ОТЗЫВ ПЕДАГОГА

Историческая ролевая игра «Инсбрукский суд, 1485 год»

ФИО: Колосова Вера Андреевна

Место работы: М.Сиб (ЧОУ ДО «Сиб»), С.-Петербург

Тип респондента:

Педагог без опыта проведения настольных ролевых игр (НРИ)

Педагог, эпизодически использующий НРИ

Мастер D&D / НРИ с педагогическим образованием

Формат: Ваншот (2–2,5 ч.) Серия занятий (3×2 ч.)

Количество участников: 8 Возрастная группа: 6–7 кл. 8–9 кл.

10–11 кл.

Предмет: История Обществознание Внеурочная деятельность

Кружок Другое

БЛОК 1. СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФГОС

Оцените в целом, насколько игра соответствует требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и достижению образовательных результатов:

Полностью соответствует

В большей степени соответствует

В меньшей степени соответствует

Не соответствует

Затрудняюсь ответить

Какие направления внеурочной деятельности, предусмотренные ФГОС, находят отражение в игре? (отметьте все подходящие)

Духовно-нравственное

Социальное

Общепознавательное

Общекультурное

Ни одно из перечисленных

Затрудняюсь ответить

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствует достижению каждой группы результатов:

№	Группа результатов (в соответствии с ФГОС)	1	2	3	4	5
1	Личностные: формирование ценностных ориентаций, гражданской идентичности, исторической эмпатии,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	осознания правовых и нравственных норм					
2	Метапредметные: развитие коммуникативных навыков, аргументации, критического мышления, умения работать с противоречивой информацией и принимать решения	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Предметные: освоение знаний об инквизиционном судопроизводстве, социальной структуре и правовых практиках позднего Средневековья	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Сформулируйте кратко: что в игре работает на ФГОС наиболее убедительно, а что требует доработки с точки зрения стандарта?

Игра интересна для всех групп результатов. Была сформирована цель занятия, ценностного отношения к справедливости, развитие коммуникации, критического мышления

БЛОК 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оцените по шкале 1–5 (1 = совсем не согласен, 5 = полностью согласен):

№	Утверждение	1	2	3	4	5
1	Правила игры изложены понятно, я быстро разобрался/разобралась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Правила игры изложены понятно для учащихся	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Печатные материалы (буклеты, карточки) удобны в использовании	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Электронные шпаргалки (Справочник Мастера) удобны и полезны в ходе игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Электронная памятка игрока была востребована участниками	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Исторический контекст в материалах достаточен для погружения в эпоху	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Структура методической разработки логична, легко найти нужный раздел	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Сценарии обоих форматов прописаны достаточно подробно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Комментарий к Блоку (что оказалось наиболее полезным, что хотелось бы доработать):

Котелосов бы отметил немую достоверность с сетями, картами для негата готово к использованию.
 Бундес Майстер - верхушка стадо до и паргалма.
 Можно сделать видео-пример одной сессии. И тем-мид
 подготовки за 1 час до игры.
БЛОК 3. ИГРОВАЯ МЕХАНИКА В ДЕЙСТВИИ
 Оцените по шкале 1-5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
9	Броски и проверки не тормозили игру, темп держался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Механика слухов была понятна учащимся и активно использовалась	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Механика улик (поиск, предъявление) была понятна и востребована	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Механика козырей добавила игре драматизма и неожиданных поворотов	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Денежная система и торговля работали, учащиеся включались в экономику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Система Репутации и Влияния помогала удерживать социальную логику игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15	Внутриигровое время (12 часов) создавало ощущение срочности, но не давило чрезмерно	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Игровой баланс между сторонами (обвинение/защита) в целом соблюдался	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Какие элементы механики сработали лучше всего?

Система слухов легко осваивается учащимися, как и козыри. Внутри игр. время в формате серии очень органично.

Какие элементы механики вызвали затруднения или сработали слабо?

Денежная система в формате неверна бы не использовалась.
 Репутация и Влияние в первые 20' уз-се забывают их отслеживать.
 Но как только происходит первое уб-ство, котелосов вытесняет котелосов, котелосов
БЛОК 4. ВОВЛЕЧЁННОСТЬ УЧАЩИХСЯ обираются леблеми.

Оцените по шкале 1-5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
17	Большинство учащихся были активно вовлечены на протяжении всей игры	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Учащиеся, обычно пассивные на уроках, проявили активность	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Учащиеся взаимодействовали	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	друг с другом в рамках ролей					
20	Судебное заседание прошло динамично, аргументированными выступлениями	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
21	После игры учащиеся продолжали обсуждать её вне занятия	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Игра вызвала интерес к историческому периоду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Инквизитор - роль откры-
 Какие роли вызвали наибольший интерес у учащихся? *т.е. флэш-бэк по окончании. у нас выделяется сэр и мей? Келлен и Бербер активны обвине-
 мое, а не жертва. Замечания у нас для любителей логики*

С какими трудностями в вовлечённости вы столкнулись? *Некоторые уч-ся с мну-
 кой вариацией поначалу сбегались разговорной слуху, но после обче-
 нения, то протал то ие заед ие отриц, они включились*

БЛОК 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Оцените по шкале 1–5, насколько игра способствовала:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
23	Пониманию роли слухов (fama) в средневековом обществе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Пониманию механизмов инквизиционного судопроизводства	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25	Пониманию связи социального статуса и доступа к правосудию	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
26	Развитию навыков аргументации и публичного выступления	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
27	Формированию исторической эмпатии (способности понять мотивы людей прошлого)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28	Развитию критического мышления (анализ противоречивых свидетельств)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Какие образовательные эффекты проявились наиболее ярко? *Сверху работало, да и
 если они логичны - эта урок усваивается через опыт. Времени мало или
 умения слаба: Я понял, что верить не слово некие берогот мейте бо талих
 тн ворах.*

Что, на ваш взгляд, можно улучшить для усиления образовательного эффекта?
*Кратко рефлексивный процесс бы зафиксировать в карт. Это
 пожелания к уже стилизовану предмат.*

БЛОК 6. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ

Оцените по шкале 1–5:

№	Утверждение	1	2	3	4	5
29	Заявленного времени хватило на проведение игры без спешки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	Подготовка к игре (печать, раскладка) заняла разумное время	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31	Игровое пространство (локации, рассадка) было удобно организовать	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32	Формат игры соответствует заявленной возрастной группе	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

БЛОК 6. ОБЩАЯ ОЦЕНКА И РЕКОМЕНДАЦИИ

Общее впечатление от игры (кратко): *Игра решает проблему, с которой сталкивается каждая учительница - как объяснить, что такое время в игре? Не потому что более шумно.*

Готовы ли вы рекомендовать игру коллегам? Да Скорее да

Скорее нет Нет

Хотели бы вы использовать игру в дальнейшем? Да Нет

Какие темы или исторические сюжеты вы бы предложили для будущих игр?

*История 1946 г. и заключение процесса Шроми-сури, про-
курор, переводчик, адвокат, жюри, не обвиняемые.*

Свободный комментарий (что запомнилось, что удивило, что хочется отметить отдельно):

*Отдельно хочется отметить роль Мастера в финале - в реаль-
ности женщины оправданы благодаря процедурным нарушениям.
Это процесс, который может сработать. Средневековые - мастера
48-се узнают, но закон иногда побеждает факты. Ценный
урок*

Подпись: *В.К.* Дата: *30.04.2026*

Приложение 11

Фрагменты стенограммы проведения апробации исторической ролевой игры «Инсбрукский суд, 1485 год»

Фрагмент 1.

Глеб (Инквизитор): Обвиняемая Варвара обвиняется в колдовстве. При ней пострадало два человека. Один из них — бывшая служанка. После увольнения она заболела и спала, пока во сне Дева Мария не велела подмести под порогами. Там она нашла странные мясные кусочки, бросила их в огонь и тотчас выздоровела. Это доказывает колдовство. Также была Гертруда Ротин. После ссоры с Барбарой она тяжело заболела и впала в безумие. Гончар, бывший любовник Барбары, пришёл к ней и сказал, что болезнь — это проклятие. Под порогом нашли восковую фигуру, пронзённую иглами, и кусочки ткани с костями и волосами. Это доказывает колдовство.

Маша (Обвиняемая): То есть ты обвиняешь их обеих в колдовстве.

Егор (Защитник): Защита. Здравствуйте, уважаемый суд. Я здесь, чтобы защитить невиновных девушек Бебру и Хелену. Начнём с Бебры. Её обвиняют в колдовстве, но это неправда. В городе ходит слух, что Бербель учила девушек колдовству, привораживать мужчин и насыпать болезни. Но слух опровергнут. На самом деле она умела лечить народной медициной: помогала девушкам собирать травы, заговаривать их. В наше время народная медицина — это нормально. Перейдём к Хелене. Её обвиняют в убийстве рыцаря. У меня есть церковная запись о его смерти. Рыцарь был на обеде у Хелены и внезапно скончался. Хелена рассказала мне правду: она никого не отравляла. Рыцарь умер после несчастного случая: после плотного обеда он пошёл курить и умер от никотинового отравления. В этом нет её вины.

Настя (Таверщик): Я сама ела ту же еду. Всё было нормально.

Егор (Защитник): Также я хочу раскрыть тайну служанки Бербель, которую уволили за воровство. Она украла деньги и серебряную пряжу, которая до сих пор у неё хранится. Кроме того, инквизитор допустил множество процедурных нарушений: арест до суда, свидетели не присягали и не были вызваны официально, нотариус отсутствовал, а вопросы задавались о бытовых ссорах. А его представитель обещал простить долги купцу за взятку. Деньги ушли на личные нужды, а не на нужды двора. Подведём итоги: они невиновны.

Настя (Таверщик): Доказательств о том, что он нарушил правила, я не увидела.

Настя (Таверщик): Инквизитор арестовал женщин до начала судебного разбирательства. Это подтверждает письмо епископа, где он уточняет, что полная строгость закона должна

применяться только к тем, кто осквернил изображение Господа. В случае наших женщин это нельзя применять. Инквизитор грубо нарушил свою работу.

Фрагмент 2.

Настя (Таверщик): Ко мне сейчас заходят стражники, у которых вот-вот начнётся смена. Они захотели крепкого напитка, я предлагаю им пиво. Могут ли я их напоить, чтобы они смогли пройти?

Глеб (Инквизитор): А кто тогда в тюрьме стоит?

Настя (Таверщик): Я дала им пиво, которое они не заказывали, которое крепче. Ребята, вы можете просто пройти.

Маша (Обвиняемая): Охранники будут в хорошем расположении духа.

Настя (Таверщик): Кто вас всех спас? Хорошо, вы потом заплатите.

Маша (Обвиняемая): Но по факту у нас сейчас ни у кого ни одной улики нет. Только слухи.

Егор (Защитник): Мы поняли.

Глеб (Инквизитор): Мне нужно найти то, что поможет против защитника.

Маша (Обвиняемая): Тебе надо, чтобы он меня защищал от защитника.

Глеб (Инквизитор): Я продолжаю искать в городской канцелярии информацию на защитника.

Настя (Таверщик): Двадцать!

Глеб (Инквизитор): Интеллект?

Настя (Таверщик): Ты всё нашёл.

Маша (Обвиняемая): Пока ты там сидел, копался, ты находишь документ.

Настя (Таверщик): Можем украсть. Я ловкая. Зачем мне эта мудрость?

Маша (Обвиняемая): Ты за кого вообще играешь?

Настя (Таверщик): Он сам за себя играет. Он нейтралитет! Он может и за ту сторону, и за эту.

Маша (Обвиняемая): Сейчас он не может открыто играть.

Максим (Представитель эрцгерцога): Ещё один слух.

Настя (Таверщик): Давай, сколько? Один? Два? Пиво просто распространить.

Максим (Представитель эрцгерцога): Да.

Настя (Таверщик): А ты уверен в нём?

Максим (Представитель эрцгерцога): Сто процентов.

Настя (Таверщик): Доверься ему. Нам нужно опять к гончару.

Глеб (Инквизитор): У вас пьяные в стельку стражники стоят. Идите вообще

Фрагмент № 3

Егор (Защитник): «Я разделяюсь с Аней. Я иду в церковь. Подхожу к священнику и прошу посмотреть документы.»

(После нескольких действий)

Егор (Защитник): «Защита. Я здесь, чтобы защитить невиновных девушек. Инквизитор допустил множество процедурных нарушений: арест до суда, свидетели не присягали и не были вызваны официально, нотариус отсутствовал, а вопросы задавались о бытовых ссорах.»

Настя (Таверщик): «Инквизитор арестовал женщин до начала судебного разбирательства. Это подтверждает письмо епископа, где он уточняет, что полная строгость закона должна применяться только к тем, кто осквернил изображение Господа.»

ПОЛНАЯ МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

ВВЕДЕНИЕ

«Инсбрукский суд, 1485 год» - это историческая ролевая игра, основанная на реальных документах судебного процесса над «ведьмами» в австрийском городе Инсбрук (1485 год). для 6–12 участников, основанная на реальных документах судебного процесса над «ведьмами» в австрийском городе Инсбрук (1485 год).

Варианты проведения:

- Ваншот (Короткая версия): Единое игровое заседание на 2–2,5 часа. Подходит для исторических кружков, фестивалей или внеклассных мероприятий.
- Серия занятий (Длинная версия): Курс из 3 занятий по 2 часа каждое (общая продолжительность - 6 часов). Рекомендуются для старших подростков, исторических кружков и клубов настольных ролевых игр, где требуется глубокое погружение в эпоху и механику.

Базовая механика игры остаётся неизменной в обоих форматах. Различаются только глубина проработки этапов, количество задействованных NPC и локаций, а также детальность судебного заседания.

Участники становятся жителями средневекового города, оказавшимися в эпицентре конфликта между прибывшим инквизитором, местными властями и горожанами, чьи судьбы зависят от исхода этого противостояния. Игра проходит в формате «живого действия» с элементами настольной ролевой игры: у каждого персонажа есть личные цели, скрытая информация и возможность влиять на сюжет. Кульминация - судебное заседание, где решается судьба обвиняемых женщин.

Данная методическая разработка ориентирована на две ключевые группы пользователей: педагога (школьного учителя, руководителя исторического кружка), который может не иметь опыта проведения настольных ролевых игр (НРИ), и Мастера игры (ведущего), который может не обладать глубокими знаниями по истории позднего Средневековья. По этой причине все механики, сюжетные повороты и исторические отсылки описаны максимально подробно, снабжены примерами и прямыми ссылками на источники.

1.1. Педагогическая цель

Погрузить участников в механизмы функционирования позднесредневекового общества. Игра позволяет прожить ситуацию, понять, как социальные связи, личные конфликты, юридические процедуры и сила устного слова могли приводить к массовым обвинениям.

Образовательные задачи:

1. Понять роль устной коммуникации (слухов) в средневековом обществе
2. Увидеть, как личные конфликты (вражда, зависть, ревность) становились основанием для обвинений
3. Осознать механизмы инквизиционного судопроизводства
4. Проанализировать столкновение церковной и светской власти

5. Сформировать навыки критического мышления через анализ противоречивых свидетельств

Таблица 1 - Ключевые темы исторической ролевой игры

Тема	Как раскрывается в игре
Сила слова (<i>fama</i>)	Слухи - главное оружие; их можно начинать, проверять, опровергать
Социальная природа конфликта	Обвинения возникают из вражды, зависти, ревности, а не из реальных преступлений
Столкновение систем	Инквизиционное и светское право; местные и внешние институты власти
Альтернативная история	Игроки могут изменить реальный исход (оправдание женщин)
Культура и быт	Погружение в социальную структуру и ценности позднего Средневековья

1.2. Историческая достоверность

Разработка настоящей ролевой игры базируется на принципе исторически обоснованной реконструкции, что предполагает воссоздание структурных механизмов, социальных практик и ментальных установок, определявших функционирование позднесредневекового судопроизводства.

Первичным историческим источником, положенным в основу сценария, является публикация австрийского историка и архивариуса Хартманна Амманна (1848–1926) «Инсбрукский процесс над ведьмами 1485 года» («*Der Innsbrucker Hexenprozess von 1485*»), изданная в 1890 году в «*Veröffentlichungen des Tiroler Landesmuseums Ferdinandeum*». Данная работа представляет собой научную публикацию архивных материалов, включающую протоколы допросов свидетелей, обвинительные заключения, процессуальные документы, а также письма участников процесса (эрцгерцога Сигизмунда, епископа Георга Гользера и инквизитора Генриха Крамера (Инститориса)).

При разработке игровых материалов был применен подход, сочетающий сохранение исторического ядра с необходимой для игрового процесса художественной обработкой. Все персонажи, выведенные в игру, имеют реальных исторических прототипов, зафиксированных в документах Амманна: инквизитор Генрих Крамер, защитник Иоганн Мерварт, представители эрцгерцога, обвиняемые женщины (Хелена Шоберин, Бербель Хиффайзен), свидетели (Маргарета Грюнепахин, Гертруда Ротин, лекарь). Их личные цели, мотивации и ключевые реплики реконструированы на основе свидетельских показаний, зафиксированных в протоколах.

Вместе с тем, мы сознательно идем на определенную степень художественного обобщения, что выражается в следующих аспектах:

- Упрощение и укрупнение сюжетных линий для обеспечения игровой динамики;
- Сведение множества второстепенных персонажей (в первой серии судов фигурировало около 55 свидетелей и 46 обвиняемых) к нескольким ключевым фигурам, репрезентирующим основные типы социальных конфликтов;

- Адаптация сложных юридических процедур XV века к доступной для участников игровой механике, при сохранении сущностных принципов инквизиционного судопроизводства.
- Документальная верификация. С целью обеспечения максимальной прозрачности источниковой базы все цитаты, включенные в карточки персонажей, улики и процессуальные документы, снабжены прямыми ссылками к страницам публикации Хартманна Амманна. Это позволяет участникам (в том числе в ходе рефлексии после игры) при желании обратиться к первоисточникам и оценить степень художественной обработки материала. В методических указаниях для Мастера также приведены соответствующие страницы для каждого ключевого свидетельства и процессуального документа.

Таким образом, предлагаемая игра не претендует на роль академической реконструкции в строгом смысле этого понятия, но представляет собой исторически обоснованную дидактическую модель, передающую ключевые структурные элементы позднесредневекового судопроизводства.

1.3. Хронометраж и этапы игры

Примерный и опциональный сценарий игры (для обоих вариантов) представлены в Кратких правилах для Мастера (Буклет Мастера).

Таблица 2 - Вариант ваншота

Этап	Время	Содержание
1.Организационный момент	5–10 мин	Вступление, раздача материалов, краткое объяснение правил
2.Свободная фаза (подготовка к суду)	45–60 мин	Игроки собирают информацию, распускают слухи, ищут улики, договариваются, заключают союзы
3.Сбор на суд	5 мин	Объявление о начале заседания, переход в «зал суда»
4.Судебное заседание	30–40 мин	Суд ведёт либо Мастер, либо игрок-судья
5.Вынесение приговора	5–10 мин	Оглашение решения, обсуждение (внутриигровое)
6.Рефлексия	10–15 мин	Обсуждение игры, подведение итогов, образовательный блок
Общее время		2–2,5 часа

Рекомендации Мастеру для ваншота:

Локации: ограничиться 3–4 ключевыми (Таверна, Рыночная площадь, Канцелярия, Тюрьма).

NPC: задействовать только основных (Глашатай, Писарь, Стражник, Гончар).

Слухи: выдать каждому игроку по 2 карточки.

Улики: сделать доступными только ключевые (см. Раздел 6.2. улики №1, №4, №5, №8).

Управление временем: Мастер активно использует реплики-маячки каждые 5–7 минут для поддержания темпа.

Вариант серии занятий

Таблица 3 - Занятие 1: «Город в тревоге» (2 часа)

Время	Этап / Активность	Содержание
15 мин	Организационный момент	Вступление, раздача карточек персонажей, слухов (3–4 на игрока), козырей. Краткое объяснение правил. Мастер

		зачитывает вступительную легенду.
20 мин	Погружение в эпоху	Мастер проводит краткий исторический экскурс: Инсбрук 1485 года, социальная структура, роль церкви и инквизиции, положение женщин. Ответы на вопросы игроков.
1 час 15 мин	Свободная фаза (часть 1): «Слухи и знакомства»	Игроки знакомятся друг с другом в образах, распускают первые слухи, торгуют информацией. Мастер вводит ключевых NPC (Глашатай, Таверщик, Служанка, Стражник) и запускает 1–2 события-триггера (например: «Глашатай объявляет о прибытии инквизитора»). Игроки посещают 2–3 локации (Таверна, Площадь, Церковь).
10 мин	Подведение итогов занятия	Мастер резюмирует, какие слухи уже циркулируют в городе, какие союзы наметились. Объявляет «клиффхэнгер» для следующего занятия (например: «Стражники шепчутся, что инквизитор приказал арестовать ещё двоих...»). Домашнее задание (опционально): продумать, кого допросить на следующем занятии.

Таблица 4 - Занятие 2: «Поиск истины» (2 часа)

Время	Этап / Активность	Содержание
10 мин	Вводная часть	Мастер напоминает, на чём остановились. Краткий пересказ ключевых событий первого занятия. Ответы на вопросы.
1 час 40 мин	Свободная фаза (часть 2): «Улики, допросы и интриги»	Активная фаза расследования. Игроки <ul style="list-style-type: none"> • посещают оставшиеся локации (Канцелярия, Тюрьма, Дом инквизитора); • допрашивают свидетелей (Гончар, Гертруда Ротин, Лекарь); • ищут улики (восковая фигура, порошок в подушке, письма); • воруют, шантажируют, подкупают NPC; • заключают тайные союзы и плетут интриги. Мастер вводит 2–3 события-триггера (например: «Писарь соглашается продать копию документа», «Стражник за взятку пропускает к заключённым», «Гончар признаётся, что фигура подброшена»).
10 мин	Подведение итогов и подготовка к суду	Мастер объявляет, что время свободной фазы истекло. Игроки систематизируют собранные улики, формируют финальные союзы, готовят речи для суда. Мастер напоминает о возможности использовать козыри в суде. Домашнее задание: продумать свою речь и аргументы.

Таблица 5 - Занятие 3: «Приговор истории» (2 часа)

Время	Этап / Активность	Содержание
5 мин	Сбор на суд	Мастер громко объявляет о начале суда. Игроки рассаживаются в «зале суда». Мастер (или игрок-судья) занимает место председателя.
1 час 15 мин	Судебное заседание	Полноценный суд со всеми этапами: <ul style="list-style-type: none"> • Открытие (5 мин) - судья объявляет имена обвиняемых и регламент. • Слово обвинителю (10 мин) - инквизитор излагает обвинения, предъявляет улики, вызывает свидетелей. • Слово защитнику (10 мин) - защитник опровергает обвинения, предъявляет оправдательные улики, указывает на

		<p>процедурные нарушения.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Допрос свидетелей (30 мин) - каждая сторона вызывает свидетелей, ведётся перекрёстный допрос. Мастер отыгрывает NPC-свидетелей. • Прения (10 мин) - обвинитель и защитник произносят итоговые речи. • Совецание (10 мин) - судья удаляется для вынесения приговора (может совещаться с нейтральными игроками).
10 мин	Вынесение приговора	Судья оглашает приговор. Обвиняемые либо оправданы, либо осуждены, либо дело отложено. Мастер описывает последствия для всех участников.
30 мин	Рефлексия	Подробное обсуждение игры: <ul style="list-style-type: none"> • Что было самым интересным и неожиданным? • Какие стратегии сработали, а какие - нет? • Как работали слухи и почему им верили/не верили? • Какие исторические параллели можно провести с реальным процессом 1485 года? • Мастер раскрывает, какие слухи были правдой, а какие - ложью. • Обсуждение процедурных нарушений и роли инквизиции в позднем Средневековье.
Общ ее время	6 часов	

Рекомендации Мастеру для серии занятий:

Локации: задействовать все 6 локаций, описанных в разделе «Локации».

NPC: использовать полный список, включая второстепенных (Нищий, Торговка, Подмастерье, Жена ремесленника).

Слухи: выдать каждому игроку по 3–4 карточки, ротировать их между занятиями.

Улики: сделать доступными все 8 улик, часть из них - только на втором занятии.

Домашнее задание между занятиями (опционально): предложить игрокам продумать стратегию, перечитать карточки, записать идеи для речи в суде.

Атмосфера: между занятиями можно разослать игрокам короткие «востовые записки» от имени NPC (например: «Гонец от епископа замечен у городских ворот. Что он везёт? Узнаем на следующей встрече»).

При таком формате важно сохранить интригу между занятиями. Рекомендуется заканчивать каждое занятие на «клиффхэнгере» - неожиданном событии или новой информации, которая заставит игроков ждать продолжения. Например:

Конец 1-го занятия: «Внезапно дверь таверны распахивается, и на пороге появляется запыхавшийся стражник: "Инквизитор приказал схватить ещё двоих! Они уже в кандалах!"»

Конец 2-го занятия: «Писарь, бледный как полотно, шепчет вам: "Я нашёл письмо... Оно меняет всё. Приходите за час до суда". Но успеете ли вы?»

Внутриигровое время (для обоих форматов)

Внутриигровое время - это механика, которая структурирует действия игроков в свободной фазе и создаёт ощущение срочности. Она моделирует ограниченность временного ресурса: у персонажей есть всего несколько часов до начала суда, и каждое значимое действие «стоит» определённого количества времени.

Базовые правила:

- Единица времени: 1 значимое действие = 1 час игрового времени.
- Лимит: у игроков есть 12 игровых часов до начала суда (условно: с 6:00 утра до 18:00 вечера).
- Отслеживание: Мастер ведёт учёт потраченных часов (можно использовать трекер - лист бумаги с отметками или песочные часы).

Какие действия считаются «значимыми» и тратят 1 час:

Действие	Затраты времени	Примечание
Посещение локации и взаимодействие с NPC	1 час	Включает дорогу и сам разговор
Поиск улики в конкретном месте	1 час	Если игрок ищет в нескольких местах - за каждое тратится 1 час
Допрос свидетеля	1 час	Включает убеждение, запугивание или торг
Разыгрывание слуха	1 час	Включает время на распространение информации среди горожан
Торговля (покупка/продажа улик, слухов, козырей)	1 час	Если сделок несколько подряд - можно объединить в 1 час
Кража или попытка кражи	1 час	Включает подготовку и само действие
Шантаж	1 час	Включает переговоры с целью
Перемещение между удалёнными локациями	1 час	Например, из Таверны в Канцелярию (если они в разных концах города)

Какие действия НЕ тратят время (или тратят меньше):

Действие	Затраты времени	Примечание
Короткий разговор с игроком (обмен информацией)	0 часов	Если занимает меньше 2–3 минут реального времени
Передача предмета или карточки другому игроку	0 часов	Мгновенно
Использование козыря	0 часов	Козырь активируется в момент действия, не требует дополнительного времени
Перемещение внутри одной локации	0 часов	Например, от стойки таверны к столу гончара
Наблюдение, подслушивание (без активных действий)	30 мин (0,5 часа)	Может быть округлено до 1 часа по решению Мастера

Мастер может использовать один из способов:

- Трекер на доске/листе: Нарисовать циферблат или шкалу из 12 делений. После каждого значимого действия закрашивать одно деление или передвигать маркер.
- Карточки времени: Выдать игрокам 12 жетонов/карточек. За каждое действие игрок отдаёт 1 жетон Мастеру. Когда жетоны заканчиваются - свободная фаза завершается.
- Песочные часы: Для наглядности (особенно с младшими участниками) можно использовать песочные часы на 1 минуту реального времени = 1 час игрового. Но это требует строгого тайминга.

Мастер периодически (после каждых 3–4 потраченных часов) объявляет текущее игровое время, чтобы игроки чувствовали прогресс:

- «Солнце уже высоко. Около 9 часов утра. До суда остаётся примерно 9 часов.»

- «Полдень. Городская площадь заполнена народом. У вас осталось 6 часов.»
- «Близится вечер. Тени удлиняются. Суд начнётся через 3 часа.»
- «Стражники уже зажигают факелы у ратуши. До суда меньше часа!»

Применение в разных форматах

Ваншот (2–2,5 часа). В короткой версии механика внутриигрового времени опциональна и может быть упрощена или опущена.

Рекомендуемый подход: Мастер не отслеживает часы формально, но использует нарративные маячки для создания ощущения срочности.

Серия занятий (3 занятия по 2 часа). В длинной версии механика внутриигрового времени обязательна и служит важным элементом управления темпом и создания напряжения.

Распределение времени по занятиям:

Занятие 1 (первые 2 часа реального времени): игроки тратят примерно 4–5 игровых часов (утро, знакомство, первые слухи).

Занятие 2 (следующие 2 часа реального времени): игроки тратят ещё 4–5 игровых часов (день, активный поиск улик, допросы).

Занятие 3: оставшиеся 2–3 игровых часа (вечер, финальные приготовления) + сам суд.

Трекер времени: Рекомендуется вести физический трекер (шкала из 12 делений), который сохраняется между занятиями. В начале каждого занятия Мастер напоминает, сколько игровых часов осталось.

События, привязанные ко времени: Мастер может запланировать события, которые происходят в определённые часы, независимо от действий игроков:

9:00 утра: Глашатай объявляет о прибытии инквизитора.

12:00 полдень: Стражники приводят в тюрьму ещё одну подозреваемую (если это предусмотрено сюжетом).

15:00 дня: Писарь заканчивает копию важного документа и готов её продать.

17:00 вечера: Ворота города закрываются, некоторые NPC уходят домой и становятся недоступны.

18:00 вечера: Начало суда (время окончания свободной фазы).

Последствия нехватки времени: Если игроки не успевают выполнить какое-то действие до истечения 12 часов, Мастер объявляет:

- «Вы хотели допросить гончара, но солнце уже село, и его лавка закрыта. Придётся полагаться на то, что у вас уже есть.»
- «Вы не успели найти письмо епископа до суда. Возможно, защитник сможет построить аргументацию без него.»

Раздаточный материал для игроков (см. Раздел II: 7. Карточки для печали, 8. Краткие правила для игроков):

- Памятка по печати (см. Раздел 7)
- Перед началом игры Мастеру необходимо распечатать следующие материалы:
- Карточки персонажей - по числу игроков.
- Карточки слухов - 2–4 штуки на каждого игрока.
- Карточки улики - выдаются игрокам по мере нахождения в ходе игры.
- Карточки козырей - по 1 штуке на каждого игрока.

- Фишки или трекары для отслеживания Репутации и Влияния (опционально, но рекомендуется).
- Набор кубиков: не менее одного d20 и одного d6 на группу (или на каждого игрока).

ЭТАП 1. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ

Задачи Мастера: Поприветствовать участников и кратко представить завязку игры:

«Осень 1485 года, город Инсбрук. Несколько дней назад в город прибыл доминиканский инквизитор Генрих Крамер - тот самый, кто позже напишет „Молот ведьм“. Он уже успел арестовать несколько женицин по обвинению в колдовстве. Среди них - Хелена Шоберин, которую подозревают в убийстве рыцаря, и Бербель Хиффайзен, травница, на которую донесла бывшая служанка.

Город гудит. Одни верят инквизитору, другие шепчутся, что это просто сведение счетов. Кто-то боится, что обвинения коснутся и его. Сегодня состоится суд. Но до него ещё есть время - и каждый из вас может повлиять на то, чем всё закончится».

1. Раздать материалы (см. Раздел 7):

- Карточка персонажа
 - Карточки слухов (2–4 штуки, в зависимости от количества игроков)
 - Карточка козыря
 - Монеты/фишки для денег (опционально)
 - Кратко объяснить правила (можно раздать памятку):
 - Для проверок бросается 1d20 + модификатор + бонус мастерства
- Слух разыгрывается через проверку Харизмы (Убеждение), сложность 12*
Козырь - одноразовая способность, действует без проверки

Репутация и влияние могут меняться по ходу игры

При возникновении вопросов - обращаться к Мастеру

2. Объявить начало свободной фазы:

«У вас есть примерно час. Суд начнётся, когда я объявлю „Суд собирается“.
До этого времени вы можете свободно перемещаться по городу, говорить с кем угодно, искать улики, распускать слухи, договариваться, шантажировать, воровать - всё, что поможет вам добиться вашей цели. Если хотите что-то сделать - описывайте действие, я скажу, что бросать. Если хотите поговорить с кем-то из горожан - подходите ко мне.»

Для формата «Ваншот»:

- Выдать по 2 карточки слухов на игрока.
- Объяснение правил - максимально сжатое (3–5 минут). Памятку раздать, но не зачитывать полностью - игроки изучат в процессе.
- В объявлении свободной фазы уточнить: «У вас есть примерно полчаса. Время ограничено - действуйте быстро!»

Для формата «Серия занятий»:

- Выдать по 3–4 карточки слухов на игрока.
- Объяснение правил - подробное (10–15 минут), с примерами бросков. Можно провести короткую демонстрацию: «Вот как разыгрывается слух».

- Провести краткий исторический экскурс (5–10 минут): Инсбрук 1485 года, социальная структура, роль инквизиции.
- В объявлении свободной фазы уточнить: «У вас есть всё утро и день - примерно 12 часов игрового времени. Но помните: каждое важное действие тратит время. Суд начнётся с наступлением сумерек».

ЭТАП 2. СВОБОДНАЯ ФАЗА - ПОДГОТОВКА К СУДУ

Сюжетная задача этапа: Игроки должны успеть собрать информацию, найти улики, создать себе репутацию в глаза других участников (или испортить чужую), заключить союзы и подготовиться к суду. В этой фазе закладываются все козыри, которые будут использованы в кульминации.

Локации

В игровом пространстве можно обозначить несколько ключевых локаций (опционально)

- Таверна «Золотой крест». Ключевые NPC в этой локации - случайные горожане, которые заходят выпить и поделиться новостями.
- Рыночная площадь. Здесь действуют глашатай и торговцы.
- Городская канцелярия. Место, где хранятся городские документы. Ключевой NPC - писарь.
- Тюрьма или дом обвиняемых. Здесь можно говорить с арестованными женщинами, передавать им записки или подкупать стражников. Ключевые NPC - стражник и сами обвиняемые.
- Церковь. Ключевой NPC - священник.
- Дом инквизитора или судьи. Рискованное место. Ключевой NPC - охрана (действовать здесь рискованно).

Для удобства организации игрового процесса рекомендуется использовать схему расположения ключевых локаций (см. Приложение 1, 2)

Чем могут заниматься игроки

- Разыгрывать слухи. Игрок произносит слух вслух и делает бросок Харизмы (Убеждение) со сложностью 12. Мастер объявляет результат: при успехе слух начинает циркулировать в городе, при провале - не получает распространения, при критическом провале игрок теряет репутацию.
- Торговать. Игроки могут продавать и покупать слухи, улики и козыри. Цена обсуждается между игроками или с Мастером (если NPC). При продаже требуется бросок Харизмы со сложностью 10–15 в зависимости от жадности покупателя. Мастер отыгрывает NPC-покупателей и продавцов.
- Искать улики. Игрок описывает, где и что ищет, и делает бросок Мудрости (Внимательность) для физического поиска или Интеллекта (Анализ) для работы с документами. Мастер определяет сложность (от 5 до 20 в зависимости от того, насколько хорошо улика спрятана) и при успехе выдаёт карточку улики.
- Допрашивать свидетелей. Игрок убеждает или запугивает NPC, делая бросок Харизмы (Убеждение) или Силы/Харизмы (Запугивание). Мастер отыгрывает NPC-свидетеля и определяет, согласится ли тот дать показания.

- Шантажировать. Игрок использует знание чужой тайны. Бросок не требуется, но *успех* зависит от убедительности аргументов и от того, насколько цель боится разоблачения. Мастер оценивает ситуацию и определяет реакцию цели.
- Воровать. Игрок делает бросок *Ловкости (Скрытность)* против *Мудрости (Внимательность)* цели. При *успехе* он получает желаемый предмет (карточку *слуха, улику* или материальный *козырь*). При *провале* цель может заметить попытку, и тогда игрок теряет *1db репутации*.

Управление временем

Мастер должен отслеживать время, но не давить на игроков. Для создания ощущения срочности можно использовать реплики-маячки. Например, на площади появляется глашатай и объявляет, что суд начнётся через полчаса. Кто-то из игроков встречает встревоженного горожанина, который сообщает, что инквизитор нашёл ещё одну улику. Стражники начинают собирать народ у здания суда.

Если игроки не знают, что делать, Мастер может подтолкнуть их через *NPC*. Прохожий может обратиться к кому-то из игроков: «*Слышал, ты ищешь информацию? У меня есть кое-что... за пару пфеннигов расскажу*». Служанка может шепнуть обвиняемой: «*Госпожа, говорят, инквизитор нашёл какого-то свидетеля. Я боюсь...*». Стражник может намекнуть защитнику: «*Если хотите поговорить с заключёнными, могу пропустить... но это не бесплатно*».

Для формата «Ваншот»:

Время на этап: 30–40 минут.

- Локации: ограничиться 3–4 (Таверна, Площадь, Канцелярия, Тюрьма).
- *NPC*: только ключевые (Глашатай, Писарь, Стражник, Гончар).
- *Улики*: сделать доступными только №1, №4, №5, №8.
- Маячки: использовать активно, каждые 5–7 минут.
- Внутриигровое время: не отслеживать формально, использовать только нарративные маячки.

Для формата «Серия занятий»:

- Время на этап: распределено между Занятием 1 (1 час 15 мин) и Занятием 2 (1 час 40 мин).
- Локации: задействовать все 6.
- *NPC*: полный список, включая второстепенных.
- *Улики*: доступны все 8, часть - только на втором занятии.
- Внутриигровое время: отслеживать по трекеру (12 часов). Объявлять текущее время после каждых 3–4 потраченных часов.
- События по времени: см. «Внутриигровое время».

ЭТАП 3. СБОР НА СУД

Задачи Мастера

1. Мастер громко объявляет о начале суда: «Горожане Инсбрука! Суд собирается! Инквизитор Генрих Крамер требует правосудия. Все, кто имеет отношение к делу, приглашаются в зал суда. Да будет правда явлена!»
2. Затем он организует пространство. Все игроки собираются в одном месте - это становится «залом суда». Стулья расставляются так, чтобы судья (кто бы это ни

был) находился в центре, обвинитель и защитник - напротив, свидетели и горожане - по бокам.

3. После этого Мастер напоминает роли. Если судью играет Мастер, он занимает место судьи. Если судью играет игрок, Мастер передаёт ему инициативу и помогает начать заседание.

Для формата «Ваншот»:

Время на этап: 5 минут. Мастер сам активно управляет рассадкой, чтобы не тратить время.

Для формата «Серия занятий»:

Время на этап: 5 минут (в начале Занятия 3). Если судью играет игрок, ему выдаётся карточка судьи заранее (в конце Занятия 2), чтобы он мог подготовиться.

ЭТАП 4. СУДЕБНОЕ ЗАСЕДАНИЕ

Это кульминация игры. Здесь решается судьба обвиняемых. Все собранные ранее *улики, слухи, козыри* и союзы находят своё применение. Далее приведены примеры как это может происходить (опциональное, но рекомендуемое)

Вариант А: Судью ведёт Мастер

Мастер выступает в роли председателя суда.

- Открытие. Мастер объявляет: «Именем Бога и эрцгерцога Сигизмунда открываю судебное заседание. Сегодня мы рассмотрим дело о колдовстве, по которому обвиняются Хелена Шоберин, Бербель Хиффайзен и другие. Суд ищет правду. Слово обвинителю».
- Слово обвинителю. Мастер даёт инквизитору выступить. Не перебивает, даже если тот говорит слишком уверенно. Записывает ключевые тезисы и названные *улики*.
- Слово защитнику. Мастер даёт защитнику выступить. Также записывает.
- Допрос свидетелей. Мастер спрашивает каждую сторону, кого они хотят вызвать. Даёт слово по очереди. Если кто-то начинает кричать или перебивать, Мастер говорит: «Прошу соблюдать порядок в суде». Если свидетель предъявляет *улику*, Мастер просит показать карточку - *улика* становится частью протокола.
- Прения. Мастер даёт обвинителю и защитнику по 2–3 минуты на итоговую речь.
- Советование. Мастер объявляет: «Суд удаляется для вынесения приговора». Если нужно, он может посоветоваться с другими игроками (но не со сторонами процесса) или вынести решение самостоятельно.

Вариант Б: Судью ведёт игрок

- Мастер выполняет роль помощника и арбитра. Перед началом он шепчет игроку-судье основные правила ведения суда из его карточки. В процессе подсказывает, если судья забыл дать слово кому-то. Следит за порядком, но пусть игрок-судья сам делает замечания. Если игрок-судья теряется, Мастер берёт инициативу на себя. Порядок заседания остаётся тем же.

Что происходит во время суда

- Инквизитор излагает обвинения, предъявляет *улики* и вызывает свидетелей. Мастер следит за регламентом и фиксирует предъявленные *улики*.

- Защитник опровергает обвинения, предъявляет оправдательные улики и вызывает свидетелей. Мастер также следит за регламентом и фиксирует улики.
- Свидетели дают показания, могут быть перекрёстно допрошены обвинителем и защитником. Мастер отыгрывает NPC-свидетелей, если их нет среди игроков.
- Судья следит за порядком, принимает решения по уликам и выносит приговор. Если судью играет игрок, Мастер только подсказывает.

Возможные повороты в суде

В ходе заседания могут происходить неожиданные события. Кто-то может приберечь *козырь* и неожиданно предъявить улику. Свидетель может изменить показания под давлением. Инквизитор может использовать папскую буллу для демонстрации своей власти. Защитник может указать на процедурные нарушения. Обвиняемая может публично разоблачить чью-то тайну.

Для формата «Ваншот»:

Время на этап: 25–30 минут.

- Вступительные речи - по 2 минуты.
- Допрос свидетелей - по 1–2 вопроса на свидетеля.
- Прения - по 1 минуте.

Мастер активно следит за таймингом, мягко прерывая затянувшиеся выступления.

Для формата «Серия занятий»:

- Время на этап: 1 час 15 минут (в рамках Занятия 3).
- Вступительные речи - по 10 минут.
- Допрос свидетелей - полноценный, с перекрёстным допросом (30 минут).
- Прения - по 5–10 минут.

Мастер даёт игрокам возможность полностью раскрыть аргументацию.

ЭТАП 5. ВЫНЕСЕНИЕ ПРИГОВОРА

Задачи Мастера

1. Мастер возвращается в зал суда и объявляет: «Суд возвращается для оглашения приговора». Затем даёт слово судье, который зачитывает приговор.
2. В зависимости от решения судьи итог игры может быть разным.
3. Если вынесено оправдание, женщины свободны. Инквизитор проигрывает, его карьера под угрозой. Защитник и покровитель торжествуют.
4. Если вынесено осуждение, женщин отправляют в тюрьму или на костёр (в зависимости от жёсткости вердикта). Инквизитор получает поддержку, его методы признаны эффективными.
5. Если дело отложено до выяснения, интрига остаётся. Женщин отпускают под поручительство, но дело не закрыто. Судья сохраняет нейтралитет.
6. Если приговор кажется игрокам несправедливым, это нормально - в рефлексии можно обсудить, почему так вышло.

Для обоих форматов: время на этап - 5–10 минут.

ЭТАП 6. РЕФЛЕКСИЯ

Образовательные задачи этапа

Цель этого этапа - закрепить понимание того, как работали механизмы средневекового судопроизводства, сила слухов и роль личных конфликтов.

Вопросы для обсуждения

Мастер задаёт игрокам вопросы по кругу.

Первый вопрос: «Что было самым интересным?» - пусть каждый скажет по одному моменту, который запомнился.

Второй вопрос: «Что помогло или помешало добиться цели?» - здесь обсуждается, как работали *слухи*, *улики* и *козыри*.

Третий вопрос: «Что вы поняли о том, как работали слухи в средневековом городе?» - это подводит к образовательным задачам: как устное слово могло стать основанием для обвинения.

Четвёртый вопрос: «Как изменилась бы ваша стратегия, если бы вы играли снова?» - позволяет игрокам проанализировать свои действия.

Пятый вопрос: «Что вы узнали о судопроизводстве XV века?» - здесь обсуждаются процедурные нарушения, роль инквизитора, столкновение церковной и светской власти.

Для формата «Ваншот»:

Время на этап: 10–15 минут.

- Вопросы задаются выборочно (например, только №1, №2 и №5).
- Бонус с разбором слухов - только если осталось время.

Для формата «Серия занятий»:

Время на этап: 30 минут (в рамках Занятия 3).

- Проходятся все 5 вопросов, каждый игрок высказывается.
- Обязательный разбор слухов: Мастер раскрывает правдивость каждого слуха, ссылаясь на источники (Амманн). Это ключевая часть образовательного блока.
- Дополнительно: можно обсудить исторические параллели, сравнить игровой исход с реальным (в реальности женщин оправдали).

Бонус

Если остаётся время, Мастер может показать игрокам, какие слухи на самом деле были правдой, а какие - ложью, пройдясь по карточкам. Это помогает понять, как легко распространяется ложная информация и насколько сложно отличить правду от вымысла.

ПАМЯТКА МАСТЕРУ: КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ

Что подготовить до игры

Мастер должен распечатать карточки персонажей по количеству игроков, карточки слухов (2–4 на каждого), карточки *улик* (выдавать по мере нахождения), карточки *козырей* (по одному на каждого), а также карточки тайн для обвиняемых, если в игре есть Хелена Шоберин или Бербель Хиффайзен.

Также понадобятся кубики (рекомендуется: один d20 и один d6 на группу или на каждого игрока; d4, d8, d100 - опционально, могут быть заменены броском d20 с

пересчётом), монеты или фишки для денег (опционально) и распечатанные краткие правила для игроков.

Что держать в голове во время игры

- *Слух* разыгрывается один раз, сложность проверки всегда 12.
- *Козырь* сбрасывается без броска, но только один раз за игру.
- *Репутация* и *влияние* меняются по ходу игры - Мастер должен это отмечать.
- Если игроки заскучали, можно добавить событие через *NPC*.
- Если правила мешают динамике, Мастер может их менять, но обязательно объяснять почему (например, историческое обоснование)

Что сказать в конце

В завершение игры Мастер говорит: *«Спасибо всем за игру! Вы отлично справились. То, что вы сейчас прожили, - это реконструкция реального судебного процесса 1485 года. В реальности женщин оправдали - благодаря процедурным нарушениям. У вас получилось (или не получилось) иначе. Главное, что вы увидели, как слова, слухи и личные счёты могли решать судьбы людей. Спасибо!»*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ МАСТЕРА

Роли в суде в зависимости от того, кто ведёт

Если судью ведёт Мастер, то судья - это сам Мастер, инквизитор и защитник - игроки, свидетели - игроки плюс Мастер (который отыгрывает *NPC*-свидетелей), а Мастер поддерживает весь процесс.

Если судью ведёт игрок, то судья - игрок с карточкой судьи, инквизитор и защитник - игроки, свидетели - игроки плюс Мастер (*NPC*), а Мастер может выступает в роли помощника судьи, арбитра и отыгрывает *NPC*.

В игре используются *NPC*, отыгрываемые Мастером, но их список и исполнение полностью опционально. Примерный список может быть как персонажами, которых не взяли игроки (см. Раздел 3.1.), или же примерно следующими:

- Гончар - бывший любовник Бербель Хиффайзен

Кто это: Ремесленник, который когда-то состоял в близких отношениях с Бербель. Именно он помог Гертруде Ротин найти восковую фигуру под порогом.

Внешность и манера: Худой, сутулый мужчина с вечно грязными руками. Говорит тихо, постоянно оглядывается. Весь его вид говорит: «Я боюсь, что меня раскроют».

Мотивация: Скрыть свою связь с Бербель. Он боится, что если станет известно, что они были любовниками, его тоже обвинят в колдовстве или, как минимум, в покровительстве.

Что знает: Точно знает, что восковая фигура была подброшена. Может подтвердить это в суде, но боится последствий.

Черта характера: Трусливый.

Слабость: Боится, что его связь с Бербель раскроется. Если пригрозить разоблачением, может согласиться дать показания.

- Гертруда Ротин - соседка, нашедшая восковую фигуру

Кто это: Женщина, которая поссорилась с Бербель, а затем обнаружила под своим порогом восковую фигуру. Искренне верит, что её прокляли.

Внешность и манера: Женщина средних лет, нервная, с красными от бессонницы глазами. Говорит быстро, перескакивая с мысли на мысль. Часто крестится.

Мотивация: Добиться наказания для Бербель. Она уверена, что та наслала на неё болезнь, и хочет справедливости.

Что знает: Может дать показания о том, как нашла фигуру, как болела. Искренне верит в свои слова, поэтому её показания звучат убедительно.

Черта характера: Истеричная, мнительная.

Слабость: Если ей доказать, что болезнь была естественной (например, лекарь подтвердит), или что фигуру подбросили, она может усомниться в своей правоте.

- Стражник (можно несколько с разными именами)

Кто это: Обычный городской стражник, который дежурит у тюрьмы или на воротах. Не самый честный, но и не отъявленный злодей.

Внешность и манера: Мужчина в поношенной форме, с копьём наперевес. Говорит лениво, но при упоминании денег оживляется.

Мотивация: Получить дополнительный доход. Жалованье у стражников небольшое, поэтому многие не прочь подзаработать на стороне.

Что знает: Может пропустить к заключённым, передать записку, сообщить, кто к кому приходил, кто из важных лиц был в тюрьме.

Черта характера: Продажный, но осторожный.

Слабость: Боится потерять место. Если предложить слишком мало - откажется. Если слишком много - заподозрит неладное.

- Писарь (работник городской канцелярии)

Кто это: Человек, который ведёт городские записи, протоколы допросов, судебные документы.

Внешность и манера: Сутулый, в чернильных пятнах на пальцах. Говорит шёпотом, даже когда никого нет рядом. Вечно оглядывается.

Мотивация: Заработать. У него есть доступ к документам, которые могут быть полезны игрокам, и он готов продать копии.

Что знает: Где лежат нужные бумаги, кто их заказывал, что в них написано. Может сделать копию протокола допроса, городской записи, письма.

Черта характера: Суевливый, боязливый.

Слабость: Боится начальства. Если кто-то из городских властей узнает, что он торгует документами, его выгонят.

- Глашатай

Кто это: Человек, который за деньги объявляет новости на рыночной площади. Работает официально.

Внешность и манера: Громогласный, с красным от постоянных криков лицом. Одет ярко, чтобы его было видно издалека.

Мотивация: Заработать на объявлениях. Ему всё равно, что объявлять - правду или ложь.

Что знает: Может распространить любой слух за плату. Не будет задавать вопросов, но и за достоверность не отвечает.

Черта характера: Беспринципный.

Слабость: Громкий. Его всегда слышно, но и его легко найти.

- Служанка (можно несколько)

Кто это: Молодая девушка, работающая в доме одной из обвиняемых или просто знающая их.

Внешность и манера: Скромно одета, говорит тихо, часто оглядывается. Боится говорить, но хочет помочь.

Мотивация: Помочь своей хозяйке или просто не дать невиновной пострадать. Но страх перед инквизитором силён.

Что знает: Может рассказать о том, что на самом деле происходило в доме, кто приходил, о чём говорили. Может подтвердить алиби.

Черта характера: Робкая, но добрая.

Слабость: Боится инквизитора и церкви. Если её запугать, может замолчать или даже дать ложные показания.

- Богатый горожанин / купец

Кто это: Зажиточный житель Инсбрука, который может быть свидетелем или иметь информацию. Может быть другом или врагом обвиняемых.

Внешность и манера: Одет дорого, говорит уверенно. Держится с достоинством, но при упоминании инквизитора может нервничать.

Мотивация: Сохранить своё положение. Он не хочет ввязываться в скандал, но и не хочет, чтобы процесс нарушил торговлю и порядок в городе.

Что знает: Может знать что-то о репутации обвиняемых, о слухах, которые ходят среди знати, о том, кто на самом деле стоит за обвинениями.

Черта характера: Осторожный, себе на уме.

Слабость: Боится потерять бизнес. Если пригрозить разорением или разоблачением (например, если у него есть тёмные дела), может согласиться помочь.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ NPC (ДЛЯ СОЗДАНИЯ АТМОСФЕРЫ)

- Нищий

Внешность и манера: Грязный, в лохмотьях, сидит у церкви или на рынке. Говорит сильным голосом, постоянно просит милостыню.

Что знает: Видит то, что другие не замечают. Может знать, кто к кому ходит ночью, кто ссорился, кто подозрительно себя вёл.

- Торговка на рынке

Внешность и манера: Бойкая женщина, которая торгует зеленью или мелкими товарами. Говорит громко, постоянно переругивается с соседями.

Что знает: Слышит все новости на рынке. Может рассказать, кто на кого злится, кто что продаёт, кто у кого в долгу.

- Подмастерье (ученик ремесленника)

Внешность и манера: Молодой парень, вечно в пыли или краске. Говорит быстро, часто сплетничает.

Что знает: Может рассказать о своём хозяине, о том, что происходит в мастерской, о слухах среди молодёжи.

- Жена ремесленника

Внешность и манера: Женщина средних лет, говорит тихо, но зорко смотрит по сторонам. Знает всё о соседях.

Что знает: Может рассказать о семейных тайнах, о том, кто с кем ссорится, у кого какие долги, кто куда ходит.

ПАМЯТКА: КАК ОТЫГРЫВАТЬ NPC

Голос. Не нужно быть профессиональным актёром. Достаточно слегка изменить тембр, темп речи, добавить акцент или характерную манеру. Таверщик говорит громко и раскатисто, писарь - шёпотом и суетливо, священник - спокойно и размеренно.

Жесты. Используйте руки и лицо. Таверщик может тереть руки в ожидании денег, гончар - оглядываться, стражник - лениво опираться на копьё.

Мотивация. У каждого NPC есть то, что он хочет. Таверщик хочет денег, гончар хочет скрыть свою тайну, Гертруда хочет справедливости. Если игроки предлагают то, что NPC хочет, он охотнее идёт на контакт.

Слабость. У каждого NPC есть то, чего он боится. Гончар боится разоблачения, стражник - потерять место, писарь - начальства. Если игроки используют это, NPC подчинится.

Разные NPC для разных игроков. Таверщик будет говорить с богатым купцом иначе, чем с нищим. Учитывайте статус персонажа, который разговаривает с NPC.

Для лучшего понимания скрытых мотиваций, конфликтов и союзов, заложенных в сценарий, Мастеру рекомендуется ознакомиться со схемой взаимоотношений ключевых фигур процесса (см Приложение 3)

РАЗДЕЛ I - ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

2. ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Настоящая игровая система представляет собой упрощённый ретро-клон на базе D&D 5й редакции, адаптированный под образовательные цели. Все механики намеренно упрощены и ориентированы на социальное взаимодействие, чтобы минимизировать порог входа для участников, не знакомых с НРИ

2.1. Характеристики (адаптированные D&D)

Таблица 6 - Основные участники исторической ролевой игры

Роль	Описание	Функция
Мастер игры (М)	Ведущий, арбитр, рассказчик	Управляет миром, отыгрывает второстепенных персонажей, следит за правилами, создает атмосферу.
Игроки	Участники с основными ролями	Отыгрывают своих персонажей, взаимодействуют друг с другом, стремятся достичь личных и командных целей.

В игре используются *шесть классических характеристик*, ориентированных на социальное взаимодействие:

Таблица 7 - Основные характеристики, адаптированные для персонажей исторической ролевой игры

Характеристика	Что означает	Когда применяется
<i>Ловкость (DEX)</i>	Хитрость, реакция, скрытность	Заметить ложь, быстро сменить тему, незаметно передать записку и пр.
<i>Интеллект (INT)</i>	Знание законов, логика, память	Найти противоречия в показаниях, сослаться на закон и пр.
<i>Мудрость (WIS)</i>	Интуиция, проницательность	Понять истинные мотивы человека, почувствовать обман и пр.
<i>Харизма (CHA)</i>	Красноречие, убедительность, обаяние	Убедить судью, расположить к себе свидетеля

Итак, в игре есть *четыре характеристики*. У каждой есть число (например, 15). Но в игре это число почти никогда не используется напрямую. Вместо этого из него вычисляется модификатор, т.е. число, которое показывает, насколько хорошо у персонажа получаются действия, связанные с этой характеристикой. Модификатор - это число (от -3 до +4), которое показывает, насколько персонаж силен, умён или обаятелен. Оно прибавляется к броску кубика (*1d20*), когда персонаж пытается совершить действие, требующее усилий, знаний или влияния.

Для групп, желающих использовать более детализированную систему, Мастер может опционально задействовать другие классические характеристики в дополнение к имеющимся:

Сила (STR) - физическая мощь, напор, запугивание грубой силой.

Ловкость (DEX) - скрытность, ловкость рук (кража, незаметная передача записок).

Телосложение (CON) - выдержка, стойкость (используется редко, например, при противостоянии болезни или пытке).

Таблица 8 - Модификаторы характеристик

Значение	Модификатор
1-3	-3
4-5	-2
6-7	-1
8-12	0
13-14	+1
15-16	+2
17-18	+3
19-20	+4

2.2. Урон (социальный)

Вместо «хитов» у персонажей есть два показателя, отражающих их положение в обществе:

Таблица 9 - Система социальных показателей персонажа»

Показатель	Начальное значение	Что означает	При падении до 0
<i>Репутация</i>	10	Отражает доверие окружающих	Персонаж «раздавлен» - его мнение игнорируется в суде. В случае обвинений будет автоматически признан виновным

<i>Влияние</i>	3–8 (по архетипу)	Реальный вес голоса и доступ к ресурсам	Потеря связей и привилегий
----------------	-------------------	---	----------------------------

Когда теряется *Репутация* (ориентировочный список):

- Публичное разоблачение лжи (потеря *2d4*)
- Проигрыш в *состязании* с высокопоставленным лицом (потеря тет-а-тет *1d4*, прилюдно - *2d4*)
- Признание в недостойном поступке (потеря *1d6*)
- *Провал* важной проверки *Харизмы* (потеря *1*)

Когда теряется *Влияние* (ориентировочный список):

- Крупный проигрыш в суде (потеря *1d6*)
- Раскрытие компрометирующей тайны (потеря *1d6*)
- Потеря поддержки покровителя (потеря *2d6*)

Как восстанавливать (ориентировочный список):

- *Репутацию* можно восстановить, совершив публичный благородный поступок (*1d4* за сцену)
- *Влияние* можно восстановить, оказав услугу влиятельному лицу (по решению Мастера)

Правила потери и восстановления *Репутации* и *Влияния* представляют собой базовую механику, призванную структурировать социальное взаимодействие и дать игрокам понятные ориентиры для оценки последствий своих действий. Однако в рамках живой игровой ситуации, где динамика повествования и непредсказуемость решений участников не могут быть полностью формализованы, Мастер наделяется правом ситуационной адаптации предложенных норм.

Во всех случаях, когда строгое следование табличным значениям вступает в противоречие с логикой развития сюжета, атмосферой сцены или интересами поддержания вовлеченности игроков, Мастер может корректировать как величину потерь, так и условия их наступления. Потеря *2d4 репутации* за публичное разоблачение лжи может быть увеличена до *3d4*, если ложь носила особенно циничный характер или была произнесена перед всем городом; напротив, может быть уменьшена до *1d4*, если разоблачение произошло в узком кругу сочувствующих.

Следующие обстоятельства являются основаниями для корректировки механики:

- Художественная уместность.

Если потеря *репутации* в конкретной сцене создаёт неоправданно комичный или, наоборот, чрезмерно депрессивный эффект, разрушающий заданный тон игры, Мастер вправе изменить размер.

- Компенсация выдающегося отыгрыша.

Игрок, чья речь или действие были исключительно убедительны, артистичны или соответствовали характеру персонажа, может получить *вдохновение*.

- Сюжетная необходимость.

Если сценарий требует, чтобы персонаж сохранил *влияние* для ключевой сцены суда, Мастер может отложить применение потерь до кульминации или заменить

количественное снижение качественными ограничениями (например, «судья стал относиться к вам с подозрением, но формально ваше влияние не уменьшилось»).

- Восстановление показателей.

Указанные способы восстановления (благородный поступок, услуга влиятельному лицу) также могут быть интерпретированы расширительно. Мастер вправе признать восстановительный эффект за любой значимой для сообщества или персонажа активностью, не предусмотренной исходным списком, а также определить величину восстановленного показателя не по фиксированному броску, а по драматургической значимости совершённого действия.

Опционально все подобные корректировки осуществляются Мастером открыто, с кратким пояснением для игроков, что позволяет сохранить доверие к системе и избежать ощущения произвола. «Сейчас, учитывая, как убедительно прозвучала ваша речь перед горожанами, я снижаю потерю *репутации* с *2d4* до *1d4* - люди готовы вас выслушать» - такой комментарий сохраняет прозрачность правил, одновременно демонстрируя их гибкость.

2.3. Система бросков

Основные броски:

- Проверка характеристики: *1d20* + модификатор характеристики + бонус мастерства (если есть владение навыком)
- *Состязание*: оба участника бросают *1d20* + модификатор; побеждает больший результат
- Бросок удачи: *1d100*; чем выше, тем лучше

Таблица 10 - Сложность проверок бросков

Сложность	Целевое число	Условный пример
Легко	10	Убедить равного себе по статусу; сослаться на общеизвестный закон; заметить плохо спрятанную улику
Средне	15	Убедить скептически настроенного судью; распознать ложь свидетеля; найти тщательно спрятанную улику
Трудно	20	Переубедить инквизитора; заставить врага признать поражение; подделать документ без улик

Сложности «Очень легко» (5) и «Очень трудно» (20+) используются Мастером в исключительных случаях по его усмотрению. В большинстве игровых ситуаций применяются три базовых уровня.

В некоторых ситуациях персонаж действует в особенно удачных или неудачных обстоятельствах. Это отражается через *преимущество* или *помеху*. *Преимущество* означает, что игрок бросает кубик дважды и выбирает лучший результат - так бывает, когда у персонажа есть убедительные доказательства, поддержка влиятельного лица или время на подготовку. *Помеха*, напротив, заставляет выбрать худший результат из двух бросков; она применяется, когда персонаж действует в спешке, его не слушают или у него плохая *репутация*.

Мастер также может наградить игрока *вдохновением*. Игрок может использовать *вдохновение*, чтобы получить преимущество при одном броске. В отличие от обычного *преимущества*, которое зависит от обстоятельств, *вдохновение*

является личной заслугой игрока и признание того, что его персонаж действовал ярко, убедительно или в полном соответствии со своим характером.

У одного персонажа не может быть больше 3-4 *вдохновений* (опционально) одновременно, т.е. его нельзя накапливать. Если игрок получил *вдохновение*, но ещё не использовал его, он может либо применить его в подходящий момент. Неиспользованное *вдохновение* стораёт в конце игры, поэтому его лучше не копить, а пускать в дело в ключевые моменты, например, когда решается исход суда или когда нужно переломить ход спора.

Помимо выдающегося отыгрыша и удачных реплик, Мастер может дать *вдохновение* в этих и других ситуациях (на своё усмотрение):

- За следование характеру персонажа;
- За драматический риск;
- За находчивость;
- За помощь другим игрокам.

3. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

3.1. Готовые архетипы

Игроки выбирают один из *архетипов*. Каждый *архетип* даёт базовые *характеристики*, *влияние* и владение *навыками*. Игра рассчитана на 6–12 участников, поэтому каждый *архетип* может быть выбран только один раз - в городе не может быть двух инквизиторов или двух защитников. Это правило обеспечивает разнообразие ролей и не позволяет одной стороне получить численное преимущество.

Распределение *характеристик*: 20 очков между четырьмя ключевыми характеристиками (Интеллект, Мудрость, Харизма, Ловкость). Начальное значение каждой - 8. (Опциональные характеристики Сила и Телосложение при желании можно добавить, но они редко влияют на основные проверки в этой НРИ).

Выбор *навыков*: каждый персонаж выбирает 3 навыка, в которых он особенно силён. К проверкам этих навыков персонаж добавляет бонус мастерства (+2).

Список *навыков* и ориентировочный пример их использования:

- *Анализ (INT)* - находить противоречия, анализировать документы
- *Знание законов (INT)* - понимать юридические процедуры
- *Красноречие (CHA)* - убеждать, произносить речи
- *Обман (CHA)* - лгать, скрывать правду
- *Проницательность (WIS)* - понимать истинные мотивы
- *Внимательность (WIS)* - замечать детали
- *Запугивание (STR или CHA)* - давить, угрожать
- *Скрытность (DEX)* - передавать тайные сообщения
- *Исторические знания (INT)* - знать прецеденты
- *Богословие (INT)* - понимать религиозные доктрины
- *Медицина (WIS)* - лечить, определять болезни
- *Связи в городе (CHA)* - находить нужных людей

Таблица 11 - Рекомендуемое распределение для разных размеров группы (опционально):

Размер группы	Рекомендуемый состав
6 игроков (базовый)	Инквизитор, Защитник, Представитель эрцгерцога, 1 обвиняемая (Хелена Шоберин), 1 свидетель (Маргарета), Судья
7–8 человек	Базовый состав + вторая обвиняемая (Бербель Хиффайзен), Городской советник или Местный священник
9–10 человек	Добавить Лекаря, Тавернщика, Богатого Покровителя
11–12 человек	Добавить второго свидетеля, второго горожанина, Ремесленника

Мастер может корректировать состав в зависимости от интересов и количества игроков, но ключевые фигуры (инквизитор, защитник, обвиняемая) должны присутствовать обязательно.

Игроки не обязаны выбирать готовые архетипы - они могут придумать собственного персонажа. Однако такое решение требует обоснования: персонаж должен органично вписываться в исторический контекст Инсбрука 1485 года и логично объяснять, почему он оказался в центре судебного процесса.

Что нужно обосновать:

- Кто этот человек в городе (чем занимается, каково его положение)
- Почему он оказался вовлечён в дело (его вызвали, он пришёл добровольно, его семья под угрозой)
- Какое у него отношение к обвиняемым женщинам (знает ли он их, в каких отношениях)

Что разрешено:

- Любая социальная группа, реально существовавшая в Инсбруке того времени (см. таблицу социальных групп в разделе 3.2)
- Связь с существующими персонажами (родственник обвиняемой, знакомый свидетеля, должник купца)
- Наличие личных мотивов и тайн (долги, старые обиды, скрываемые факты биографии)

Что запрещено:

- Персонажи с более высоким статусом, чем представитель эрцгерцога (члены семьи правителя, высшая знать)
- Персонажи, обладающие реальными магическими способностями (игра про обвинения в колдовстве, а не про настоящее колдовство)
- Персонажи, не имеющие никакого отношения к городу и его делам (случайные проезжие без связи с сюжетом)

Игрок, желающий создать собственного персонажа, должен кратко (устно или письменно) объяснить его роль в городе и причину участия в процессе. Мастер вправе:

- Одобрить заявку без изменений
- Предложить скорректировать детали (например, снизить социальный статус или уточнить мотивацию)
- Отклонить заявку, если она явно противоречит историческому контексту или игровому балансу

При этом Мастер должен руководствоваться логикой: «Сможет ли этот персонаж органично взаимодействовать с остальными? Не нарушит ли он равновесие сил? Есть ли в исторических документах основания для существования

такого человека в Инсбруке?» Даже при свободном создании персонажа игрок получает от Мастера карточку с секретной информацией из предоставленных (или выдуманной Мастером, если он хочет), *уликами* и личными целями, интегрированными в общий сюжет. Это позволяет сохранить игровой баланс и гарантирует, что каждый участник будет вовлечён в общую историю.

Таблица 12 - Архетип 1: Инквизитор *Генрих Крамер*

Поле	Содержание
Роль в игре	Обвинитель, главный антагонист
Влияние	8
Рекомендуемые характеристики	INT 15, CHA 15, WIS 12, DEX 10
Рекомендуемые навыки	Богословие, Знание законов, Красноречие
Особый ресурс	Папская булла « <i>Summis desiderantes affectibus</i> » (копия)
Публичная информация	Доминиканский инквизитор, присланный папой. Убежден, что ведьмы существуют и их надо искоренять. Уже провел процессы в других городах.
Скрытая цель	Добиться осуждения хотя бы 3 обвиняемых, чтобы подтвердить свою миссию и получить поддержку для дальнейшей работы.
Секрет	Вы знаете, что показания слабы, но цель оправдывает средства. Если вы проиграете этот процесс, ваша карьера будет разрушена.
Козыри	Папская булла
Слабость	Ваши методы вызывают отвращение у местной знати; любое процедурное нарушение может разрушить обвинение
Деньги	7 пфеннигов

Таблица 13 - Архетип 2: Защитник Иоганн Мерварт

Поле	Содержание
Роль в игре	Защитник обвиняемых
Влияние	6
Рекомендуемые характеристики	INT 16, CHA 14, WIS 13, DEX 9
Рекомендуемые навыки	Знание законов, Красноречие, Проницательность
Особый ресурс	Письмо от семей обвиняемых, копии показаний
Публичная информация	Лицензиат канонического права, доктор медицины. Назначен защищать обвиняемых
Скрытая цель	Добиться оправдания всех обвиняемых, доказав процедурные нарушения.
Секрет	Вас нанял влиятельный человек из окружения эрцгерцога (Ульрих фон Шландерсберг), состоявший в близких отношениях с Хеленой Шоберин. Он не может выступать открыто, но заинтересован в её оправдании. Если вы проиграете, не только обвиняемые пострадают, но и ваш покровитель окажется под угрозой разоблачения, что разрушит вашу карьеру.
Козыри	Финансовая поддержка покровителя
Слабость	Вы чужой в этом городе. Без поддержки местных жителей ваши аргументы будут слабы. Кроме того, вы не можете раскрыть имя своего покровителя, это лишит вас защиты и может погубить его репутацию.
Деньги	5 пфеннигов Защитник имеет доступ к дополнительным средствам покровителя.

	Это не означает, что у него больше денег в кошельке, но он может один раз за игру попросить у покровителя сумму до 10 пфеннигов на важные расходы (подкуп свидетеля, покупка документа). Это считается использованием козыря «финансовая поддержка покровителя» и не может быть повторено.
--	--

Таблица 14 - Архетип 3: Представитель эрцгерцога Сигизмунда

Поле	Содержание
Роль в игре	Наблюдатель, защитник политической стабильности
Влияние	7
Рекомендуемые характеристики	CHA 16, INT 14, WIS 12, DEX 10
Рекомендуемые навыки	Связи в городе, Проницательность, Красноречие
Особый ресурс	Доступ к информации о придворных интригах
Публичная информация	Придворный, посланный эрцгерцогом следить за порядком.
Скрытая цель	Процесс не должен выйти из-под контроля и затронуть интересы эрцгерцога или его окружения.
Секрет	Одна из обвиняемых была любовницей человека из окружения эрцгерцога. Если это выплывет, будет скандал. Вы знаете, что Ульрих фон Шландерсберг нанял защитника для Хелены Шоберин. Если это всплывёт в суде, разразится скандал, который затронет всё окружение эрцгерцога. Вы должны сделать всё, чтобы этот факт остался тайной
Козыри	Воля эрцгерцога
Слабость	Вы не можете открыто защищать обвиняемых, иначе вас обвинят в покровительстве ведьм
Деньги	10 пфеннигов

Таблица 15 - Архетип 4: Городской советник

Поле	Содержание
Роль в игре	Представитель городского самоуправления
Влияние	6
Рекомендуемые характеристики	INT 14, CHA 14, WIS 13, DEX 11
Рекомендуемые навыки	Знание законов, Связи в городе, Проницательность
Особый ресурс	Доступ к городским документам
Публичная информация	Член городского совета, заботится о порядке и стабильности
Скрытая цель	Процесс не должен нарушить торговлю и покой в городе.
Секрет	Вы знаете, что некоторые обвинения - это просто сведение личных счетов, но боитесь открыто выступить против инквизитора.
Козыри	Авторитет городской власти
Слабость	Зависимость от мнения других членов совета
Деньги	10 пфеннигов

Таблица 16 - Архетип 5: Местный священник

Поле	Содержание
Роль в игре	Церковный авторитет, противник радикальных методов
Влияние	5
Рекомендуемые характеристики	WIS 16, INT 13, CHA 13, DEX 10
Рекомендуемые навыки	Богословие, Проницательность, Красноречие
Особый ресурс	Доступ к церковным документам
Публичная информация	Приходской священник, знающий свою паству.

Скрытая цель	Защитить невиновных прихожан от ложных обвинений.
Секрет	Епископ Георг Гользер считает методы инквизитора ошибочными и просил вас следить за процессом.
Козыри	Авторитет церкви и знание паствы
Слабость	Не может открыто идти против вышестоящего духовенства
Деньги	5 пфеннигов

Таблиц 17 - Архетип 6: Итальянский лекарь

Поле	Содержание
Роль в игре	Медицинский эксперт
Влияние	4
Рекомендуемые характеристики	WIS 16, INT 15, CHA 10, DEX 11
Рекомендуемые навыки	Медицина, Проницательность, Внимательность
Особый ресурс	Набор трав, связи при дворе, знание ядов.
Публичная информация	Вы прибыли из Италии - родины лучших врачей Европы. Учились в Падуе или Болонье, где переняли самые передовые методы диагностики. Вас пригласили ко двору эрцгерцога Сигизмунда. Когда рыцарь Йорг Шписс тяжело заболел, вас позвали к его постели
Скрытая цель	Доказать, что Шписс умер от колдовства. Если вы признаете, что это было отравление или болезнь, могут спросить: почему вы, лучший врач, не смогли его спасти? Обвинение в колдовстве снимает с вас ответственность. Как итальянец, вы хотите получить постоянную должность при дворе. Если вы поддержите инквизитора, это укрепит его положение, вы станете «своим» для церковных властей. Если же пойдёте против инквизитора, вас могут обвинить в том же, в чём обвиняют Шоберин - в нечестивых связях.
Секрет	Вы видели Шписса перед смертью. Он сказал: «Я съел такую вкуснятину, что ничто другое с этим не сравнится», после чего его состояние резко ухудшилось. Но главное - вы предупреждали его: «Господин, теперь ты никогда не будешь знать покоя». Эти слова теперь работают против вас. Если окажется, что это было просто отравление, вы будете выглядеть глупцом, который нагнал страху на рыцаря. Если же это было колдовство - вы выглядите провидцем.
Козыри	Медицинский авторитет и знание ядов
Слабость	Вы иностранец. Если вы ошибётесь, ваша репутация будет разрушена. Кроме того, вы зависите от благосклонности эрцгерцога и церкви. Если процесс провалится, вас могут обвинить в том, что вы «покрывали ведьму» своими сомнениями.
Деньги	5 пфеннигов

Таблица 18 - Архетип 7: Тавернщик

Поле	Содержание
Роль в игре	Источник слухов и информации
Влияние	4
Рекомендуемые характеристики	CHA 16, WIS 13, INT 12, DEX 11
Рекомендуемые навыки	Связи в городе, Проницательность, Скрытность
Особый ресурс	Знание всех слухов, доступ к информации

Публичная информация	Владелец таверны «Золотой крест», куда заходят все горожане.
Скрытая цель	Получить выгоду от процесса - продавать информацию или услуги тем, кто больше заплатит.
Секрет	Вы слышали много разговоров, но не все из них правда. Вы можете продать слух, но не знаете, насколько он достоверен.
Козыри	Все заходят к вам
Слабость	Ваше слово стоит недорого, вы известный сплетник
Деньги	5 пфеннигов

Таблица 19 - Архетип 8: Богатый покровитель Ульрих фон Шландерсберг

Поле	Содержание
Роль в игре	Придворный, тайный покровитель защиты
Влияние	7
Рекомендуемые характеристики	CHA 16, INT 14, WIS 12, DEX 10
Рекомендуемые навыки	Связи в городе, Проницательность, Красноречие
Особый ресурс	Доступ к эрцгерцогу, финансовая поддержка защитника
Публичная информация	Влиятельный придворный из окружения эрцгерцога Сигизмунда. При дворе вас знают как надёжного советника
Скрытая цель	Добиться оправдания Хелены Шоберин, не раскрыв своей связи с ней. Вы не можете выступать открыто, поэтому наняли лучшего защитника в городе - Иоганна Мерварта.
Секрет	Вы состояли в близких отношениях с Хеленой. Если это станет известно, ваша карьера при дворе закончится, а репутация семьи будет уничтожена. Именно вы оплачиваете защитника.
Козыри	Доступ к эрцгерцогу и знание интриг
Слабость	Вы не можете раскрыть себя. Любое упоминание вашей связи с обвиняемой может уничтожить вас. Вы зависите от защитника - если он проиграет, вы оба окажетесь в опасности
Деньги	10 пфеннигов

Таблица 20 - Архетип 9: Ремесленник (мастер цеха)

Поле	Содержание
Роль в игре	Представитель горожан
Влияние	5
Рекомендуемые характеристики	WIS 14, CHA 13, DEX 13, INT 12
Рекомендуемые навыки	Связи в городе, Запугивание, Проницательность
Особый ресурс	Поддержка цеха
Публичная информация	Уважаемый мастер, владелец мастерской.
Скрытая цель	Защитить свою семью от ложных обвинений.
Секрет	Ваша жена - одна из обвиняемых (Бербель Хиффайзен). Вы знаете, что она не ведьма, но боитесь, что вас тоже обвинят
Козыри	Поддержка цеха
Слабость	Если вашу жену осудят, ваша мастерская и репутация будут уничтожены
Деньги	3 пфеннигов

Таблица 21 - Архетип 10: Женщина под подозрением (Хелена Шоберин)

Поле	Содержание
Роль в игре	Главная обвиняемая
Влияние	3

Рекомендуемые характеристики	CHA 16, WIS 14, INT 12, DEX 10
Рекомендуемые навыки	Обман, Проницательность, Связи в городе
Особый ресурс	Знание компромата на богатых горожан
Публичная информация	Горожанка, замужем. Обвиняется в убийстве рыцаря Йорга Шписса и неуважении к инквизитору. О вас ходят самые разные слухи - одни считают вас ведьмой, другие - жертвой клеветы
Скрытая цель	Доказать свою невиновность. Вы не ведьма - просто у вас был роман с рыцарем, а его смерть - несчастный случай или отравление (на выбор игрока)
Секрет	У вас был покровитель при дворе (Ульрих фон Шландерсберг), влиятельный человек из окружения эрцгерцога. Он не может выступить открыто, но именно он нанял для вас лучшего защитника в городе - Иоганна Мерварта. Если это станет известно, вы оба окажетесь в опасности. Кроме того, вы знаете много тайн знатных семей Инсбрука - имена любовниц, долги, сделки, которые лучше не выносить на свет. В случае выбора варианта отравления, вы также знаете точную причину смерти рыцаря и что именно вы это сделали
Козыри	Тайны знати
Слабость	У вас дурная репутация; многие верят слухам. Ваша связь с покровителем - оружие обоюдоострое: если его имя всплывёт, вы лишитесь защиты. Кроме того, вы действительно были близки со Шписсом, и это может быть использовано против вас.
Деньги	2 пфеннигов

Таблица 22 - Архетип 12: Женщина под подозрением (Бербель Хиффайзен)

Поле	Содержание
Роль в игре	Обвиняемая, соседка
Влияние	3
Рекомендуемые характеристики	WIS 15, INT 13, CHA 13, DEX 11
Рекомендуемые навыки	Обман, Проницательность, Внимательность
Особый ресурс	Знание, что фигура была подброшена
Публичная информация	Горожанка. Обвиняется в наведении порчи на соседей с помощью восковых фигур.
Скрытая цель	Доказать, что восковая фигура - это подделка, подброшенная вашими врагами.
Секрет	У вас действительно была ссора с Гертрудой Ротин. Но вы не ведьма, просто ваши соседи хотят отобрать ваш дом.
Козыри	Соседские тайны
Слабость	У вас много врагов среди соседей
Деньги	2 пфеннигов

Таблица 23 - Архетип 13: Свидетельница обвинения (Маргарета Грюнепахин)

Поле	Содержание
Роль в игре	Ключевой свидетель против Бербель
Влияние	4
Рекомендуемые характеристики	CHA 14, WIS 14, DEX 12, INT 12
Рекомендуемые навыки	Обман, Проницательность, Скрытность
Особый ресурс	Личная история болезни
Публичная информация	Жительница Инсбрука, бывшая служанка Бербель Хиффайзен

Скрытая цель	Добиться осуждения Бербель. Она вас уволила, и вы считаете, что она наслала на вас болезнь.
Секрет	Вас уволили за воровство. Вы скрываете это, потому что это подорвет ваши показания.
Козыри	Убеждённость жертвы
Слабость	Если кто-то узнает о причине увольнения, ваши показания будут признаны ложью
Деньги	3 пфеннигов

Таблица 24 - Архетип 14: Судья

Поле	Содержание
Роль в игре	Председатель суда, арбитр
Влияние	8
Рекомендуемые характеристики	WIS 15, INT 15, CHA 13, DEX 9
Рекомендуемые навыки	Знание законов, Проницательность, Красноречие
Особый ресурс	Право выносить окончательное решение, доступ к городским и церковным документам
Публичная информация	Уважаемый человек, назначенный городским советом и епископом вести это дело. Вы не связаны ни с инквизитором, ни с обвиняемыми. Ваша задача - справедливый суд.
Скрытая цель	Вынести справедливый приговор, который устроит обе стороны и не приведёт к беспорядкам в городе. Вы не можете позволить себе ошибку - от вашего решения зависит репутация всего суда.
Секрет	Вы знаете, что епископ Георг Гользер скептически относится к методам инквизитора. Если процесс выйдет из-под контроля, вы можете обратиться к нему за поддержкой. Кроме того, вы слышали, что у одной из обвиняемых есть влиятельный покровитель при дворе, но не знаете, кто это.
Козыри	Авторитет судебной власти
Слабость	Вы не можете открыто встать ни на чью сторону - ваша беспристрастность должна быть очевидна. Любое решение вызовет недовольство одной из сторон. Вы зависите от того, насколько убедительными будут выступления.
Деньги	8 пфеннигов

Важное примечание: Судья - единственная роль, которая не требует личной цели и секрета, если Мастер решает играть его сам. Если судью играет участник, ему выдаётся эта карточка. Если судью играет Мастер, он просто ведёт заседание, не имея собственных интересов в исходе дела. Будет предпочтительно отдать эту роль Мастеру, но если участники игры (в т.ч. Мастер) решают иначе, то игра это позволяет.

Особые правила для судьи:

Ваша главная задача - следить за порядком и дать каждой стороне возможность высказаться. Вы не обязаны знать все законы, но вы должны быть справедливы.

Как вести суд:

1. Открытие. Объявите имена обвиняемых и напомните, что суд ищет правду.
2. Слово обвинителю. Дайте инквизитору 3–5 минут на изложение обвинений. Не прерывайте, даже если он говорит слишком уверенно.
3. Слово защитнику. Дайте защитнику столько же времени.

4. Допрос свидетелей. Спросите каждую сторону, кого они хотят вызвать. Следите, чтобы вопросы были по делу. Если кто-то начинает кричать или перебивать, скажите: *«Прошу соблюдать порядок в суде»*.

5. Прения. После допросов дайте обвинителю и защитнику по 2–3 минуты на итоговую речь.

6. Совещание и приговор. Вы можете:

- Вынести решение самостоятельно
- Посоветоваться с другими игроками (но не со сторонами процесса)
- Объявить, что решение будет принято после дополнительного рассмотрения (в этом случае исход остаётся неопределённым, что можно обыграть как «отложено до выяснения»)

3.2. Свободное создание персонажа

Для упрощения подготовки к игре настоятельно рекомендуется использовать готовые архетипы (Таблицы 12-24). Они полностью покрывают все необходимые роли и сбалансированы по игровым возможностям. Но поскольку данная НРИ отличается максимальной свободой воли, игроки могут создать своего персонажа, но строго на основе исторических данных о социальной структуре Инсбрука 1485 года.

Таблица 25 - Доступные социальные группы для создания персонажа

Социальная группа	Кто входит	Историческая основа (страницы перевода)
Духовенство	Приходской священник, монах, капеллан	с. 104, 163–164
Дворянство и рыцарство	Рыцарь, придворный, оруженосец	с. 35–36, 125–126
Городская знать (патриции)	Член городского совета, судья, богатый купец	с. 104, 166–168
Ремесленники (цеховые мастера)	Кузнец, портной, кожевник, сапожник, слесарь	с. 104, 167–168
Торговцы и владельцы мануфактур	Купец, владелец оружейной мануфактуры	с. 36
Медики и образованные	Лекарь, цирюльник, травник	с. 125, 126
Служилые люди	Стражник, слуга, управляющий	с. 125, 133
Горожане (нецеховые)	Таверщик, содержатель постоянного двора, торговка	с. 103–104, 157
Женщины	Жена ремесленника, вдова, повитуха, служанка	с. 70, 133, 145
Маргиналы	Нищий, странник, бывший преступник	с. 45

При создании собственного персонажа игрок должен учитывать, что его социальное положение напрямую определяет начальное *Влияние* - меру того, насколько серьёзно окружающие готовы прислушиваться к его словам. Чем выше статус, тем большее *влияние* получает персонаж.

Представители высшего духовенства, дворянства и городской знати начинают с *влиянием* 6–8 - их голос значит многое. Низшее духовенство, ремесленники-мастера и зажиточные торговцы имеют *влияние* 5–6 - их уважают, но они не принадлежат к высшим кругам. Медики, служилые люди и зажиточные горожане обладают *влиянием* 4–5 - их слышат, но их слово редко становится решающим.

Бедные горожане, независимые женщины (вдовы, незамужние) и маргиналы имеют *влияние* 3–4 - они вынуждены полагаться на союзников, чтобы их голос был услышан.

В традиционных ролевых играх низкий статус кажется недостатком. Но в этой игре низкое *влияние* - это просто другой способ влиять на события. У таких персонажей есть свои уникальные преимущества, которых нет у знати.

1. Доступ к информации, скрытой от знати.

Слуги, служанки, бедные горожане, маргиналы - те, кого «высшие» не замечают. Они слышат то, что не доходит до ушей дворян. Служанка знает, кто к кому ходит ночью. Нищий видел, как богатый купец встречался с подозрительными людьми. Таверщик слышит все разговоры за кружкой пива. У такого персонажа есть информация, которую не купить за деньги.

2. Никто не ждёт от вас угрозы.

Знатного дворянина будут осторожно слушать, но его слова - под прицелом. Бедную вдову или служанку никто не воспринимает всерьёз - пока она не скажет то, что переворачивает всё дело. Персонажи с низким *влиянием* могут действовать незаметно, собирать *улики*, подслушивать, подкупать тех, кто знает правду.

3. Вы можете изменить ход дела, даже если вас не слушают.

Да, судья может не обращать внимания на слова служанки. Но если у неё есть доказательства? Если она знает, где спрятана *улика*? Если она видела, как подбрасывали *улики*? Персонажи с низким *влиянием* часто являются носителями ключевой информации, без которой процесс разваливается.

4. Это исторически достоверно.

В реальном Инсбрукском процессе большинство свидетелей и обвиняемых были именно из низших слоёв. Женщины, служанки, бедные горожане - именно их голоса (и слухи, которые они распространяли) определили ход дела. Знать пыталась управлять процессом со стороны, но главные события разворачивались на уровне улицы, таверны, соседской перебранки.

За персонажа с низким *влиянием* играют не ради власти над судом, а ради доступа к тайнам, личной драмы и возможности влиять на события через информацию, а не через статус. Это другой, но не менее важный способ быть в центре истории.

Персонажи с высоким *влиянием* (дворяне, городские советники, представители церкви) обладают иными, но не менее значимыми преимуществами, которые позволяют им влиять на ход событий иначе, чем персонажи низкого статуса.

1. Вас слушают, даже когда вы ошибаетесь.

Высокое *влияние* означает, что окружающие по умолчанию относятся к вашим словам серьёзно. Даже если ваши аргументы слабы, судья будет склонен выслушать вас до конца. Персонаж с низким *влиянием* должен доказывать свою правоту каждый раз; персонаж с высоким *влиянием* получает «кредит доверия» - его слова имеют вес ещё до того, как он их произнёс.

2. У вас есть доступ к власти.

Вы можете обратиться напрямую к эрцгерцогу или его представителю. Вы можете влиять на назначение судей. Вы можете потребовать, чтобы свидетели были вызваны повторно или чтобы улики были пересмотрены.

3. Вы можете защищать других.

Персонаж с низким *влиятием* может только просить о помощи. Персонаж с высоким *влиятием* может её предоставлять. Вы можете взять под защиту бедную вдову, которую хотят арестовать. Вы можете поручиться за обвиняемую, чтобы её отпустили до суда. Вы можете нанять лучшего защитника, если он вам понадобится. Это даёт возможность влиять на судьбы других - и получать от них информацию и благодарность в ответ.

4. Вы обладаете «легальной» властью.

Вы можете требовать соблюдения процедур, ссылаться на законы, апеллировать к вышестоящим инстанциям. Защитник может указать на процедурные нарушения, но у него нет власти их исправить. У вас есть. Вы можете остановить незаконный арест, потребовать повторного допроса, отложить заседание.

6. Вы знаете, как устроена система.

Дворяне и городские советники понимают механизмы власти. Вы знаете, кто кому подчиняется, какие у кого интересы, где слабые места. Вы можете предугадать, как поведёт себя судья, или понять, кто на самом деле стоит за обвинениями. Это знание - ресурс, который нельзя купить.

7. Вы можете позволить себе проиграть (и выиграть).

Персонаж с низким *влиятием*, если его слова не будут услышаны, теряет всё. Персонаж с высоким *влиятием*, даже если его позиция не победит в суде, сохранит связи, статус и возможность действовать дальше. У вас есть запас прочности, которого нет у других.

За персонажа с высоким *влиятием* играют ради возможности влиять на систему изнутри, защищать слабых, задавать правила игры и переламывать ход событий одним словом. Это ответственность - ведь от ваших решений зависят судьбы тех, у кого нет голоса.

Создавая персонажа, игрок должен ответить на три вопроса, которые помогут Мастеру определить его место в истории и снабдить подходящей секретной информацией. Первый вопрос: «Кто вы в Инсбруке?» - здесь нужно описать, чем персонаж занимается, откуда родом, каково его положение в городе. Второй вопрос: «Почему вы оказались в центре этого дела?» - объяснение может быть разным: вас вызвали как свидетеля, вы пришли по своей воле, потому что дело вас касается, или ваша семья находится под угрозой. Третий вопрос: «Что вы знаете о подозреваемых женщинах?» - здесь можно выбрать из списка известных персонажей (Хелена Шоберин, Бербель Хиффайзен, Бербель Хиффайзен) или придумать свою связь, но обязательно с историческим обоснованием: например, вы могли быть соседкой, должницей, родственницей или случайным свидетелем.

Мастер оценивает предложенную концепцию и либо одобряет её, либо предлагает скорректировать детали, чтобы персонаж органично вписывался в общую историю и не нарушал игровой баланс.

3.3. Правила создания персонажа

Начальное *Влияние* персонажа определяется его социальным положением - тем местом, которое он занимает в иерархии позднесредневекового города.

Наиболее высоким *влиянием* - от 6 до 8 - обладают представители высшего духовенства (епископ, настоятель крупного монастыря), дворянства (рыцари, приближённые эрцгерцога) и городской знати (члены городского совета, богатейшие купцы, судьи). Их голос имеет вес по определению; к ним прислушиваются даже тогда, когда они не предлагают никаких доказательств, просто в силу их статуса.

Следующую ступень - *влияние* 5–6 - занимают низшее духовенство (приходские священники, монахи), мастера ремесленных цехов (кузнецы, кожевники, плотники, имеющие собственную мастерскую и учеников) и зажиточные торговцы. Эти люди уже имеют вес в городе, но их слово ещё не является определяющим - им нужно подкреплять свои заявления доказательствами или поддержкой более влиятельных лиц.

Влияние 4–5 получают медики (лекари, цирюльники), служилые люди (стражники, писари, управляющие) и зажиточные горожане, не принадлежащие к знати или цеховой верхушке. Их голос слышат, но он редко становится решающим; такие персонажи вынуждены искать союзников среди более влиятельных, чтобы их слова были услышаны.

Самый низкий уровень *влияния* - от 3 до 4 - у бедных горожан (подёнщики, мелкие торговцы без лавки), независимых женщин (вдовы, незамужние, живущие своим трудом) и маргиналов (нищие, бывшие преступники, странники). Эти персонажи практически не имеют веса в обществе; их голос ничего не значит без поддержки кого-то более влиятельного. Однако именно они часто обладают той информацией, которая недоступна знати, - и их задача не в том, чтобы их слушали, а в том, чтобы их информация попала к тем, кого слушают.

Игрок должен ответить на три вопроса:

1. «Кто вы в Инсбруке?» (чем занимаетесь, откуда родом)
2. «Почему вы оказались в центре этого дела?» (вас вызвали, вы пришли по своей воле, ваша семья под угрозой)
3. «Что вы знаете о подозреваемых женщинах?» (можно выбрать из списка известных персонажей или придумать, но с историческим обоснованием)

Запрещено создавать персонажа, который:

- Является членом семьи эрцгерцога или высшей знати
- Является инквизитором или защитником (эти роли закреплены)
- Имеет сверхъестественные способности или магические знания
- Прибыл из другого города/страны без объяснения причин

Разрешены, но требуют согласования:

- Родственник одной из обвиняемых
- Человек, ранее обвинявшийся в колдовстве, но оправданный
- Иностранец (купец из Италии, паломник) - нужно объяснить, как он оказался вовлечен

4. ПОЛНАЯ МЕХАНИКА СИСТЕМЫ КОЗЫРЕЙ, СЛУХОВ И УЛИК

4.1. Система козырей

Козырь - это уникальная способность или ресурс персонажа, который можно активировать один раз за всю игру (если в описании *козыря* не указано иное). *Козырь* даёт автоматический *успех* в конкретной ситуации без броска кубика, позволяя персонажу переломить ход событий в критический момент, если *козырь* под него подходит.

У каждого архетипа есть свой *козырь*, описанный в карточке персонажа. *Козыри* могут быть:

- Материальными (папская булла, письмо покровителя, документы)
- Информационными (знание тайны, компромат)
- Социальными (авторитет, связи, поддержка)
- Профессиональными (медицинское заключение, знание законов)

Каждый игрок получает один *козырь* в начале игры, указанный в карточке его персонажа (архетипа). *Козырь* выдан в виде карточки с описанием того, как и когда его можно использовать.

В некоторых случаях в ходе игры персонаж может получить дополнительные *козыри*:

Таблица 26 - Механика получения *козырей* во время игры (опционально)

Способ получения	Условия	Пример
Раскрытие тайны	Узнать компрометирующую информацию о другом персонаже	Тайна судьи, (можно использовать для шантажа)
Кража <i>козыря</i>	Успешно украсть материальный <i>козырь</i> у другого персонажа	Украсть папскую буллу у инквизитора
Обмен или покупка	Договориться с другим игроком	Купить у тавернщика его <i>козырь</i>

Порядок активации следующий:

1. Объявление. Игрок говорит: «Я использую свой *козырь* - [название]» и описывает, как именно он действует.
2. Подтверждение Мастера. Мастер проверяет, что ситуация соответствует описанию *козыря* (*козырь* нельзя использовать «не по назначению»).
3. Автоматический *успех*. *Козырь* срабатывает без броска кубика. Мастер описывает результат.

Козырь можно активировать в любой момент игры:

- В свободном общении (чтобы получить информацию, запугать свидетеля, заключить союз)
- В фазе подготовки к суду (чтобы найти *улику*, допросить упрямого свидетеля)
- В суде (чтобы переломить ход заседания, опровергнуть обвинение, заставить судью принять нужное решение)

Козырь можно использовать только один раз. После использования карточка *козыря* сдаётся Мастеру. *Козырь* нельзя применить, если ситуация не соответствует его описанию. *Козырь* нельзя «отменить» после объявления. Если *козырь* не был использован до конца игры, он сгорает.

4.1.1. Одноразовые (расходуемые) козыри

Это *козыри*, которые можно использовать только один раз за всю игру. После использования они исчезают, и персонаж теряет эту возможность. Сюда относятся:

Материальные *козыри* - предметы, которые можно предъявить, украсть, уничтожить. Когда вы используете папскую буллу, вы её предъявляете - и она становится известна всем, её эффект исчерпан. Когда вы используете письмо покровителя, вы его зачитываете или передаёте - дальше оно уже не может быть тайным оружием. Восковая фигура, предъявленная в суде, перестаёт быть вашей *уликой* - она становится достоянием суда.

Информационные *козыри* - тайны, которые можно использовать для шантажа или разоблачения. Когда вы пригрозили судье его тайной и он выполнил вашу просьбу, вы больше не можете использовать эту же тайну снова - либо вы её использовали, либо судья принял меры, чтобы её обезвредить. Если вы публично разоблачили купца, тайна перестала быть тайной - она стала общеизвестным фактом, и её нельзя использовать как рычаг давления во второй раз.

Материальные козыри

Материальные *козыри* связаны с физическим предметом, который персонаж носит с собой, хранит или может предъявить в нужный момент. Это могут быть документы (папская булла, письмо покровителя), вещественные *улики* (восковая фигура, странный порошок) или любые другие предметы, имеющие значение для дела. Предъявление такого *козыря* в суде заставляет судью подчиниться - например, папская булла инквизитора демонстрирует, что его полномочия исходят от высшей церковной власти, и судья не может их игнорировать. Письмо покровителя, которое есть у защитника, даёт доступ к закрытой информации или подтверждает, что за его словами стоит реальная сила. Восковая фигура, найденная под порогом, может быть предъявлена как доказательство вины Барбары Селахин - или, напротив, как доказательство того, что *улика* была подброшена, если у персонажа есть основания так утверждать.

Особое правило для материальных *козырей* заключается в том, что их можно украсть. Поскольку это физические предметы, персонаж с высокой *скрытностью* может выкрасть их у владельца, лишив того возможности использовать козырь, и получить этот *козырь* себе. Украденный предмет становится полноценным козырем нового владельца, и именно он решает, как им распорядиться.

Информационные козыри

Информационные *козыри* связаны со знанием чужой тайны. Это не физический предмет, а сведения, которые персонаж где-то услышал, подсмотрел или выведал. Самый яркий пример - тайны знати, которые знает Хелена Шоберин (это ее отдельные карточки, механика которых указана в ее карточке *козыря*). Такое знание даёт возможность шантажа - персонаж может пригрозить разоблачением, и его цель будет вынуждена выполнить одну просьбу, чтобы сохранить свою *репутацию*. Публичное разоблачение тайны (если игрок решит не шантажировать, а сразу объявить её вслух) разрушает *репутацию* цели, и это может быть даже более сильным ударом, чем шантаж, но у такого решения есть риск: обличитель сам может быть обвинён в клевете, если не сможет доказать свои слова.

Информационные *козыри* можно продавать или передавать. Узнав чужую тайну, персонаж не обязан использовать её сам - он может продать её тому, кому эта информация пригодится больше. При продаже цена зависит от того, насколько важна тайна и насколько заинтересован покупатель. После передачи использовать этот *козырь* может только новый владелец.

Социальные козыри

Социальные *козыри* связаны не с предметами и не с тайнами, а с положением персонажа в обществе - его авторитетом, связями, способностью влиять на людей благодаря тому, кем он является. Это самая гибкая категория *козырей*, потому что их обладатель не нуждается в *уликах* или секретах: его сила в том, что за ним стоит целая группа людей или высшая власть. Примером такого *козыря* служит поддержка цеха, которой обладает ремесленник.

Профессиональные козыри

Профессиональные *козыри* основаны на уникальных знаниях и навыках, которыми персонаж обладает в силу своей профессии. Это не то, что можно предъявить или чем можно шантажировать - это то, что персонаж умеет и знает лучше других.

Экспертное заключение итальянского лекаря - яркий пример такого *козыря*. Итальянские врачи в XV веке считались лучшими в Европе, их слово весило больше, чем мнение местных лекарей. Когда лекарь заявляет в суде, что смерть рыцаря наступила от колдовства (или от отравления), судья обязан принять это как экспертное заключение, потому что авторитет итальянской медицины не позволяет усомниться в словах такого специалиста. Этот *козырь* срабатывает автоматически, если только другая сторона не предъявит неопровержимых доказательств обратного. Особенность профессиональных *козырей* в том, что их нельзя украсть, передать или продать. Они неотделимы от персонажа. Однако они могут быть дискредитированы.

4.1.3.. Кража, передача и продажа козырей

Персонажи с высоким значением *Ловкости* и навыком *Скрытность* могут попытаться украсть материальный *козырь* у другого персонажа.

Что можно украсть

- Материальные *козыри* (булла, письмо, документы, *улики*)
- Нельзя украсть врождённые способности (авторитет, знание законов) или социальные связи

Порядок кражи

1. Объявление. Игрок говорит: «Я пытаюсь украсть [что] у [кого]» и описывает, как именно.
2. Бросок. Проверка *Ловкости* (*Скрытность*) против *Мудрости* (*Внимательность*) цели (*состязание*). Если у цели есть союзники, которые могут заметить, они тоже делают проверку.

Результат.

- *Успех*: вы получаете предмет. Теперь это ваш *козырь*. Цель теряет возможность его использовать.

- *Провал*: вы не смогли украсть. Цель всегда замечает попытку. Вы теряете *1db репутации*.

Нельзя украсть *козырь*, который уже был использован (он исчез), также нельзя украсть козырь в присутствии всей группы - нужен момент, когда цель отвлеклась. Украденный *козырь* может быть украден обратно. Если игрок украдет информационный или социальный *козырь*, он просто будет бесполезен. Зато изначальный владелец лишится его.

Информационные и материальные *козыри* можно передать другому персонажу безвозмездно. Для этого достаточно сказать: «Я передаю [кому] [что]»

Информационные *козыри* можно также продать. Порядок продажи:

1. Найдите покупателя
2. Договоритесь о цене.
3. При продаже сделайте проверку *Харизмы (Убеждение)*. При *успехе* сделка состоялась. При *провале* покупатель отказывается или сообщает о ваших попытках властям.

Исходя из вышеописанного, персонаж может потерять *козырь* до его использования. Это не частая ситуация, но она возможна, и игроки должны понимать, как она разрешается. В большинстве случаев утрата означает, что персонаж просто лишается возможности использовать этот козырь - никакой компенсации не предусмотрено, и это часть игрового риска.

Когда *козырь* утрачен, игрок и Мастер действуют по следующему порядку:

1. Мастер объявляет об утрате в тот момент, когда она происходит. Например: «Вы обнаруживаете, что папская булла исчезла из вашей сумки» (кража) или «Судья объявляет, что ему уже известно о тайне, которой вы хотели его шантажировать - кто-то опередил вас» (информация перехвачена). Игрок не узнаёт об утрате постфактум - он получает информацию в тот момент, когда она становится очевидной для его персонажа.
2. После объявления игрок лишается права использовать этот *козырь*. Карточка *козыря* либо сдаётся Мастеру (если он больше не существует в игре), либо передаётся новому владельцу (в случае кражи), либо остаётся у игрока, но с пометкой «дискредитирован» (для постоянных *козырей*).

Никакой компенсации за утрату не предусмотрено. Это игровой риск, и он осознанно заложен в систему. Игрок, чей *козырь* украли, не получает взамен другой *козырь*. Игрок, чью тайну опередили, не получает взамен другую информацию.

4.2. Система слухов

4.2.1. Карточки слухов

Слухи - это информация, которая может быть правдой, ложью или искажённой правдой. В игре *слухи* существуют как карточки, которые находятся у игроков. Каждая карточка содержит текст *слуха*, но её правдивость (правда, ложь, искажённая правда) известна только Мастеру. Игрок, получивший карточку, знает только текст - он не знает, правда это или нет.

Карточки *слухов* - это не то, что игрок обязан использовать. Это ресурс, который даёт ему право распоряжаться информацией, но не обязывает произносить её дословно. Игрок может разыграть *слух* в любой момент, при этом текст карточки показывать необязательно и, следовательно, можно сказать что угодно, выдавая это

за *слух*, независимо от того, что написано в самой карточке. Единственное ограничение - если его поймают на лжи, последствия будут серьёзными.

Более того, игрок может вообще не разыгрывать *слух* вслух, а использовать знание о нём иначе. Если цель игрока совпадает с предполагаемым эффектом *слуха*, он может действовать, исходя из этого знания, не произнося ни слова. Например, если игрок знает (из карточки или из предыдущих разговоров), что Маргарету уволили за воровство, он может попытаться использовать эту информацию для шантажа, не разыгрывая *слух* публично. В этом случае проверка *Харизмы* не требуется - игрок просто действует, опираясь на знание. Если же он хочет, чтобы информация стала известна другим, ему придётся разыгрывать *слух* и делать проверку.

В начале игры каждый игрок получает 2-4 карточки *слухов* от Мастера (в зависимости от количества игроков). Это те *слухи*, которые его персонаж слышал до начала событий. Карточки выдаются закрытыми, и игрок не обязан показывать их другим. Что написано в карточке, знает только он. Набор карточек фиксирован. Но это не ограничивает игроков в том, что они могут говорить. Игрок может разыграть *слух*, которого нет в его карточках, и даже *слух*, который противоречит тому, что у него написано. Карточка - это просто бумажка, а слова персонажа - это то, что он реально говорит.

Как разыграть *слух*:

1. Игрок произносит *слух* вслух (из карточки или выдуманный).
 2. Делает проверку *Харизмы* (*Убеждение*). Сложность всегда 12.
 3. Мастер объявляет результат:
- *Успех* - слух начинает циркулировать в городе.
 - *Провал* - слух не получает распространения, повторить его нельзя.
 - *Критический провал* (выпала 1) - игрок теряет 1d4 репутации, слух не идёт.

Каждый слух можно разыграть только один раз. Если игрок попытается рассказать тот же слух снова, слушатели ответят: «Мы это уже слышали».

Разыграть можно только то, что произносится вслух. Если игрок просто знает *слух*, но не говорит его, он не считается разыгранным, и его можно будет разыграть позже. Но как только слова прозвучали - *слух* либо пошёл, либо нет.

4.2.2. Передача и продажа слухов

Если игрок не уверен, что он может успешно проверить *Харизму*, он может передать или продать карточку *слуха* до разыгрывания другому игроку, у которого *Харизма* выше. Новый владелец карточки может разыграть этот *слух* как свой, используя свою *Харизму* для проверки. Продать можно только ту карточку *слуха*, которая ещё не была разыграна. Если *слух* уже был разыгран, его цена падает до 1 *пфеннига*, и продавать его практически бессмысленно.

- **Передача.** Игрок может просто передать карточку *слуха* другому персонажу. Для этого не нужен бросок. Теперь новый владелец может распоряжаться этим *слухом* как своим: разыграть его, продать дальше, использовать для шантажа. Передача карточки означает, что первоначальный владелец больше не может разыграть этот *слух* (но может использовать знание о нём иначе, без публичного разыгрывания).

- Продажа. Игрок может продать карточку *слуха* другому игроку. Цена зависит от важности *слуха* и от того, насколько покупатель заинтересован.

Игрок может вообще не разыгрывать *слух* вслух, а использовать знание о нём иначе.

Например, у игрока есть карточка *слуха* о том, что Маргарету уволили за воровство. Он может подойти к Маргарете и сказать: «Я знаю, почему тебя уволили. Будешь давать показания против Бербель - все узнают». Для этого не нужно разыгрывать *слух* и делать проверку *Харизмы*. Игрок просто использует знание, которое у него есть. *Успех* такого действия зависит не от броска, а от того, насколько убедительны его аргументы и как поведёт себя Маргарета. Но при подобных действиях необходимо учитывать, что *слух* может быть ложным и шантаж не сработает. Точно так же, если игрок знает, что восковая фигура подброшена (из карточки или из других источников), он может сразу искать доказательства этого, не рассказывая никому о своих подозрениях. Знание *слуха* - это знание, и им можно распоряжаться по-разному.

Однако если игрок хочет, чтобы информация стала известна другим персонажам или повлияла на общественное мнение, ему придётся разыгрывать *слух* и делать проверку. Молчаливое знание влияет только на действия самого персонажа, но не на то, что думают другие.

4.2.3 Ложь и её последствия

Поскольку *слух* разыгрывается только один раз, очень важно, как именно он был сформулирован. Другие игроки могут запомнить сказанное и впоследствии использовать это против рассказчика. Если игрок впоследствии противоречит тому, что говорил ранее, или его слова расходятся с тем, как *слух* был изначально разыгран, любой, кто это заметил, может указать на противоречие. Это не требует броска - достаточно, чтобы кто-то из присутствующих сказал: «Но вы же сами говорили, что...». Если противоречие доказано, рассказчик теряет *1db репутации* и получает помеху на все проверки *Харизмы* до конца игры - его слова больше не вызывают доверия. Это наказание применяется независимо от того, была ли изначальная информация правдой или ложью. Важна не правдивость, а последовательность.

Пример: Игрок разыгрывает *слух*: «Бербель угрожала своей служанке, что сделает её слепой и хромой». Через некоторое время в другом разговоре он говорит: «Бербель и её служанка всегда жили дружно, никаких ссор не было». Кто-то из присутствующих замечает противоречие. Игрок не может оправдаться тем, что в первой карточке было написано одно, а сейчас он передумал. Он теряет *репутацию*, и его словам больше не верят.

Главный риск разыгрывания *слухов* - не *провал* проверки, а то, что вас поймают на лжи. Это происходит, если:

- Кто-то проверил информацию, которую вы сказали, и нашёл доказательства, что это неправда.
- Вы сами случайно противоречите тому, что говорили раньше, и кто-то это заметил.
- Тот, кому вы продали *слух*, обнаружил, что это была выдумка.

Если ложь доказана, персонаж теряет *1db репутации* и все его будущие проверки *Харизмы* до конца игры совершаются с *помехой*. В случае особо серьёзной

лжи (которая привела к аресту невиновного или повлияла на суд) персонаж может быть привлечён к ответственности за клевету - это решает Мастер и судья. Наказание наступает только если ложь доказана. Если никто не смог доказать, что вы солгали, вы можете продолжать врать дальше. Игрок, который ловко врёт и помнит, что он говорил, может избежать последствий.

4.2.4. Карточки слухов как ресурс

Если карточка не обязывает говорить то, что в ней написано, зачем она нужна? Карточка *слуха* даёт три преимущества.

Во-первых, если у вас есть карточка, вы знаете, что этот *слух* реально существует в городе. Его уже кто-то слышал, он может быть и у другого игрока. Вы можете использовать это знание, чтобы строить стратегию: если у вас есть карточка с потенциально правдивым *слухом*, вы можете его подтвердить; если с ложным - вы знаете, что кто-то распространяет ложь, и можете этим воспользоваться.

Во-вторых, если кто-то проверяет *слух*, который у вас есть в карточке, и находит подтверждение (или опровержение), вы несёте ответственность только за то, что передавали информацию, а не за её содержание. Если же у вас нет карточки и вы что-то выдумали, ответственность за ложь лежит полностью на вас.

В-третьих, карточку можно продать или передать. Это особенно важно для персонажей с низкой *Харизмой*: они не могут успешно разыгрывать *слухи* сами, но могут передать карточку тому, у кого *Харизма* выше, получив взамен деньги или услугу.

Персонажи с высоким значением *Ловкости* и навыком *Скрытность* могут попытаться украсть карточку *слуха* у другого персонажа. Это делается как проверка *Ловкости* (*Скрытность*) против *Мудрости* (*Внимательность*) цели. При *успехе* вор получает карточку и может распоряжаться ею как своей. Если цель заметила, персонаж теряет *1db репутации* (все узнают, что он вор)

Украденная карточка - это полноценный *слух*. Вор может разыграть её как свою, продать или передать. Украсть можно только карточку, которая существует физически. Выдуманный *слух* украсть нельзя - его нет в виде карточки.

Кража карточки не означает, что персонаж, у которого её украли, забывает текст *слуха*. Он может рассказывать его по памяти, но это уже будет выдумывание с нуля, без карточного подтверждения. Если его поймают на лжи, он понесёт ответственность, даже если когда-то у него была карточка с правдой.

Услышав *слух*, игрок может попытаться понять, насколько он соответствует действительности. Для этого нужно бросить *Интеллект* (*Анализ*) или *Мудрость* (*Проницательность*) со сложностью 12. При *успехе* Мастер сообщает, к какой категории относится *слух*: «это полная ложь», «это искажённая правда», «это, скорее всего, правда». При *провале* игрок не может отличить правду от вымысла.

Физическая проверка *слуха* возможна только если игрок может потратить время на разговоры с людьми и сопоставление фактов. Нельзя без *броска* мгновенно проверить *слух*, только что услышанный, если для этого нет соответствующего *козыря*.

Если об одном игроке ходит три и более *слуха* (т.е. три разных *слуха* были успешно разыграны и начали циркулировать), все проверки его *Харизмы*

совершаются с помехой. Люди уже предубеждены. Это правило работает независимо от того, правдивы *слухи* или нет. Важно само количество: если все вокруг говорят, что человек - ведьма, ему будет трудно убедить кого-либо в обратном.

Таблица 27 - Сводка правил карточек *слухов*

Действие	Бросок	Сложность	Результат успеха	Результат провала
Разыграть <i>слух</i> (один раз)	<i>Харизма (Убеждение)</i>	12	Слух начинает циркулировать	Слух не пошёл, повторить нельзя
Проверить <i>слух</i>	<i>Интеллект (Анализ)</i> или <i>Мудрость (Проницательность)</i>	12	Узнаёте, правда это, ложь или искажение	Не можете отличить правду от вымысла
Продать слух	<i>Харизма (Убеждение)</i>	10-15 (опционально)	Получаете деньги	Покупатель отказался
Украсть карточку	<i>Ловкость (Скрытность)</i> против <i>Мудрости (Внимательность)</i>	<i>Состязание</i>	Получаете карточку	Могут заметить
Ложь или противоречие доказаны	Автоматически	-	Потеря <i>1db репутации</i> , помеха на <i>Харизму</i>	-

4.3. Механика улик

Улика - это вещественное доказательство, документ или свидетельство, которое может быть использовано в суде для подтверждения или опровержения обвинений. В отличие от *слухов*, которые могут быть правдой или ложью, *улика* - это физический предмет или зафиксированное показание, существующее в игровом мире объективно.

Улики бывают трёх типов:

- Вещественная (восковая фигура, странный порошок, кусок льна), можно предъявить в суде, можно украсть, можно уничтожить
- Документальная (письмо епископа, показания лекаря), можно предъявить, можно подделать, можно украсть
- Свидетельская (показания гончара, показания лекаря), существует в виде слов свидетеля; можно оспорить

Чтобы найти *улику*, игрок должен:

1. Описать, где ищет. Например: «Я осматриваю порог дома Гертруды Ротин», «Я обыскиваю подушку в спальне», «Я прошу лекаря показать его записи».
2. Сделать проверку. Бросок *Мудрости (Внимательность)* для физического поиска или *Интеллекта (Анализ)* для работы с документами. Сложность зависит от того, насколько хорошо *улика* спрятана:

Таблица 28 - Сложность поиска *улик* (опционально)

Ситуация	Сложность
<i>Улика</i> на видном месте	5
<i>Улика</i> спрятана, но есть подсказка	10

Улика тщательно спрятана	15+
--------------------------	-----

При *успехе* Мастер выдаёт карточку *улики*. При *провале* игрок ничего не находит (но может попробовать ещё раз в другом месте). При *критическом провале* (выпала 1) игрок может повредить *улику* или навлечь на себя подозрения.

Некоторые *улики* (например, показания лекаря или гончара) нельзя «найти» - их нужно получить, допросив свидетеля. Для этого игрок должен:

1. Найти свидетеля (лекаря, гончара, служанку и т.д.).
2. Убедить его дать показания. Бросок *Харизмы (Убеждение)* или *Запугивание*, Сложность зависит от того, насколько свидетель напуган или заинтересован.
3. Получить карточку *улики*. При *успехе* Мастер выдаёт карточку с показаниями свидетеля.

Если свидетель дал показания под угрозой или за деньги, есть вариант развития, что он впоследствии может отказаться от своих слов или изменить показания (по усмотрению Мастера и с проверками).

4.3.1. Использование улики

Улику можно предъявить в любой момент. Для этого игрок должен:

1. Заявить: «Я предъявляю суду *улику* [название]».
2. Описать, что это за *улика* и что она доказывает.
3. Судья принимает *улику* к рассмотрению. Если *улика* подлинная и относится к делу, она становится частью протокола.

Таблица 29 - Влияние *улики* на суд

Тип улики	Эффект в суде	Пример
Прямая улика	+2 к проверке Харизмы предъявившей стороны. Сильно склоняет судью в пользу этой стороны.	Восковая фигура, письмо с угрозами, подписанное признание
Косвенная улика	+1 к проверке Харизмы предъявившей стороны. Указывает на возможность, но не доказывает напрямую.	Странный порошок, показания лекаря без прямых доказательств
Опровергающая улика	Отменяет эффект одной прямой улики противника. Если предъявлена в ответ на прямую улику - обе аннулируются.	Показания гончара о том, что фигура подброшена; алиби обвиняемой

Предъявить *улику* может любой игрок, но если *улика* была найдена другим персонажем, он может отказаться её отдавать или потребовать плату.

Улику можно использовать и до суда:

- Для шантажа. *Улику*, компрометирующую кого-то (письмо, тайна), можно использовать, чтобы заставить *NPC* или другого игрока выполнить просьбу.
- Для получения союзника. *Улику*, доказывающую чью-то невиновность, можно показать потенциальному союзнику, чтобы заручиться его поддержкой.
- Для торговли. *Улику* можно продать другому игроку или *NPC*. Цена зависит от важности *улики* (от 5 до 15 пфеннигов).

4.3.2. Кража, уничтожение и продажа улики

Персонажи с высоким значением *Ловкости* и навыком *Скрытность* могут попытаться украсть вещественную или документальную *улику* у другого персонажа. Порядок кражи такой:

1. Объявление. Игрок говорит: «Я пытаюсь украсть [улику] у [кого]» и описывает, как именно.

2. Бросок. *Проверка Ловкости (Скрытность)* против *Мудрости (Внимательность)* цели (*состязание*). Если у цели есть союзники, которые могут заметить, они тоже делают проверку.

3. Результат.

- *Успех*: вы получаете улику. Теперь это ваша улика.

- *Провал*: вы не смогли украсть. Вы теряет *1db репутации*.

Нельзя украсть *свидетельскую улику* (показания свидетеля) - только физический предмет или документ.

Персонаж может попытаться уничтожить улику, чтобы она не могла быть использована против него. Для уничтожения нужно:

1. Иметь физический доступ к *улике*.

2. Объявить о намерении.

3. Если *улика* хранится у другого персонажа - сначала украсть её (см. выше).

4. Если *улика* уже предъявлена в суде, уничтожить её невозможно - она становится частью протокола.

Если уничтожение *улики* станет известно (кто-то видел, или *улика* была важной), персонаж теряет *1db репутации* и может быть обвинён в уничтожении доказательств.

Персонажи с высоким значением *Интеллекта* и навыком *Анализ* или *Обман* могут попытаться подделать улику (например, написать ложное письмо, создать поддельную восковую фигуру). Порядок подделки:

1. Объявление. Игрок описывает, какую улику и из чего он подделывает.

2. Бросок. *Проверка Интеллекта (Анализ или Обман)*, Сложность *15* (опционально)

3. Результат.

- *Успех*: поддельная улика готова. При предъявлении в суде она выглядит убедительно. Чтобы её опровергнуть, нужна *проверка Интеллекта (Анализ)* со сложностью *15*.

- *Провал*: подделка неубедительна, персонаж теряет *1db репутации* (опционально)

Подделка официального документа требует доступа к оригиналу или его точному описанию. Подделать показания свидетеля (который может сам выступить) невозможно - только письменный документ.

Улики можно продавать другим игрокам или *NPC*. Цена зависит от типа *улики* и её важности для дела. Продать можно только физическую улику (карточку). *Свидетельскую улику* (показания) продать нельзя - свидетель сам должен выступить.

При продаже *улики* нужно сделать *проверку Харизмы (Убеждение)*, чтобы договориться о цене. Сложность зависит от того, насколько покупатель заинтересован, например, *10* для того, кому *улика* крайне необходима, *12* для обычного покупателя, *15* для того, кто сомневается. При *успехе* сделка состоялась, покупатель платит указанную сумму. При *провале* покупатель отказывается. При *критическом провале* он сообщает о попытке продажи властям, что может привести к потере *репутации*.

Важно помнить, что *улика*, уже предъявленная в суде, теряет свою коммерческую ценность, поскольку стала частью протокола. Её можно скопировать, но оригинал остаётся в материалах дела. Поэтому продавать *улики* лучше до того, как они будут использованы в судебном заседании.

Таблица 30 - Сводка правил по уликам (опционально)

Действие	Бросок	Сложность	Результат успеха	Результат провала	Критический провал
Найти улику	<i>Мудрость (Внимательность)</i> или <i>Интеллект (Анализ)</i>	5–20	Получаете карточку <i>улики</i>	Ничего не нашли	Оставили следы, потеря <i>1d4 репутации</i>
Допросить свидетеля	<i>Харизма (Убеждение)</i> или <i>Запугивание</i>	10–15	Получаете показания	Свидетель отказался	Свидетель сообщил властям, потеря <i>1d6 репутации</i>
Украсть улику	<i>Ловкость (Скрытность)</i> против <i>Мудрости (Внимательность)</i>	<i>Состязание</i>	<i>Улика</i> у вас	Заметили и поймали, потеря <i>1d6 репутации</i>	
Подделать улику	<i>Проверка Интеллекта (Анализ)</i> или <i>Обман</i>	15	Поддельная <i>улика</i> готова	Заметили и поймали, потеря <i>1d6 репутации</i>	
Уничтожить улику	Нет (если есть доступ)	-	<i>Улика</i> исчезает	Если узнали - потеря <i>1d6 репутации</i>	
Предъявить улику в суде	Нет (автоматически)	-	<i>Улика</i> в протоколе	-	-

Примеры игровых ситуаций с уликами

- Пример 1: Поиск улики**
 Защитник хочет найти восковую фигуру. Гончар подсказал, где искать - под порогом дома Гертруды Ротин. Защитник делает *проверку Мудрости (Внимательность)*, Сл 10, есть подсказка, если нет - 15. *Успех* - он находит фигуру и получает карточку *улики*.
- Пример 2: Использование улики в суде**
 Инквизитор предъявляет восковую фигуру как доказательство того, что Бербель Хиффайзен - ведьма. Защитник в ответ предъявляет показания гончара о том, что фигура была подброшена. Судья должен решить, какая *улика* весомее. Если у защитника нет опровергающей *улики*, прямая *улика* склоняет суд в пользу обвинения.
- Пример 3: Подделка улики**
 Адвокат хочет подделать письмо, в котором епископ якобы поддерживает инквизитора. У него нет образца почерка епископа, но он делает *проверку Интеллекта (Обман)*, Сл 15. *Успех* - подделка готова. В суде инквизитор предъявляет письмо, но судья может проверить его подлинность, бросив *Интеллект (Анализ)* против Сл 15. Если проверка успешна, подделка раскрыта, и адвокат теряет *репутацию*.

5. ДЕНЕЖНАЯ СИСТЕМА

В игре используется серебряный *пфенниг* (Pfennig) - основная разменная монета, чеканившаяся в Тироле с XII века. В XV веке также были в обращении гроши (более крупные серебряные монеты) и первые тирольские талеры, но в игровых целях все они считаются единой условной единицей - *пфеннигом*. Деньги - это ресурс, который можно тратить, зарабатывать и использовать для влияния на события.

Начальная сумма денег у персонажа зависит от его социального положения, которое определяется *влиянием*. Чем выше статус, тем больше у него доступа к средствам - либо через собственное состояние, либо через покровителей.

Таблица 31 - Начальное богатство по архетипам

Архетип	Деньги (<i>пфенниги</i>)
Инквизитор	7
Защитник	5 (плюс доступ к средствам покровителя)
Представитель эрцгерцога	10
Городской советник	10
Местный священник	5
Итальянский лекарь	5
Таверщик	5
Богатый покровитель	10
Ремесленник	3
Обвиняемые женщины	2
Свидетельница	3
Судья	8

Особые случаи. Защитник, которого нанял Ульрих фон Шландерсберг, имеет доступ к дополнительным средствам покровителя. Это не означает, что у него больше денег в кошельке, но он может один раз за игру попросить у покровителя сумму до *10 пфеннигов* на важные расходы. Это считается использованием *козыря* «финансовая поддержка покровителя» и не может быть повторено.

Как уже говорилось, многое можно продавать и покупать. Цена зависит от типа покупки и его важности для дела.

5.1. Торговля козырями

Козыри можно продавать и покупать. Цена зависит от типа *козыря* и его важности для исхода дела.

Материальные козыри - папская булла, письмо покровителя, вещественные улики (восковая фигура, странный порошок). Такой *козырь* можно купить за *6–12 пфеннигов*, продать NPC за *4–8 пфеннигов* (если Мастер позволяет куплю-продажу с NPC).

Информационные козыри - тайны, компромат, знания, которые можно использовать для шантажа. Такой *козырь* можно купить за *4–8 пфеннигов*, продать NPC за *3–6 пфеннигов* (если Мастер позволяет куплю-продажу с NPC). Цена зависит от того, кого компрометирует тайна: тайна судьи стоит дороже, тайна бедной вдовы - дешевле.

Постоянные козыри - профессиональные навыки (знание законов, медицинский авторитет), социальный авторитет (связь с епископом, доступ к эрцгерцогу). Такие *козыри* неотделимы от персонажа, их нельзя продать или купить.

При продаже *козыря* нужно сделать *проверку Харизмы (Убеждение)*. Сложность зависит от жадности покупателя - от 10 для продавца, который готов торговаться, до 15 для скупого. При *успехе* сделка состоялась, покупатель платит оговорённую сумму. При *провале* покупатель отказывается. При *критическом провале* он сообщает о попытке подкупа властям, что может привести к потере *репутации 1d4*.

5.2. Торговля слухами

Слухи - это товар, который можно продавать и покупать. Продавец передаёт покупателю карточку *слуха*.

Цена *слуха*: 3 *пфеннига*. Столько стоит и купля-продажа *слуха* у игрока и *NPC* (если Мастер позволяет куплю-продажу с *NPC*). Это единая цена для любого *слуха*. Разница в цене была бы несправедливой, потому что никто не знает заранее, правдив *слух* или ложен, и насколько он важен на самом деле. Покупатель рискует так же, как и продавец.

Слух можно продать только один раз. После того как карточка передана новому владельцу, первоначальный владелец больше не может разыграть этот *слух* (но может использовать знание о нём с уже описанными рисками). Если *слух* уже был разыгран и начал циркулировать в городе, его цена падает до 1 *пфеннига* - он стал общеизвестным, и продавать его уже бессмысленно.

При продаже *слуха* нужно сделать *проверку Харизмы (Убеждение)*. Сложность зависит от того, насколько покупатель заинтересован: 10 для тех, кто охотится за информацией, 12 для обычного горожанина, 15 для того, кто не проявляет интереса. При *успехе* сделка состоялась, покупатель платит 3 *пфеннига*. При *провале* покупатель отказывается. При *критическом провале* он сообщает о попытке продажи *слуха* властям, что может привести к потере *репутации 1d4*.

5.3 Торговля уликами

Улики - это ценный товар, поскольку они могут переломить ход судебного заседания. Игроки могут продавать найденные *улики* друг другу или *NPC*, а также покупать их у тех, кто обладает нужной информацией. Цена *улики* зависит от её типа и того, насколько она важна для исхода дела.

Косвенные улики - предметы, которые указывают на возможную причастность, но не доказывают её напрямую. Сюда относятся странный порошок, подозрительные предметы, которые могли быть использованы в колдовстве, но могли оказаться и случайным мусором, а также свидетельства, основанные на догадках. Такие *улики* стоят 3–5 *пфеннигов*. Они могут дать преимущество в суде, но не способны самостоятельно убедить судью.

Прямые улики - предметы, которые напрямую связывают обвиняемого с преступлением. Восковая фигура, найденная под порогом, письмо с угрозами, написанное рукой обвиняемого, заколдованный предмет с явными признаками

магического воздействия - всё это стоит *6–10 пфеннигов*. Такая *улика* способна самостоятельно склонить судью к обвинению или оправданию, если не будет опровергнута.

Документы высокого уровня - официальные бумаги, имеющие силу закона или авторитет высшей власти. Письмо епископа, заверенные показания знатного лица - такие документы стоят *10–15 пфеннигов*. Их ценность в том, что они не просто указывают на факты, но и несут в себе авторитет того, кто их выдал. Судья не может игнорировать папскую буллу или письмо епископа, даже если содержание кажется сомнительным.

Опроверяющие улики - свидетельства или предметы, которые доказывают, что обвинение ложно. Показания ключевого свидетеля, который готов подтвердить, что восковая фигура была подброшена, или документ, доказывающий алиби обвиняемого, стоят *8–12 пфеннигов*. Такие улики особенно ценны для защиты, поскольку они не просто ослабляют обвинение, а полностью его нейтрализуют.

При продаже *улики* нужно сделать *проверку Харизмы (Убеждение)*, чтобы договориться о цене. Сложность зависит от того, насколько покупатель заинтересован: *10* для того, кому *улика* крайне необходима, *12* для обычного покупателя, *15* для того, кто сомневается. При *успехе* сделка состоялась, покупатель платит указанную сумму. При *провале* покупатель отказывается. При *критическом провале* он сообщает о попытке продажи властям, что может привести к потере *репутации*.

Важно помнить, что *улика*, уже предъявленная в суде, теряет свою коммерческую ценность, поскольку стала частью протокола. Её можно скопировать, но оригинал остаётся в материалах дела. Поэтому продавать *улики* лучше до того, как они будут использованы в судебном заседании.

5.4. Услуги

Услуги могут быть опциональными и придуманы игроками и Мастером во время игры, но базовый набор можно обозначить следующим образом.

Наём глашатая стоит *4 пфеннига*. Глашатай распространяет *слух* по всему городу. Это не требует проверки *Харизмы*. Глашатай просто объявляет то, что вы ему скажете.

Наём свидетеля стоит *3–5 пфеннигов*. Если это подкуп игрока, то цена определяется между двумя и более игроками, участвующих в подкупе. Если это *NPC*, то разговор ведётся с Мастером и его *NPC* может согласиться дать показания, но не обязательно правдивые. Он скажет то, что вы ему скажете, но если его уличат во лжи, ответственность ляжет на вас. Чем более влиятельный свидетель, тем дороже.

Наём стражника стоит *2 пфеннига*. Стражник может обеспечить охрану, пропустить в закрытое место или предоставить доступ к заключённому. Деньги даются «на чай» за услугу, но если стражника поймают на нарушении, он может выдать вас.

Доступ к документам стоит *1–3 пфеннига*. Это взятка, чтобы получить доступ к записям. Чем важнее документ, тем дороже.

Лечение у лекаря стоит *2 пфеннига*. Лекарь подтверждает, что болезнь была естественной, а не вызвана колдовством. Это восстанавливает *1db репутации* пациента и может быть использовано как свидетельство в суде.

Подкуп - это способ заставить игрока или *NPC* сделать то, что он не хотел бы делать добровольно. Для подкупа нужно предложить сумму и сделать *проверку Харизмы (Убеждение)*. Сложность зависит от честности *NPC* и серьёзности просьбы. За *1–2 пфеннига* можно подкупить слугу или стражника низшего ранга. Они могут пропустить в закрытое место, передать записку или сообщить, кто к кому приходил. За *3–5 пфеннигов* можно подкупить писаря или стражника с доступом к документам. Они могут дать копию документа или закрыть глаза на небольшие нарушения. За *6–8 пфеннигов* можно подкупить чиновника или судейского помощника. Они могут «потерять» неудобный документ или дать ложные показания, но это рискованно. За *10 пфеннигов* и больше можно попытаться подкупить судью или высокопоставленного чиновника, чтобы повлиять на исход дела. Это крайне рискованно и может обернуться против вас. Подкуп не гарантирует *успеха*. Даже если игрок или *NPC* взял деньги, он может не выполнить обещанное или сообщить о попытке подкупа властям. Если подкуп вскрыется, персонаж теряет *1db репутации* и может быть привлечён к ответственности за попытку подкупа суда (на усмотрение Мастера).

6. КАРТОЧКИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Карточки в этом разделе предназначены для Мастера. Такие же карточки, но без служебной информации (правдивость, источник, страница, примечания) представлены в Разделе III: Шаблоны для печати. Карточки *слухов* и *улик* раздаются в соответствии с правилами, описанными в разделе 4. *Козыри* также представлены в виде отдельных карточек.

6.1. Карточки слухов

- Группа 1: Обвинения в колдовстве и магии

Слух №1: Бербель угрожала служанке

Лицевая сторона: «Бербель Хиффайзен хвасталась, что может заколдовать любого судью - достаточно сжать большой палец в кулаке, и приговор будет в её пользу. Она говорила это своей служанке, когда та пригрозила пожаловаться на неё.»

Правдивость: Частично правда

Источник: Показания Маргареты Грюнепахин

Страница в источнике: с. 133–134

Что на самом деле: Бербель действительно говорила это в ссоре со служанкой, но это была пустая угроза, а не описание реального колдовства

Слух №2: Хелена Шоберин отравила рыцаря

Лицевая сторона: «Хелена Шоберин отравила рыцаря Йорга Шписса. Он обедал у неё, вернулся домой и сказал: "Я съел такую вкуснятину, что ничто другое с этим не сравнится", после чего рухнул замертво.»

Правдивость: Неизвестно

Источник: Показания слуг Шписса и итальянского лекаря

Страница в источнике: с. 125–126

Что на самом деле: Шписс действительно умер после обеда у Шоберин. Был ли это яд, болезнь или колдовство - неизвестно

Слух №3: Старая Кнёллин ослепила мужа из-за курицы

Лицевая сторона: «Старая Кнёллин ослепила мужа Маргареты Штоффильбек. Всё началось с того, что Кнёллин потеряла курицу, а когда нашла, сказала: "Да, но через полгода у вас будут большие проблемы". И через полгода муж Маргареты ослеп на оба глаза.»

Правдивость: Ложь (совпадение)

Источник: Показания Маргареты Штоффильбек и Барбары Фалькнер

Страница в источнике: с. 84–85

Что на самом деле: Муж действительно ослеп, и Кнёллин действительно сказала эти слова, но одно с другим не связано

Слух №4: Бербель Хиффайзен и её мать варили голову покойника

Лицевая сторона: «Бербель Хиффайзен и её мать варили голову покойника, чтобы получить колдовскую силу. Они делали это ночью, и кто-то видел свет в их доме.»

Правдивость: Ложь

Источник: Анонимный свидетель, ювелир

Страница в источнике: с. 156–157

Что на самом деле: Эту историю пустил человек, который хотел отобрать у них дом. Никто не видел этого своими глазами

Слух №5: Хелена Шоберин прокляла женщину на свадьбе

Лицевая сторона: «Хелена Шоберин прокляла женщину на свадьбе. Она подошла к ней и сказала: "Ты не проведёшь здесь ни добрых, ни здоровых дней". И та заболела и болеет уже семь лет.»

Правдивость: Частично правда

Источник: Показания женщины из Баварии и ее мужа

Страница в источнике: с. 127

Что на самом деле: Слова были сказаны, женщина заболела. Но была ли это магия, болезнь или совпадение - неизвестно

Слух №6: Гончар был любовником Барбары Селахин

Лицевая сторона: «Гончар, который нашёл восковую фигуру под порогом Гертруды Ротин, был любовником Барбары Селахин. Он знал, где искать, потому что сам туда её положил.»

Правдивость: Правда

Источник: Показания Гертруды Ротин

Страница в источнике: с. 145

Что на самом деле: Гончар действительно был любовником Селахин. Он знал, где искать фигуру, и помог Гертруде Ротин её найти

Слух №7: Бербель учила девушек колдовству

Лицевая сторона: «Бербель Хиффайзен учила девушек колдовству - как привораживать мужчин и насылать болезни. Она брала за это деньги и говорила, что если рассказать об этом на исповеди, колдовство потеряет силу.»

Правдивость: Искажённая правда

Источник: Анонимные показания

Страница в источнике: с. 136

Что на самом деле: Бербель действительно учила женщин лечить травами и знала народные средства. Её слова о том, что «если рассказать на исповеди, потеряет силу», относились именно к лечению

Слух №8: Колерин закапывала бузину в золе

Лицевая сторона: «Рюб-Колерин по ночам закапывала бузину в золе, а утром относила её под мост. Говорят, она делала это, чтобы мужчины её избегали, а женщины к ней тянулись.»

Правдивость: Правда (но не колдовство)

Источник: Показания Томана Свембила

Страница в источнике: с. 78–79

Что на самом деле: Колерин действительно проводила такие ритуалы, но это были суеверные действия, а не доказательство колдовства

Слух №9: Старая Рёндлин убивала рыбок для приворогов

Лицевая сторона: «Старая Рёндлин убивала трёх маленьких рыбок, делала порошок из их костей и подмешивала его в еду, чтобы приворожить мужчин.»

Правдивость: Частично правда

Источник: Показания Кристиана Энгельспергера

Страница: с. 81

Что на самом деле: Рёндлин действительно так делала, но приворот не сработал, и женщина, которой это предназначалось, отказалась участвовать

Слух №10: Шиксинбек и Кинистен приворожили брата к сестре

Лицевая сторона: «Шиксинбек, старая Кинистен и Эннель Ноттерин околдовали брата Маргареты Штоффильбек, чтобы он воспылил любовью к собственной сестре.»

Правдивость: Ложь

Источник: Показания Вальпурги и Маргареты Штоффильбек

Страница в источнике: с. 84

Что на самом деле: Обвинение основано на слухах и личной вражде; доказательств нет

- Группа 2: Процедурные нарушения и политика

Слух №11: Епископ Георг сомневается в существовании ведьм

Лицевая сторона: «Епископ Бриксена Георг Гользер вообще не верит в существование магии. Он считает, что обвинения - это лишь заблуждения, и бороться с ними нужно обучением и мягкостью, а не судами.»

Правдивость: Правда

Источник: Письма епископа Георга

Страница в источнике: с. 119

Слух №12: Эрцгерцог недоволен инквизитором

Лицевая сторона: «Эрцгерцог Сигизмунд недоволен тем, что инквизитор сеет смуту в городе. Говорят, он уже попросил епископа прислать комиссара, чтобы разобраться в этом деле.»

Правдивость: Правда

Источник: Письмо эрцгерцога епископу от 7 октября 1485 года

Страница в источнике: с. 177

Слух №13: Инквизитор нарушил процедуру ареста

Лицевая сторона: «Инквизитор приказал арестовать женщин ещё до того, как против них было начато законное судебное разбирательство. Это нарушение закона.»

Правдивость: Правда

Источник: Анализ процедурных нарушений

Страница в источнике: с. 162

Слух №14: Свидетели не присягали

Лицевая сторона: «Свидетели, которые давали показания против обвиняемых, не присягали и не были вызваны официально. Они явились по собственной воле, чтобы свести личные счёты.»

Правдивость: Правда

Источник: Протоколы допросов, анализ защитника

Страница в источнике: с. 96

Слух №15: Инквизитор подкупил свидетелей

Лицевая сторона: «Инквизитор подкупил главных свидетелей. Он обещал им деньги и защиту, если они дадут нужные показания против обвиняемых. Особенно щедро он заплатил Маргарете Грюнепахин.»

Правдивость: Ложь

Источник: Слухи, распускаемые сторонниками обвиняемых

Примечание: Нет никаких доказательств подкупа. Этот слух может быть использован, чтобы дискредитировать показания свидетелей.

Слух №16: Епископ тайно поддерживает инквизитора

Лицевая сторона: «Епископ Георг на самом деле поддерживает инквизитора, но не может этого показать. Он велел ему действовать осторожно, но втайне одобряет всё, что тот делает.»

Правдивость: Полуправда

Источник: Искажённое толкование писем епископа

Что на самом деле : Епископ действительно сначала рекомендовал инквизитору действовать мягко и в рамках закона (с. 119), но после скандала назвал его действия «глупостью» и «безумием» (с. 182). Поддержки не было.

Слух №17: Городской совет тайно платит инквизитору

Лицевая сторона: «Городской совет тайно выделил инквизитору деньги на проведение процессов. За каждую осуждённую ведьму он получает дополнительное вознаграждение. Поэтому он так усердствует.»

Правдивость: Ложь

Источник: Слухи, распускаемые среди бедноты

Примечание: Городской совет действительно финансировал судебные издержки, но не платил инквизитору за каждого осуждённого.

Слух №18: Защитник Мерварт подкуплен обвиняемыми

Лицевая сторона: «Защитник Мерварт не просто так взялся защищать этих женщин. Говорят, ему заплатили большие деньги, чтобы он любой ценой добился оправдания. Он не правду ищет, а отрабатывает свой гонорар.»

Правдивость: Полуправда

Что на самом деле: Мерварта действительно наняли (Ульрих фон Шландерсберг заплатил за защиту), но это не делает его показания ложными. Слух искажает мотивацию, представляя его как продажного адвоката.

Слух №19: Судью подкупили, чтобы он закрыл дело (ложный)

Лицевая сторона: «Судью уже подкупили. Говорят, ему передали большой мешок серебра, чтобы он признал женщин невиновными, какие бы доказательства ни были предъявлены.»

Правдивость: Ложь

Источник: Слухи, распускаемые сторонниками инквизитора

Примечание: В реальной истории судья действовал независимо. Этот слух может быть использован, чтобы посеять сомнение в беспристрастности суда, но если ложь раскроется, распространитель понесёт наказание.

- Группа 3: Социальные конфликты и личные счёты

Слух №20: Маргарету уволили за воровство

Лицевая сторона: «Маргарету Грюнепахин уволили от Бербель Хиффайзен не просто так, а за воровство. Она украла деньги и вещи, а когда её поймали, поклялась отомстить.»

Правдивость: Правда

Источник: Контекст вражды

Страница в источнике: с. 133–134

Слух №21: У Хелены Шоберин есть влиятельный покровитель

Лицевая сторона: «У Хелены Шоберин есть влиятельный покровитель при дворе. Говорят, именно он нанял для неё лучшего защитника в городе - Иоганна Мерварта.»

Правдивость: Правда

Источник: Придворные слухи

Страница в источнике: с. 128–129

Слух №22: Сестра Эльзы умерла от проклятия

Лицевая сторона: «Эльза, чешка, прокляла свою родную сестру. Сначала та стала хромать, а потом умерла. Всё из-за того, что муж Эльзы слишком внимательно смотрел на сестру.»

Правдивость: Частично правда

Источник: Показания Маргреты Тюллингерин

Страница в источнике: с. 77–78

Слух №23: Кристиан Энгельспергер был приворожён старой Рёндлин

Лицевая сторона: «Старая Рёндлин пыталась приворожить Кристиана Энгельспергера, чтобы он оставил свою любовницу. Она убила трёх рыбок, сделала порошок и велела подсыпать ему в еду.»

Правдивость: Частично правда

Источник: Показания Кристиана Энгельспергера

Страница в источнике: с. 81

Слух №23: Мать Маргрет хотела ослепить мужа дочери

Лицевая сторона: «Мать Маргрет Погнер хотела сделать так, чтобы муж её дочери ослеп. Она взяла его волосы, скрутила их и привязала к деревянной палочке, а потом вставила в стену на кухне.»

Правдивость: Частично правда

Источник: Показания Ульриха Погнера и его жены

Страница в источнике: с. 82

Слух №22: Анна Циммерман сбежала, когда начались аресты

Лицевая сторона: «Анна Циммерман сбежала из города, когда начались аресты, но потом вернулась. Это доказывает, что она и все ее подружки ведьмы.»

Правдивость: Правда

Источник: Показания Сигмунда цирюльника и других

Страница в источнике: с. 84

- Группа 4: Вымышленные, но в тематике

Слух №23: Итальянский лекарь сам отравил рыцаря

Лицевая сторона: «Итальянский лекарь сам отравил рыцаря Шписса, чтобы скрыть свою ошибку. Он не смог его вылечить и решил свалить вину на Шоберин.»

Правдивость: Ложь

Примечание: Полностью вымышленный слух для игры

Слух №24: Судья берёт взятки

Лицевая сторона: «Судья берёт взятки. Говорят, он уже получил деньги от семьи одной из обвиняемых.»

Правдивость: Неизвестно

Примечание: Полностью вымышленный слух для игры; может оказаться правдой или ложью по решению Мастера

Слух №25: Инквизитор сам учился колдовству в Италии

Лицевая сторона: «Говорят, инквизитор сам учился колдовству в Италии, прежде чем стал бороться с ведьмами. Он знает все эти штуки не по книгам, а по опыту.»

Правдивость: Ложь

Примечание: Полностью вымышленный слух для игры, однако Крамер действительно большую часть своего обучения богословскому делу провел в Италии

6.2. Карточки улик

Улика №1: Восковая фигура

Лицевая сторона: «Восковая кукла размером с ладонь, изображающая женщину. Фигура пронзена иглами в разных местах: одна игла воткнута от груди к левому плечу, другая - от груди к спине, есть и другие проколы.»

Что это: Восковая фигура, найденная под порогом дома Гертруды Ротин

Где найти: Под порогом дома Гертруды Ротин

Кто знает: Гончар

Страница в источнике: с. 145

Улика №2: Станный порошок в подушке

Лицевая сторона: «Кусок ткани, зашитый в подушку. Внутри - желтоватый порошок, похожий на гной, человеческие волосы, различные зёрна и мелкие кости.»

Что это: Зашитый в подушку свёрток с порошком, волосами и костями

Где найти: В подушке Элизабет Мейстер-Томманин

Страница в источнике: с. 147

Улика №3: Показания итальянского лекаря

Лицевая сторона: «Я, итальянский лекарь, лечивший рыцаря Йорга Шписса, заявляю: рыцарь умер не от болезни и не от яда. Его симптомы не похожи ни на один известный мне яд. Это было колдовство. Я предупредил его: "Господин, теперь ты никогда не будешь знать покоя".»

Что это: Письменное показание лекаря

Где получить: У лекаря, судьи или инквизитора

Страница в источнике: с. 125–126

Улика №4: Письмо епископа Георга Гользера

Лицевая сторона: «Письмо епископа Бриксена Георга Гользера, в котором он выражает сомнение в существовании ведьм и считает, что обвинения - это лишь заблуждения. "Лучшим средством устранения этих заблуждений я считаю сочетание обучения и мягкости".»

Что это: Копия письма епископа от 21 сентября 1485 года

Где получить: У местного священника, судьи или представитель эрцгерцога

Страница в источнике: с. 119, 175–176

Улика №6: Показания гончара

Лицевая сторона: «Я, гончар, признаюсь: восковая фигура под порогом Гертруды Ротин была подброшена. Я знал, где её искать, потому что сам её туда положил по просьбе... (имя не называет). Бербель Хиффайзен не виновата.»

Что это: Признание гончара

Где получить: У гончара, судьи или инквизитора

Страница в источнике: с. 145

Улика №7: Кусок льна из дома Пфлиглин

Лицевая сторона: «Кусок льна, найденный над дверью в доме Барбары Пфлиглин. Внутри - жёлтый порошок, человеческие волосы и зёрна. Как только это сожгли, служанка, которая болела, выздоровела.»

Что это: Лён со странным содержимым

Где найти: В доме Барбары Пфлиглин

Страница в источнике: с. 135–136

Улика №8: Записка с угрозами от Маргареты

Лицевая сторона: «Записка, написанная рукой Маргареты Грюнепахин. Текст: "Я сделаю так, что ты пожалеешь, что уволила меня. Весь город узнает, какая ты ведьма".»

Что это: Угрожающая записка (вымышленная, но основанная на контексте вражды)

Где найти: В вещах Маргареты или Бербель

Примечание: Основано на характере вражды, описанной в документах

Улика №9: Заявление о процедурных нарушениях

Лицевая сторона: «Перечень процедурных нарушений, допущенных инквизитором:

1. Арест женщин произведён до начала законного судебного разбирательства.
2. Свидетели не присягали и не были вызваны официально.
3. Имена свидетелей скрыты от обвиняемых.

4. Нотариус при допросах отсутствовал.

5. Вопросы задавались о преступлениях, не входящих в компетенцию инквизитора.»

Что это: Памятка для защитника

Где получить: У защитника, в городских записях

Страница в источнике: с. 161–162

6.3. Карточки козырей

В игре используется система *козырей* - уникальных одноразовых способностей, которые позволяют персонажам переломить ход событий в критический момент. Каждый *козырь* связан с архетипом персонажа и выдается соответствующему игроку в начале игры в виде отдельной карточки. *Козырь* можно использовать только один раз за всю игру; после использования карточка сдаётся Мастеру. В момент использования игрок выбирает один из предложенных вариантов эффекта. Полные карточки для распечатки см. Раздел 7)

Козырь инквизитора

Инквизитор Генрих Крамер получает в начале игры копию папской буллы «*Summis desiderantes affectibus*». Этот *козырь* позволяет ему публично зачитать буллу или показать её судье, после чего он может выбрать один из шести эффектов. Он может потребовать немедленного ареста свидетеля, который отказывается давать показания или даёт ложные показания; заявить о несправедливости судьи и потребовать его замены; отложить заседание на один день для сбора дополнительных доказательств; принудительно вызвать любого жителя города для дачи показаний; получить доступ к любым городским или церковным документам по делу; или заявить, что суд обязан принять его слова как официальную позицию Святого Престола. При использовании *козыря* игрок зачитывает вслух сокращённый текст буллы.

Козыри защитника

У защитника «Финансовая поддержка покровителя». Ульрих фон Шландерсберг, тайный покровитель защитника, готов помочь деньгами и людьми. Игрок может получить до *10 пфеннигов* на подкуп, купить копию любого документа, который можно приобрести за деньги, отправить человека покровителя разузнать один *слух* по своему выбору, нанять свидетеля, готового дать показания за плату, или обеспечить охрану для важного свидетеля.

Козырь представителя эрцгерцога

Представитель эрцгерцога Сигизмунда получает *козырь* «Воля эрцгерцога». Он может один раз заявить, что действует по поручению эрцгерцога, и судья обязан подчиниться одному из его требований. Игрок может потребовать отложить заседание, исключить *улику* из рассмотрения, отвести свидетеля из-за личной вражды с обвиняемым или потребовать предоставить любой городской или церковный документ по делу.

Козырь городского советника

Городской советник получает *козырь* «Авторитет городской власти». Он может один раз использовать своё положение в совете, чтобы заручиться публичной поддержкой, которая повышает его *репутацию* на два пункта и даёт преимущество

на следующие две проверки *Харизмы*, или потребовать от городского писаря или стражника выполнить его просьбу под угрозой увольнения.

Козырь местного священника

Местный священник получает *козырь* «Авторитет церкви и знание паствы». Он может один раз получить доступ к церковным книгам, содержащим записи о рождениях, браках, исповедях и смертях; обратиться к любому персонажу с требованием сказать правду «перед лицом Бога», что даёт тому помеху на проверку *Обмана*; или публично поручиться за честность обвиняемой или свидетеля, повысив их *репутацию*.

Козырь итальянского лекаря

Итальянский лекарь получает *козырь* «Медицинский авторитет». Он может один раз незаметно добавить в еду или питье любому персонажу снадобье, вызывающее симптомы тяжёлой болезни, и затем «диагностировать» это как отравление, обвинив любого по своему выбору. В суде он может дать заключение против обвиняемой, заявив, что смерть наступила от колдовства; в пользу обвиняемой, заявив, что у неё нет физических признаков ведьмы; нейтральное заключение, создающее сомнение в пользу обвиняемой; или осмотреть любую обвиняемую и дать экспертное заключение о её физическом состоянии.

Козырь тавернщика

Тавернщик получает *козырь* «Все заходят к вам». Он может один раз узнать правдивость любого *слуха*, циркулирующего в городе, без проверки; распространить *слух* так, что никто не узнает источник; разыграть любой *слух* без проверки *Харизмы*; или тайно прочесть одну карточку *слуха* другого игрока, не забирая её себе.

Козырь Богатого Покровителя

Ульрих фон Шландерсберг, богатый покровитель, получает *козырь* «Доступ к эрцгерцогу и знание интриг». Он может один раз подкупить судью или свидетеля - проверка не требуется, он знает, кому и сколько предложить; публично объявить, что обвиняемая или свидетель находится под защитой эрцгерцога, что действует до конца игры; или получить письмо за подписью эрцгерцога с любой разумной просьбой, предъявление которого равносильно прямому приказу.

Козырь ремесленника

Ремесленник, мастер цеха, получает *козырь* «Поддержка цеха». Он может один раз привести в суд трёх мастеров своего цеха, которые публично поклянутся в его честности - это повышает его *репутацию* и даёт преимущество на две проверки *Харизмы*; получить от цеха *10 пфеннигов*; или потребовать, чтобы судья выслушал его и мастеров за закрытыми дверями, без посторонних.

Козырь Хелены Шоберин

Хелена Шоберин, главная обвиняемая, получает *козырь* «Тайны знати». У неё есть отдельные карточки с компрометирующими тайнами нескольких богатых горожан - судьи, купца, советника, представителя эрцгерцога, священника. Каждую карточку можно использовать один раз. Игрок может пригрозить цели разоблачением, и цель подчинится просьбе; продать тайну за *5 пфеннигов*; публично разоблачить тайну в суде, что заставит цель потерять *репутацию* и *влияние*; или в отчаянной ситуации

признать себя ведьмой, но назвать имена всех, чьи тайны она знает, - судья начнёт расследование против них, а Хелену отправят в тюрьму, но не сожгут.

Козырь Барбары Селахин

Бербель Хиффайзен, обвиняемая-соседка, получает *козырь* «Соседские тайны». У неё есть карточки с тайнами соседей. Игрок может пригрозить цели разоблачением, и цель подчинится, если не готова рискнуть; продать тайну за 5 *пфеннигов*; публично разоблачить тайну в суде, заставив цель потерять *репутацию* и *влияние*; или в отчаянной ситуации признать себя ведьмой, но назвать имена всех, чьи тайны она знает, - судья начнёт расследование против них, а Барбару отправят в тюрьму, но не сожгут.

Козырь Маргареты Грюнепахин

Маргарета Грюнепахин, свидетельница обвинения, получает *козырь* «Убеждённость жертвы». Она искренне верит, что Бербель её прокляла. Игрок может распространить любой *слух* о колдовстве без проверки *Харизмы*, если у него есть карточка этого *слуха*; убедить одного из игроков, что колдовство реально, и до конца игры тот не сможет проверять *слухи* о колдовстве; или устроить публичную сцену на рыночной площади, рассказывая о своей болезни, что заставит судью дать ей преимущество на все проверки *Харизмы*.

Козырь судьи

Судья получает *козырь* «Авторитет судебной власти». Он может один раз объявить любой аргумент нарушающим процедуру, и этот аргумент больше не рассматривается; признать любую *улику* недопустимой и исключить её из дела; сделать стороне предупреждение за неуважение к суду, что даёт этой стороне помеху на проверки *Харизмы* до конца заседания; или разъяснить сторонам трактовку закона, что становится обязательным для обеих сторон.

Козыри - это одноразовые способности. После использования карточка сдаётся Мастеру и больше не может быть применена. Игрок выбирает вариант эффекта в момент использования. *Козыри* срабатывают автоматически, если игрок правильно описал, как именно он их применяет. Мастер не может отменить действие *козыря*, но может определить последствия в зависимости от контекста - например, необоснованный арест может вызвать возмущение, а отвод судьи - задержку процесса.

Козыри обвиняемых (Хелены Шоберин и Барбары Селахин) - самые мощные в игре, поскольку у них меньше всего денег и *влияния*. Их *козыри* позволяют полностью снять обвинения или переложить их на других, но требуют правильного момента использования. *Козыри* знати и официальных лиц (инквизитора, представителя эрцгерцога, советника) дают процессуальные преимущества, но не решают дело автоматически.

Мастер должен следить, чтобы игроки использовали *козыри* в подходящий момент, и помогать им, если они сомневаются, какой вариант выбрать. *Козырь* можно использовать в любой момент игры - в свободном общении, при подготовке к суду или во время самого суда. Неиспользованный *козырь* сгорает в конце игры.

РАЗДЕЛ II - ШАБЛОНЫ ДЛЯ ПЕЧАТИ

7. КАРТОЧКИ ДЛЯ ПЕЧАТИ

Перед проведением игры Мастеру необходимо распечатать следующие материалы. Все карточки в Разделе 7 оформлены как готовые для печати - они содержат только информацию, предназначенную для игроков. Служебные данные для Мастера (правдивость слухов, источники, места нахождения улик) находятся в Разделе 6 и не предназначены для распечатки вместе с карточками.

Инструкция по подготовке материалов к печати:

Перед проведением игры распечатайте следующие материалы:

- Карточки персонажей - по числу игроков.
- Карточки *слухов* - 2–4 штуки на каждого игрока
- Карточки *улик* - выдаются по мере нахождения в ходе игры.
- Карточки *козырей* - по 1 штуке на каждого игрока.
- Карточки *тайн* - для обвиняемых Хелены Шоберин и Бербель Хиффайзен
- Документы - для предъявления в суде и работы с *NPC*

Рекомендации по оформлению при печати:

- Формат бумаги: А4.
- Поля: 2 см со всех сторон (обеспечивает удобное разрезание и сохранность текста).
- Шрифт: 12 pt для основного текста, 14 pt для заголовков.
- Ориентация: книжная для большинства карточек; для некоторых документов может использоваться альбомная.
- Разрезание: рекомендуется добавить тонкие серые линии обрезки между карточками либо распечатать каждую карточку на отдельном листе и сложить/разрезать пополам.
- Плотность бумаги: не менее 160 г/м² для карточек, которые будут активно использоваться (персонажи, козыри); для слухов и улик допустима обычная офисная бумага 80 г/м².
- Цветная печать: опционально. Для создания атмосферы можно использовать тонированную бумагу («под пергамент») или добавить декоративную рамку.

Совет Мастеру:

Заранее разложите карточки улик по конвертам с пометками, где они находятся («Дом Гертруды Ротин», «Канцелярия», «У лекаря»), чтобы быстро выдавать их игрокам в ходе игры. Карточки слухов можно перемешать и раздавать случайным образом либо подбирать по желанию Мастера.

7.1. Карточки персонажей

Архетип 1: Инквизитор Генрих Крамер

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Обвинитель, главный антагонист

Влияние: 8

Деньги: 7 пфеннигов

Характеристики (распределите 20 очков, начальное значение каждой - 8):

Характеристики (распределите 20 очков между четырьмя характеристиками, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: INT 15, CHA 15, WIS 12, DEX 10

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Богословие, Знание законов, Красноречие

Особый ресурс: Папская булла «Summis desiderantes affectibus» (копия)

Ваша публичная информация: Доминиканский инквизитор, присланный папой. Убеждены, что ведьмы существуют и их надо искоренять. Уже провели процессы в других городах.

Ваша скрытая цель: Добиться осуждения хотя бы трёх обвиняемых, чтобы подтвердить свою миссию и получить поддержку для дальнейшей работы.

Ваш секрет: Вы знаете, что некоторые показания слабы, но цель оправдывает средства. Если вы проиграете этот процесс, ваша карьера будет разрушена.

Ваши козыри (карточки выдаются отдельно): Папская булла

Ваша слабость: Ваши методы вызывают отвращение у местной знати; любое процедурное нарушение может разрушить обвинение.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 2: Защитник Иоганн Мерварт

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Защитник обвиняемых

Влияние: 6

Деньги: 5 пфеннигов (плюс доступ к средствам покровителя)

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: INT 16, CHA 14, WIS 13, DEX 9

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Знание законов, Красноречие, Проницательность

Особый ресурс: Письмо от семей обвиняемых, копии показаний

Ваша публичная информация: Лицензиат канонического права, доктор медицины. Назначены защищать обвиняемых.

Ваша скрытая цель: Добиться оправдания всех обвиняемых, доказав процедурные нарушения.

Ваш секрет: Вас нанял Ульрих фон Шландерсберг, влиятельный человек из окружения эрцгерцога, состоявший в близких отношениях с Хеленой Шоберин. Он не может выступать открыто. Если вы проиграете, ваш покровитель окажется под угрозой разоблачения.

Ваши козыри (карточки выдаются отдельно): Финансовая поддержка покровителя

Ваша слабость: Вы чужой в этом городе. Без поддержки местных жителей ваши аргументы будут слабы. Вы не можете раскрыть имя своего покровителя.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 3: Представитель эрцгерцога Сигизмунда

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Наблюдатель, защитник политической стабильности

Влияние: 7

Деньги: 10 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: CHA 16, INT 14, WIS 12, DEX 10

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Связи в городе, Проницательность, Красноречие

Особый ресурс: Доступ к информации о придворных интригах

Ваша публичная информация: Придворный, посланный эрцгерцогом следить за порядком.

Ваша скрытая цель: Процесс не должен выйти из-под контроля и затронуть интересы эрцгерцога или его окружения.

Ваш секрет: Вы знаете, что Ульрих фон Шландерсберг нанял защитника для Хелены Шоберин. Если это всплывёт, разразится скандал. Вы должны сделать всё, чтобы этот факт остался тайной.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Воля эрцгерцога

Ваша слабость: Вы не можете открыто защищать обвиняемых, иначе вас обвинят в покровительстве ведьм.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 4: Городской советник

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Представитель городского самоуправления

Влияние: 6

Деньги: 10 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: INT 14, CHA 14, WIS 13, DEX 11

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Знание законов, Связи в городе, Проницательность

Особый ресурс: Доступ к городским документам

Ваша публичная информация: Член городского совета, заботитесь о порядке и стабильности.

Ваша скрытая цель: Процесс не должен нарушить торговлю и покой в городе.

Ваш секрет: Вы знаете, что некоторые обвинения - это просто сведение личных счетов, но боитесь открыто выступить против инквизитора.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Авторитет городской власти

Ваша слабость: Зависимость от мнения других членов совета.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 5: Местный священник

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Церковный авторитет, противник радикальных методов

Влияние: 5

Деньги: 5 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: WIS 16, INT 13, CHA 13, DEX 10

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Богословие, Проницательность, Красноречие

Особый ресурс: Доступ к церковным документам

Ваша публичная информация: Приходской священник, знающий свою паству.

Ваша скрытая цель: Защитить невиновных прихожан от ложных обвинений.

Ваш секрет: Епископ Георг Гользер считает методы инквизитора ошибочными и просил вас следить за процессом.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Авторитет церкви и знание паствы

Ваша слабость: Не можете открыто идти против вышестоящего духовенства.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 6: Итальянский лекарь

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Медицинский эксперт

Влияние: 4

Деньги: 5 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: WIS 16, INT 15, CHA 10, DEX 11

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Медицина, Проницательность, Внимательность

Особый ресурс: Набор трав, связи при дворе, знание ядов

Ваша публичная информация: Вы прибыли из Италии - родины лучших врачей Европы. Учились в Падуе или Болонье. Вас пригласили ко двору эрцгерцога. Когда рыцарь Йорг Шписс тяжело заболел, вас позвали к его постели.

Ваша скрытая цель: Доказать, что Шписс умер от колдовства. Если вы признаете, что это было отравление, спросят: почему вы, лучший врач, не смогли его спасти?

Вы хотите получить постоянную должность при дворе.

Ваш секрет: Вы видели Шписса перед смертью и считаете, что это отравление

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Медицинский авторитет

Ваша слабость: Вы иностранец. Если вы ошибётесь, ваша репутация будет разрушена. Если процесс провалится, вас могут обвинить в том же, в чём обвиняют Шоберин.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 7: Таверщик

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Источник слухов и информации

Влияние: 4

Деньги: 5 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: CHA 16, WIS 13, INT 12, DEX 11

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Связи в городе, Проницательность, Скрытность

Особый ресурс: Знание слухов, доступ к информации

Ваша публичная информация: Владелец таверны «Золотой крест», куда заходят все горожане.

Ваша скрытая цель: Получить выгоду от процесса - продавать информацию или услуги тем, кто больше заплатит.

Ваш секрет: Вы слышали много разговоров, но не все из них правда. Вы можете продать слух, но не знаете, насколько он достоверен.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Все заходят к вам

Ваша слабость: Ваше слово стоит недорого, вы известный сплетник.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 8: Богатый покровитель Ульрих фон Шландерсберг

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Придворный, тайный покровитель защиты

Влияние: 7

Деньги: 10 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: CHA 16, INT 14, WIS 12, DEX 10

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Связи в городе, Проницательность, Красноречие

Особый ресурс: Доступ к эрцгерцогу, финансовая поддержка защитника

Ваша публичная информация: Влиятельный придворный из окружения эрцгерцога Сигизмунда. При дворе вас знают как надёжного советника.

Ваша скрытая цель: Добиться оправдания Хелены Шоберин, не раскрыв своей связи с ней. Вы наняли лучшего защитника в городе - Иоганна Мерварта.

Ваш секрет: Вы состояли в близких отношениях с Хеленой. Если это станет известно, ваша карьера при дворе закончится. Именно вы оплачиваете защитника.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно):

Доступ к эрцгерцогу и знание интриг

Ваша слабость: Вы не можете раскрыть себя. Любое упоминание вашей связи с обвиняемой может уничтожить вас. Вы зависите от защитника.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 9: Ремесленник (мастер цеха)

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Представитель горожан

Влияние: 5

Деньги: 3 пфеннига

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: WIS 14, CHA 13, DEX 13, INT 12

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Связи в городе, Запугивание, Проницательность

Особый ресурс: Поддержка цеха

Ваша публичная информация: Уважаемый мастер, владелец мастерской.

Ваша скрытая цель: Защитить свою семью от ложных обвинений.

Ваш секрет: Ваша жена - Бербель Хиффайзен, одна из обвиняемых. Вы знаете, что она не ведьма, но боитесь, что вас тоже обвинят.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Поддержка цеха

Ваша слабость: Если вашу жену осудят, ваша мастерская и репутация будут уничтожены.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 10: Женщина под подозрением (Хелена Шоберин)

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Главная обвиняемая

Влияние: 3

Деньги: 2 пфеннига

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: CHA 16, WIS 14, INT 12, DEX 10

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Обман, Проницательность, Связи в городе

Особый ресурс: Знание компромата на богатых горожан (отдельные карточки тайн)

Ваша публичная информация: Горожанка, замужем. Обвиняетесь в убийстве рыцаря Йорга Шписса и неуважении к инквизитору. О вас ходят самые разные слухи - одни считают вас ведьмой, другие - жертвой клеветы.

Ваша скрытая цель: Доказать свою невиновность. Вы не ведьма - просто у вас был роман с рыцарем, а его смерть - несчастный случай или отравление (выберите один вариант).

Ваш секрет: У вас был покровитель при дворе - Ульрих фон Шландерсберг. Он нанял для вас лучшего защитника - Иоганна Мерварта. Если это станет известно, вы оба окажетесь в опасности. Вы также знаете много тайн знатных семей Инсбрука.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Тайны знати (с отдельными карточками)

Ваша слабость: У вас дурная репутация; многие верят слухам. Ваша связь с покровителем - оружие обоюдоострое.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 11: Женщина под подозрением (Бербель Хиффайзен)

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Обвиняемая, травница

Влияние: 3

Деньги: 2 пфеннига

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: WIS 15, INT 13, CHA 13, DEX 11

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Медицина, Обман, Проницательность

Особый ресурс: Знание народной медицины, поддержка женщин, которым вы помогали

Ваша публичная информация: Молодая женщина, травница. Обвиняетесь в том, что учили других колдовству и хвастались, что можете заколдовать судей. Вы не ведьма, вы просто помогаете людям травами.

Ваша скрытая цель: Доказать, что все обвинения - это месть вашей бывшей служанки Маргареты, которую вы уволили за воровство.

Ваш секрет: Вы действительно знаете народные средства от болезней. Это знания, которые передавались в вашей семье. Многие женщины города тайно приходили к вам за помощью.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Соседские тайны

Ваша слабость: У вас дурная репутация из-за слухов; многие готовы поверить, что вы ведьма. Ваша бывшая служанка ненавидит вас и будет давать самые страшные показания.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 12: Свидетельница обвинения (Маргарета Грюнепахин)

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Ключевой свидетель против Бербель

Влияние: 4

Деньги: 3 пфеннига

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: CHA 14, WIS 14, DEX 12, INT 12

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Обман, Проницательность, Скрытность

Особый ресурс: Личная история болезни

Ваша публичная информация: Жительница Инсбрука, бывшая служанка Бербель Хиффайзен.

Ваша скрытая цель: Добиться осуждения Бербель. Она вас уволила, и вы считаете, что она наслала на вас болезнь.

Ваш секрет: Вас уволили за воровство. Вы скрываете это, потому что это подорвёт ваши показания.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Убеждённость жертвы

Ваша слабость: Если кто-то узнает о причине увольнения, ваши показания будут признаны ложью.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

Архетип 13: Судья

Имя: _____

Возраст: _____

Внешность: _____

Роль в игре: Председатель суда, арбитр

Влияние: 8

Деньги: 8 пфеннигов

Характеристики (распределите 15 очков, начальное значение каждой - 8):

Интеллект (INT)	Мудрость (WIS)	Харизма (CHA)	Ловкость (DEX)

Рекомендуемые значения: WIS 15, INT 15, CHA 13, DEX 9

Навыки (выберите 3):

- Анализ (INT) - находить противоречия, анализировать документы
- Богословие (INT) - понимать религиозные доктрины, демонологию
- Внимательность (WIS) - замечать детали, находить улики
- Запугивание (STR или CHA) - давить, угрожать
- Знание законов (INT) - понимать юридические процедуры
- Красноречие (CHA) - убеждать, произносить речи
- Медицина (WIS) - лечить, определять болезни и яды
- Обман (CHA) - лгать, скрывать правду
- Проницательность (WIS) - понимать истинные мотивы
- Связи в городе (CHA) - находить нужных людей, получать информацию
- Скрытность (DEX) - передавать тайные сообщения, оставаться незамеченным
- Убеждение (CHA) - влиять на людей доброжелательно

Рекомендуемые навыки: Знание законов, Проницательность, Красноречие

Особый ресурс: Право выносить окончательное решение, доступ к городским и церковным документам

Ваша публичная информация: Уважаемый человек, назначенный городским советом и епископом вести это дело. Вы не связаны ни с инквизитором, ни с обвиняемыми. Ваша задача - справедливый суд.

Ваша скрытая цель: Вынести справедливый приговор, который устроит обе стороны и не приведёт к беспорядкам в городе. От вашего решения зависит репутация всего суда.

Ваш секрет: Вы знаете, что епископ Георг Гользер скептически относится к методам инквизитора. Если процесс выйдет из-под контроля, вы можете обратиться к нему за поддержкой. Кроме того, вы слышали, что у одной из обвиняемых есть влиятельный покровитель при дворе, но не знаете, кто это.

Ваш козырь (карточка выдаётся отдельно): Авторитет судебной власти

Ваша слабость: Вы не можете открыто встать ни на чью сторону - ваша беспристрастность должна быть очевидна. Любое решение вызовет недовольство одной из сторон.

Черта характера (опишите): _____

Идеал (опишите): _____

Привязанность (опишите): _____

7.2. Карточки слухов

Слух №1: Бербель угрожала служанке

«Бербель Хиффайзен хвасталась, что может заколдовать любого судью - достаточно сжать большой палец в кулаке, и приговор будет в её пользу. Она говорила это своей служанке, когда та пригрозила пожаловаться на неё.»

Слух №2: Хелена Шоберин отравила рыцаря

«Хелена Шоберин отравила рыцаря Йорга Шписса. Он обедал у неё, вернулся домой и сказал: "Я съел такую вкуснятину, что ничто другое с этим не сравнится", после чего рухнул замертво.»

Слух №3: Старая Кнёллин ослепила мужа из-за курицы

«Старая Кнёллин ослепила мужа Маргареты Штоффильбек. Всё началось с того, что Кнёллин потеряла курицу, а когда нашла, сказала: "Да, но через полгода у вас будут большие проблемы". И через полгода муж Маргареты ослеп на оба глаза.»

Слух №4: Бербель Хиффайзен и её мать варили голову покойника

«Бербель Хиффайзен и её мать варили голову покойника, чтобы получить колдовскую силу. Они делали это ночью, и кто-то видел свет в их доме.»

Слух №5: Хелена Шоберин прокляла женщину на свадьбе

«Хелена Шоберин прокляла женщину на свадьбе. Она подошла к ней и сказала: "Ты не проведёшь здесь ни добрых, ни здоровых дней". И та заболела и болеет уже семь лет.»

Слух №6: Гончар был любовником Барбары Селахин

«Гончар, который нашёл восковую фигуру под порогом Гертруды Ротин, был любовником Барбары Селахин. Он знал, где искать, потому что сам туда её положил.»

Слух №7: Бербель учила девушек колдовству

«Бербель Хиффайзен учила девушек колдовству - как привораживать мужчин и насыпать болезни. Она брала за это деньги и говорила, что если рассказать об этом на исповеди, колдовство потеряет силу.»

Слух №8: Колерин закапывала бузину в золе

«Рюб-Колерин по ночам закапывала бузину в золе, а утром относила её под мост. Говорят, она делала это, чтобы мужчины её избегали, а женщины к ней тянулись.»

Слух №9: Старая Рёндлин убивала рыбок для приворотов

«Старая Рёндлин убивала трёх маленьких рыбок, делала порошок из их костей и подмешивала его в еду, чтобы приворожить мужчин.»

Слух №10: Шиксинбек и Кинистен приворожили брата к сестре
«Шиксинбек, старая Кинистен и Эннель Ноттерин околдовали брата Маргареты Штоффильбек, чтобы он вспылал любовью к собственной сестре.»

Слух №11: Епископ Георг сомневается в существовании ведьм
«Епископ Бриксена Георг Гользер вообще не верит в существование магии. Он считает, что обвинения - это лишь заблуждения, и бороться с ними нужно обучением и мягкостью, а не судами.»

Слух №12: Эрцгерцог недоволен инквизитором
«Эрцгерцог Сигизмунд недоволен тем, что инквизитор сеет смуту в городе. Говорят, он уже попросил епископа прислать комиссара, чтобы разобраться в этом деле.»

Слух №13: Инквизитор нарушил процедуру ареста
«Инквизитор приказал арестовать женщин ещё до того, как против них было начато законное судебное разбирательство. Это нарушение закона.»

Слух №14: Свидетели не присягали
«Свидетели, которые давали показания против обвиняемых, не присягали и не были вызваны официально. Они явились по собственной воле, чтобы свести личные счёты.»

Слух №15: Инквизитор подкупил свидетелей
«Инквизитор подкупил главных свидетелей. Он обещал им деньги и защиту, если они дадут нужные показания против обвиняемых. Особенно щедро он заплатил Маргарете Грюнепахин.»

Слух №16: Епископ тайно поддерживает инквизитора
«Епископ Георг на самом деле поддерживает инквизитора, но не может этого показать. Он велел ему действовать осторожно, но втайне одобряет всё, что тот делает.»

Слух №17: Городской совет тайно платит инквизитору
«Городской совет тайно выделил инквизитору деньги на проведение процессов. За каждую осуждённую ведьму он получает дополнительное вознаграждение. Поэтому он так усердствует.»

Слух №18: Защитник Мерварт подкуплен обвиняемыми
«Защитник Мерварт не просто так взялся защищать этих женщин. Говорят, ему заплатили большие деньги, чтобы он любой ценой добился оправдания. Он не правду ищет, а отрабатывает свой гонорар.»

Слух №19: Судью подкупили, чтобы он закрыл дело
«Судью уже подкупили. Говорят, ему передали большой мешок серебра, чтобы он признал женщин невиновными, какие бы доказательства ни были предъявлены.»

Слух №20: Маргарету уволили за воровство
«Маргарету Грюнепахин уволили от Бербель Хиффайзен не просто так, а за воровство. Она украла деньги и вещи, а когда её поймали, поклялась отомстить.»

Слух №21: У Хелены Шоберин есть влиятельный покровитель
«У Хелены Шоберин есть влиятельный покровитель при дворе. Говорят, именно он нанял для неё лучшего защитника в городе - Иоганна Мерварта.»

Слух №22: Сестра Эльзы умерла от проклятия
«Эльза, чешка, прокляла свою родную сестру. Сначала та стала хромать, а потом умерла. Всё из-за того, что муж Эльзы слишком внимательно смотрел на сестру.»

Слух №23: Кристиан Энгельспергер был приворожён старой Рёндлин
«Старая Рёндлин пыталась приворожить Кристиана Энгельспергера, чтобы он оставил свою любовницу. Она убила трёх рыбок, сделала порошок и велела подсыпать ему в еду.»

Слух №24: Мать Маргрет хотела ослепить мужа дочери
«Мать Маргрет Погнер хотела сделать так, чтобы муж её дочери ослеп. Она взяла его волосы, скрутила их и привязала к деревянной палочке, а потом вставила в стену на кухне.»

Слух №25: Анна Циммерман сбежала, когда начались аресты
«Анна Циммерман сбежала из города, когда начались аресты, но потом вернулась. Это доказывает, что она и все её подруги - ведьмы.»

Слух №26: Итальянский лекарь сам отравил рыцаря
«Итальянский лекарь сам отравил рыцаря Шписса, чтобы скрыть свою ошибку. Он не смог его вылечить и решил свалить вину на Шоберин.»

Слух №27: Судья берёт взятки
«Судья берёт взятки. Говорят, он уже получил деньги от семьи одной из обвиняемых.»

Слух №28: Инквизитор сам учился колдовству в Италии
«Говорят, инквизитор сам учился колдовству в Италии, прежде чем стал бороться с ведьмами. Он знает все эти штуки не по книгам, а по опыту.»

7.3. Карточки улик

Улика №1: Восковая фигура

«Восковая кукла размером с ладонь, изображающая женщину. Фигура пронзена иглами в разных местах: одна игла воткнута от груди к левому плечу, другая - от груди к спине, есть и другие проколы.»

Улика №2: Странный порошок в подушке

«Кусок ткани, зашитый в подушку. Внутри - желтоватый порошок, похожий на гной, человеческие волосы, различные зёрна и мелкие кости.»

Улика №3: Показания итальянского лекаря

«Я, итальянский лекарь, лечивший рыцаря Йорга Шписса, заявляю: рыцарь умер не от болезни и не от яда. Его симптомы не похожи ни на один известный мне яд. Это было колдовство. Я предупредил его: "Господин, теперь ты никогда не будешь знать покоя".»

Улика №4: Письмо епископа Георга Гользера

«Письмо епископа Бриксена Георга Гользера, в котором он выражает сомнение в существовании ведьм и считает, что обвинения - это лишь заблуждения. "Лучшим средством устранения этих заблуждений я считаю сочетание обучения и мягкости".»

Улика №5: Показания гончара

«Я, гончар, признаюсь: восковая фигура под порогом Гертруды Ротин была подброшена. Я знал, где её искать, потому что сам её туда положил по просьбе... (имя не называет). Бербель Хиффайзен не виновата.»

Улика №6: Кусок льна из дома Пфлиглин

«Кусок льна, найденный над дверью в доме Барбары Пфлиглин. Внутри - жёлтый порошок, человеческие волосы и зёрна. Как только это сожгли, служанка, которая болела, выздоровела.»

Улика №7: Записка с угрозами от Маргареты

«Записка, написанная рукой Маргареты Грюнепахин. Текст: "Я сделаю так, что ты пожалеешь, что уволила меня. Весь город узнает, какая ты ведьма".»

Улика №8: Заявление о процедурных нарушениях

«Перечень процедурных нарушений, допущенных инквизитором:

1. Арест женщин произведён до начала законного судебного разбирательства.
2. Свидетели не присягали и не были вызваны официально.
3. Имена свидетелей скрыты от обвиняемых.
4. Нотариус при допросах отсутствовал.
5. Вопросы задавались о преступлениях, не входящих в компетенцию инквизитора.»

7.4. Карточки козырей

Каждая карточка козыря выдаётся соответствующему игроку в начале игры.

Козырь №1: Папская булла «Summis desiderantes affectibus» (Инквизитор Генрих Крамер)

ПАПСКАЯ БУЛЛА

Вы можете публично зачитать буллу или показать её судье. Булла даёт вам право на один из следующих эффектов (выберите в момент использования):

1. **НЕМЕДЛЕННЫЙ АРЕСТ.** Вы можете потребовать арестовать любого свидетеля, который отказывается давать показания или, по вашему мнению, даёт ложные показания. Судья обязан удовлетворить ваше требование.

2. **ОТВОД СУДЬИ.** Вы можете заявить, что судья действует несправедливо, и потребовать его замены. Судья обязан передать дело другому судье или запросить мнение епископа.

3. **ОТЛОЖЕНИЕ ЗАСЕДАНИЯ.** Вы можете потребовать отложить заседание на один день, чтобы собрать дополнительные доказательства. Судья обязан удовлетворить вашу просьбу.

4. **ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ ВЫЗОВ.** Вы можете потребовать, чтобы любой житель города был вызван в суд для дачи показаний. Судья обязан выдать соответствующий приказ.

5. **ДОПУСК К ДОКУМЕНТАМ.** Вы можете потребовать предоставить вам для ознакомления любые городские или церковные документы, имеющие отношение к делу. Отказ рассматривается как препятствие инквизиции.

6. **АВТОРИТЕТНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ.** Вы можете заявить, что суд обязан принять ваши слова как официальную позицию Святого Престола. Судья будет вынужден отнестись к ним с максимальным доверием (однако если ваши слова противоречат очевидным фактам, судья может их отвергнуть, но с риском для своей репутации). Текст буллы (зачитайте вслух, когда используете козырь):

Всеми силами души, как того требует пастырское попечение, стремимся мы, чтобы католическая вера в наше время всюду возрастала и процветала, а всякое еретическое нечестие искоренялось из среды верных. Не без мучительной боли недавно мы узнали, что в некоторых частях Германии очень многие лица обоего пола пренебрегли собственным спасением и, отбросившись от католической веры, впали в плотский грех с демонами и своим колдовством, чарованиями и другими ужасными суеверными деяниями причиняют неисчислимый вред. Посему властью апостольской повелеваем: инквизиторы да будут исполнять свои обязанности повсюду, и никто да не препятствует им в том под страхом отлучения от церкви.

Используется один раз за игру. После использования карточка сдаётся Мастеру.

Козырь №2: Финансовая поддержка покровителя (Защитник)

ФИНАНСОВАЯ ПОДДЕРЖКА ПОКРОВИТЕЛЯ

Ульрих фон Шландерсберг, ваш тайный покровитель, готов помочь вам деньгами и людьми. Вы можете один раз за игру использовать его поддержку. Выберите один из вариантов:

1. **ДЕНЬГИ НА ПОДКУП.** Вы получаете до 10 пфеннигов. Этого достаточно, чтобы подкупить стражника, писаря или мелкого чиновника, получить доступ к документам или уговорить свидетеля дать нужные показания.
2. **ПОКУПКА ДОКУМЕНТА.** Вы получаете копию любого документа, который можно купить за деньги - протокол допроса, письмо инквизитора, городские записи. Мастер выдаёт вам карточку с текстом документа.
3. **РАЗУЗНАТЬ ИНФОРМАЦИЮ.** Вы отправляете человека покровителя разузнать, что говорят в городе. Вы узнаете один слух по вашему выбору (Мастер показывает карточку слуха другого игрока на выбор Защитника, но вам она не передается).
4. **НАЙТИ СВИДЕТЕЛЯ.** Вы находите человека, готового дать показания за деньги. Вы сами решаете, что он скажет (в разумных пределах), и Мастер выдаёт карточку с его показаниями. Свидетель будет держаться вашей версии, если его не перекупят.
5. **ОБЕСПЕЧИТЬ БЕЗОПАСНОСТЬ.** Вы нанимаете людей покровителя, чтобы они охраняли важного свидетеля или сопровождали вас в опасном месте. Никто не посмеет напасть на вас или обокрасть, пока охрана рядом.

**Козырь №3: Воля эрцгерцога (Представитель эрцгерцога)
ВОЛЯ ЭРЦГЕРЦОГА**

Вы действуете от имени самого эрцгерцога Сигизмунда. Ваше слово - это его слово. Вы можете один раз за игру заявить, что действуете по поручению эрцгерцога. Судья обязан подчиниться одному из ваших требований. Выберите один из вариантов:

1. **ОТЛОЖИТЬ ЗАСЕДАНИЕ.** Вы требуете отложить заседание. Судья обязан удовлетворить просьбу. Вы получаете дополнительное время для сбора улик, поиска свидетелей или переговоров. Время определяется или Судьей или Мастером.
2. **ИСКЛЮЧИТЬ УЛИКУ.** Вы заявляете, что улика получена с нарушением закона или не относится к делу. Судья обязан исключить её из рассмотрения.
3. **ОТВЕСТИ СВИДЕТЕЛЯ.** Вы заявляете, что свидетель не может быть допрошен из-за личной вражды с обвиняемым или из-за того, что он сам находится под подозрением. Судья обязан отвести его показания.
4. **ПОТРЕБОВАТЬ ДОКУМЕНТЫ.** Вы требуете предоставить вам для ознакомления любой городской или церковный документ по делу. Используется один раз за игру. После использования карточка сдаётся Мастеру.

**Козырь №4: Авторитет городской власти (Городской советник)
АВТОРИТЕТ ГОРОДСКОЙ ВЛАСТИ**

Ваше положение в городском совете даёт вам доступ к документам и возможность влиять на решения. Вы можете один раз за игру использовать свой авторитет. Выберите один из вариантов:

1. **ПОРУЧИТЕЛЬСТВО СОВЕТА.** Вы заручаетесь поддержкой городского совета, который публично заявляет, что доверяет вашему мнению. Ваша репутация повышается на 2 (но не выше 10), и следующие две проверки Харизмы вы совершаете с преимуществом.

2. **ДАВЛЕНИЕ НА ЧИНОВНИКА.** Вы требуете от городского писаря или стражника выполнить вашу просьбу - выдать документ, пропустить в закрытое место, предоставить доступ к заключённому. Отказ будет стоить ему места.

Козырь №5: Авторитет церкви и знание паствы (Местный священник)
АВТОРИТЕТ ЦЕРКВИ И ЗНАНИЕ ПАСТВЫ

Ваш сан даёт вам доступ к церковным документам и возможность влиять на прихожан. Вы можете один раз за игру использовать свой авторитет. Выберите один из вариантов:

1. **ДОСТУП К ЦЕРКОВНЫМ ЗАПИСЯМ.** Вы получаете доступ к церковным книгам - записям о рождениях, браках, исповедях и смертях. Это может дать вам информацию о прошлом любого горожанина, его родственных связях или тайнах, которые он доверил церкви.

2. **ПРИЗВАТЬ К СОВЕСТИ.** Вы можете обратиться к любому персонажу (игроку или NPC) и потребовать, чтобы он сказал правду «перед лицом Бога». Персонаж получает помеху на проверку Обмана в этом разговоре. Если он лжёт после вашего призыва, он теряет 1d4 репутации как богохульник.

3. **СВЯТОЕ ПОРУЧИТЕЛЬСТВО.** Вы публично заявляете, что ручаетесь за честность обвиняемой или свидетеля. Это повышает репутацию того, за кого вы поручились, на 2 (но не выше 10). Если позже выяснится, что этот человек лгал, вы тоже потеряете репутацию.

Используется один раз за игру. После использования карточка сдаётся Мастеру.

Козырь №6: Медицинский авторитет и знание ядов (Итальянский лекарь)
МЕДИЦИНСКИЙ АВТОРИТЕТ

Как итальянский врач, вы считаетесь более компетентным, чем местные лекари. Вы можете один раз за игру использовать свой авторитет. Выберите один из вариантов:

1. **ОТРАВЛЕНИЕ (СКРЫТОЕ ДЕЙСТВИЕ).** Вы незаметно добавляете в еду или питьё любому персонажу снадобье, вызывающее симптомы тяжёлой болезни. Вас никто не замечает - вы действуете профессионально и осторожно. Через несколько часов жертва слегёт с высокой температурой, бредом и сыпью. Вы сможете «диагностировать» это как отравление и обвинить в нём любого, кого захотите.

2. **ЗАКЛЮЧЕНИЕ В СУДЕ ПРОТИВ ОБВИНЯЕМОЙ.** Вы заявляете, что смерть пострадавшего наступила от колдовства. Ваше слово убеждает судью. Если защита не предъявит неопровержимых доказательств обратного, это показание станет решающим.

3. **ЗАКЛЮЧЕНИЕ В СУДЕ В ПОЛЬЗУ ОБВИНЯЕМОЙ.** Вы заявляете, что у обвиняемой нет физических признаков ведьмы, а её болезнь (или болезнь её родственника) имеет естественное происхождение. Судья будет склонен считать обвинение необоснованным.

4. **НЕЙТРАЛЬНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ В СУДЕ.** Вы заявляете, что с медицинской точки зрения невозможно определить, была ли смерть результатом колдовства или отравления. Это создаёт сомнение, которое должно быть истолковано в пользу обвиняемой.

5. **ОСВИДЕТЕЛЬСТВОВАНИЕ.** Вы осматриваете любую из обвиняемых и даёте заключение о её физическом состоянии. Судья принимает его как экспертное. После использования карточка сдаётся Мастеру.

**Козырь №7: Все заходят к вам (Таверщик)
ВСЕ ЗАХОДЯТ К ВАМ**

Ваша таверна - место, где говорят свободно. Вы слышите то, что другие скрывают. Вы можете один раз за игру использовать свои связи. Выберите один из вариантов:

1. **УЗНАТЬ ПРАВДИВОСТЬ СЛУХА.** Вы слышали достаточно разговоров, чтобы понять, правдив слух или нет. Выберите любой слух, циркулирующий в городе. Мастер сообщит вам, правда это, ложь или искажённая правда. Проверка не требуется.

2. **ПЕРЕДАВАТЬ СЛУХ ТАЙНО.** Вы можете распространить слух так, что никто не узнает, что это сделали вы. Выберите любой слух (известный вам или выдуманный) - он начнёт циркулировать в городе, и никто не сможет проследить его до вас.

3. **БЕСПЛАТНЫЙ СЛУХ.** Вы можете разыграть любой слух (известный вам или выдуманный) без проверки Харизмы. Слух начинает циркулировать в городе так, будто вы успешно прошли проверку. Если слух окажется ложным и это выяснится, ответственность за ложь всё равно будет на вас.

4. **ПРОЧИТАТЬ ЧУЖОЙ СЛУХ.** Выберите другого игрока. Мастер тайно показывает вам одну из карточек слухов, которая есть у этого игрока. Вы узнаете текст слуха, но карточка остаётся у владельца.

После использования карточка сдаётся Мастеру.

**Козырь №8: Доступ к эрцгерцогу и знание интриг (Ульрих фон Шландерсберг)
ДОСТУП К ЭРЦГЕРЦОГУ И ЗНАНИЕ ИНТРИГ**

Ваше положение при дворе и связи среди знати открывают двери, закрытые для других. Вы можете один раз за игру использовать своё влияние. Выберите один из вариантов:

1. **ПОДКУП.** Вы используете свои деньги и связи, чтобы подкупить судью или свидетеля. Проверка не требуется - вы знаете, кому и сколько предложить. Человек, которого вы подкупили, будет склонен верить вам и давать показания в вашу пользу, если только его не перекупит кто-то другой или не предъявит неопровержимых доказательств обратного.

2. **ПОКРОВИТЕЛЬСТВО.** Вы можете публично объявить, что обвиняемая (или свидетель) находится под защитой эрцгерцога. Никто не посмеет арестовать этого человека или применить к нему силу без разрешения. Это действует до конца игры.

3. **ПИСЬМО ЭРЦГЕРЦОГА.** Вы получаете письмо за подписью эрцгерцога с любой просьбой, которую вы сами сформулируете (в разумных пределах). Предъявление этого письма судье или чиновнику равносильно прямому приказу.

После использования карточка сдаётся Мастеру.

Козырь №10: Поддержка цеха (Ремесленник)

ПОДДЕРЖКА ЦЕХА

Ваше положение мастера и уважение коллег дают вам право голоса в городе. Вы можете один раз за игру использовать поддержку своего цеха. Выберите один из вариантов:

1. **КЛЯТВА МАСТЕРОВ.** Вы приводите в суд трёх мастеров своего цеха. Они публично клянутся, что вы честный человек и ваша жена не могла быть ведьмой. Ваша репутация повышается на 2 (но не выше 10), и вы получаете преимущество на все проверки Харизмы на два хода.
2. **ДЕНЬГИ ЦЕХА.** Цех собирает для вас 10 пфеннигов. Деньги передаются вам без лишних вопросов.
3. **РАЗГОВОР ПО ДУШАМ.** Вы можете потребовать, чтобы судья выслушал вас и ваших мастеров за закрытыми дверями, без посторонних. За это время вы можете изложить свои аргументы напрямую, не опасаясь, что инквизитор будет перебивать. После использования карточка сдаётся Мастеру.»

Козырь №11: Тайны знати (Хелена Шоберин)

ТАЙНЫ ЗНАТИ

Вы знаете компрометирующие тайны нескольких богатых горожан. У вас есть отдельные карточки с каждой тайной. Вы можете один раз за игру использовать любую из них. Выберите один из вариантов:

1. **ШАНТАЖ.** Вы показываете цель карточку с её тайной и требуете выполнить одну просьбу. Цель подчиняется без права на проверку. Если цель - судья, он может отклонить просьбу, только если она противоречит закону. После использования карточка сдаётся Мастеру.
2. **ПРОДАЖА ТАЙНЫ.** Вы продаёте тайну тому, кто заинтересован её скрыть или использовать. Покупатель платит вам 5 пфеннигов. Карточка переходит к нему, и он может использовать её по своему усмотрению.
3. **ПУБЛИЧНОЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ.** Вы зачитываете тайну вслух в суде. Цель теряет 2дб репутации, немедленно лишается влияния и получает помеху на все проверки до конца игры. Карточка сдаётся Мастеру.
4. **ПРИЗНАТЬСЯ И НАЗВАТЬ ДРУГИХ.** Вы соглашаетесь признать себя ведьмой, но взамен называете имена всех, чьи тайны знаете. Судья будет вынужден начать расследование против них, а вас отправляют в тюрьму, но не сжигают. Вы выживаете, но теряете свободу. Как, вероятно, и вся знать. Карточка тайны используется один раз и остальные карточки тайны вы разыгрывать не можете. После использования карточка сдаётся Мастеру.

Козырь №12: Соседские тайны (Бербель Хиффайзен)

СОСЕДСКИЕ ТАЙНЫ

Вы живёте в этом городе давно и знаете о соседях то, что они предпочли бы скрыть. Вы можете один раз за игру использовать это знание. Выберите один из вариантов:

1. ШАНТАЖ. Вы показываете цель карточку с её тайной и требуете выполнить одну просьбу. Цель подчиняется, если только не готова рискнуть разоблачением. После использования карточка сдаётся Мастеру.
2. ПРОДАЖА. Вы продаёте тайну защитнику или инквизитору за 5 пфеннигов. Карточка переходит к покупателю.
3. ПУБЛИЧНОЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ. Вы зачитываете тайну вслух в суде. Цель теряет 2дб репутации, немедленно лишается влияния и получает помеху на все проверки до конца игры. Карточка сдаётся Мастеру.
4. ПРИЗНАТЬСЯ И НАЗВАТЬ ДРУГИХ. Вы соглашаетесь признать себя ведьмой, но взамен называете имена всех, чьи тайны знаете. Судья будет вынужден начать расследование против них, а вас отправляют в тюрьму, но не сжигают. Вы выживаете, но теряете свободу. Как, вероятно, и все соседи. Карточка тайны используется один раз и остальные карточки тайны вы разыгрывать не можете. После использования карточка сдаётся Мастеру.

Козырь №13: Убеждённость жертвы (Маргарета Грюнепахин)
УБЕЖДЁННОСТЬ ЖЕРТВЫ

Вы искренне верите, что Бербель вас прокляла и что колдовство существует. Ваша уверенность заразительна. Выберите один из вариантов:

1. УСИЛИТЬ СЛУХ. Вы распространяете любой слух без проверки Харизмы, но только если он напрямую связан с колдовством. У вас должна быть карточка этого слуха, либо вы говорите, что она у вас есть.
2. ПОСЕЯТЬ СОМНЕНИЕ. Вы убеждаете одного из игроков, что колдовство реально. До конца игры этот игрок не может проверять слухи, связанные с колдовством.
3. ВЫЗВАТЬ СОСТРАДАНИЕ. Вы устраиваете публичную сцену на рыночной площади, рассказывая о своей болезни и страданиях. Горожане проникаются к вам сочувствием. Судья, учитывая общественное мнение, даёт вам преимущество на все проверки Харизмы.

После использования карточка сдаётся Мастеру.»

Козырь №14: Авторитет судебной власти (Судья)
АВТОРИТЕТ СУДЕБНОЙ ВЛАСТИ

Ваше положение председателя суда даёт вам право принимать процессуальные решения. Вы можете один раз за игру использовать свою власть. Выберите один из вариантов:

1. ОТКЛОНИТЬ АРГУМЕНТ. Вы объявляете любой аргумент одной из сторон нарушающим процедуру. Этот аргумент больше не рассматривается в суде. Сторона не может его повторить или сослаться на него.
2. ПРИЗНАТЬ УЛИКУ НЕДОПУСТИМОЙ. Вы объявляете любую улику (вещественную, документальную или свидетельскую) недопустимой. Улика исключается из дела и больше не может быть предъявлена в суде.
3. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. Вы делаете стороне официальное предупреждение за неуважение к суду. До конца заседания эта сторона совершает проверки Харизмы с

помехой. Если предупреждение получил инквизитор, он также теряет возможность использовать свой козырь (папскую буллу) в этом заседании.

4. РАЗЪЯСНЕНИЕ ЗАКОНА. Вы разъясняете сторонам, как именно следует трактовать тот или иной закон в данном деле. Ваше разъяснение становится обязательным для обеих сторон. Вы можете использовать это, чтобы нейтрализовать сложный юридический аргумент или направить процесс в нужное русло.

После использования карточка сдаётся Мастеру.

7.5. Карточки тайн (для обвиняемых) **Карточки тайн Хелены Шоберин**

Тайна №1: Судья
ТАЙНА СУДЬИ

Судья несколько лет назад вынес оправдательный приговор человеку, который затем совершил убийство. Он скрыл, что знал о его прошлых преступлениях. Если это станет известно, его карьера закончится.

Если вы публично разоблачите эту тайну, судья немедленно отстраняется от дела, теряет всё влияние и получает помеху на все проверки до конца игры.

Тайна №2: Городской советник
ТАЙНА СОВЕТНИКА

Советник получает долю от налогов, которые его люди собирают сверх положенного. В городе есть семьи, которые платят ему лично, а не в казну. Это карается изгнанием.

Если вы публично разоблачите эту тайну, советник теряет 2db репутации, его изгоняют из совета, и он больше не может влиять на городские дела.

Тайна №3: Представитель эрцгерцога
ТАЙНА ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ЭРЦГЕРЦОГА

Представитель эрцгерцога обещал простить долги одному купцу в обмен на взятку. Деньги ушли на личные нужды, а не на нужды двора. Если это станет известно, он потеряет место.

Если вы публично разоблачите эту тайну, представитель эрцгерцога теряет 2db репутации, его отстраняют от должности, и он больше не может влиять на процесс.

Тайна №4: Местный священник
ТАЙНА СВЯЩЕННИКА

Священник не сообщил епископу о том, что его предшественник брал деньги за отпущение грехов. Если епископ узнает, он лишится прихода.

Если вы публично разоблачите эту тайну, священник теряет 2db репутации, его лишают сана, и он больше не может влиять на церковные дела.

Тайна №5: Итальянский лекарь
ТАЙНА ЛЕКАРЯ

Лекарь когда-то лечил богатого купца, который умер от неправильно прописанного снадобья. Семья заплатила ему, чтобы он молчал, и он скрыл истинную причину смерти. Если это станет известно, его репутация будет разрушена.

Если вы публично разоблачите эту тайну, лекарь теряет 2d6 репутации, его изгоняют из города, и он больше не может выступать как свидетель или эксперт.

Тайна №6: Таверщик
ТАЙНА ТАВЕРЩИКА

Таверщик несколько лет назад продавал краденое серебро, которое приносили воры. Он до сих пор хранит часть этих вещей в подвале. Если это станет известно, его посадят в тюрьму.

Если вы публично разоблачите эту тайну, таверщик теряет 2d6 репутации, его арестовывают, и он больше не может предоставлять информацию.

Тайна №7: Ремесленник (муж Бербель)
ТАЙНА РЕМЕСЛЕННИКА

Ремесленник несколько лет назад купил мастерскую у старого мастера, который умер при странных обстоятельствах. Ходят слухи, что он помог тому умереть быстрее, чтобы получить мастерскую раньше.

Если вы публично разоблачите эту тайну, ремесленник теряет 2d6 репутации, его исключают из цеха, и он больше не может помогать жене.

Тайна №8: Маргарета Грюнепахин
ТАЙНА МАРГАРЕТЫ

Маргарету уволили от Бербель за воровство - она украла деньги и серебряную пряжку. Пряжка до сих пор хранится у неё. Если это станет известно, её показания будут признаны ложью.

Если вы публично разоблачите эту тайну, Маргарета теряет 2d6 репутации, она будет арестована, её показания аннулируются, и она больше не может выступать как свидетель.

Тайна №9: Ульрих фон Шландерсберг (для Хелены Шоберин)
ТАЙНА ПОКРОВИТЕЛЯ

Ульрих фон Шландерсберг, ваш тайный покровитель, несколько лет назад участвовал в сделке с землями, которые были проданы герцогу Баварии. Часть денег осела в его кармане, а документы были подделаны. Если это станет известно, его обвинят в измене.

Если вы публично разоблачите эту тайну, Ульрих теряет 2d8 репутации, его изгоняют из двора, он лишается всего состояния. Вы теряете покровителя навсегда, но судью, скорее всего, тоже заменят после такого скандала.

Карточки тайн Барбары Селлахин

Тайна №1: Городской советник

ТАЙНА СОВЕТНИКА

Советник получает долю от налогов, которые его люди собирают сверх положенного. В городе есть семьи, которые платят ему лично, а не в казну. Это карается изгнанием.

Если вы публично разоблачите эту тайну, советник теряет 2дб репутации, его изгоняют из совета, и он больше не может влиять на городские дела.

Тайна №2: Местный священник

ТАЙНА СВЯЩЕННИКА

Священник не сообщил епископу о том, что его предшественник брал деньги за отпущение грехов. Если епископ узнает, он лишится прихода.

Если вы публично разоблачите эту тайну, священник теряет 2дб репутации, его лишают сана, и он больше не может влиять на церковные дела.

Тайна №3: Итальянский лекарь

ТАЙНА ЛЕКАРЯ

Лекарь когда-то лечил богатого купца, который умер от неправильно прописанного снадобья. Семья заплатила ему, чтобы он молчал, и он скрыл истинную причину смерти. Если это станет известно, его репутация будет разрушена.

Если вы публично разоблачите эту тайну, лекарь теряет 2дб репутации, его изгоняют из города, и он больше не может выступать как свидетель или эксперт.

Тайна №4: Таверщик

ТАЙНА ТАВЕРЩИКА

Таверщик несколько лет назад продавал краденое серебро, которое приносили воры. Он до сих пор хранит часть этих вещей в подвале. Если это станет известно, его посадят в тюрьму.

Если вы публично разоблачите эту тайну, таверщик теряет 2дб репутации, его арестовывают, и он больше не может предоставлять информацию.

Тайна №5: Ремесленник (муж Бербель)

ТАЙНА РЕМЕСЛЕННИКА

Ремесленник несколько лет назад купил мастерскую у старого мастера, который умер при странных обстоятельствах. Ходят слухи, что он помог тому умереть быстрее, чтобы получить мастерскую раньше.

Если вы публично разоблачите эту тайну, ремесленник теряет 2дб репутации, его исключают из цеха, и он больше не может помогать жене.

Тайна №6: Маргарета Грюнепахин
ТАЙНА МАРГАРЕТЫ

Маргарету уволили от Бербель за воровство - она украла деньги и серебряную пряжку. Пряжка до сих пор хранится у неё. Если это станет известно, её показания будут признаны ложью.

Если вы публично разоблачите эту тайну, Маргарета теряет 2дб репутации, она будет арестована, её показания аннулируются, и она больше не может выступать как свидетель.

7.6. Документы для печати
Церковные документы

Документ №1: Письмо епископа Георга Гользера

«Георг, милостью Божьей епископ Бриксенский, достопочтенному инквизитору Генриху Инститорису.

Меня крайне удивляет то, что вы продолжаете оставаться в моей епархии, в столь близком к курии месте, где были допущены серьёзные ошибки и возникли значительные разногласия, не говоря уже о скандалах.

Я опасаюсь, что мужья женщин или их друзья могут оскорбить ваше Святейшество. Ваша помощь в этом деле мне более не нужна и, скорее, может помешать. Я сделаю все необходимое в рамках своей власти.

Естественно, ваше Святейшество должно вернуться в монастырь, как я и советовал ранее. Вы не должны беспокоить других. Я полагал, что вы давно уже это сделали.

Из Бриксены, 8 февраля 1486 года.»

Документ №2: Письмо епископа эрцгерцогу

«Моему милостивому господину из Австрии по поводу инквизиции еретического нечестия.

Ваше дело и начинание инквизитора были весьма мудрыми и упорядоченными в соответствии с писанным правом. Однако я считаю, что полная строгость закона должна применяться только к тем, кто богохульным образом осквернил изображения Господа или убил людей с помощью магии. Остальные должны быть наказаны лишь денежными и церковными штрафами.

В будущем всякая магия должна быть запрещена под самыми строгими наказаниями, предусмотренными законом.

Написано в Бриксене в день святого Матфея, в год 1485.»

Документ №3: Церковная запись о смерти рыцаря Шписса

«Запись в церковной книге прихода Святого Якова в Инсбруке.

В год Господень 1485, в канун Масленицы, преставился рыцарь Йорг Шписс, сын покойного Ганса Шписса и Елизаветы фон Реттенберг. Скончался внезапно после обеда в доме Хелены Шоберин.

Присутствовали при кончине: итальянский лекарь (имени его не записано), слуга по имени Юрх и юноша, служащий ныне у господина Ульриха фон Шландерсберга.

Похоронен на кладбище при церкви Святого Якова. Да упокоит Господь его душу. Аминь.»

Городские документы

Документ №4: Протокол допроса Маргареты Грюнепахин

«Протокол допроса, проведённого инквизитором Генрихом Инститорисом в городе Инсбруке в 1485 году.

Свидетельница: Маргарета Грюнепахин, бывшая служанка Бербель Хиффайзен.

Показания: "Бербель Хиффайзен говорила мне: "Когда ты будешь обвинять меня перед судьёй, я просто зажму большой палец в ладони, и тогда никто из судей не сможет мне ничего сделать". Также она говорила, что может освободить любого из тюрьмы, если достанет четыре нити с одежды заключённого.

После того как она меня уволила, я заболела и слеpla до тех пор, пока во сне мне не явилась Дева Мария и не велела подмести под порогами. Там я нашла странные мясные кусочки, бросила их в огонь - и тотчас выздоровела".»

Документ №5: Протокол допроса итальянского лекаря

«Протокол допроса, проведённого инквизитором Генрихом Инститорисом в городе Инсбруке в 1485 году.

Свидетель: итальянский лекарь, имя в протоколе не указано.

Показания: "Я лечил рыцаря Йорга Шписса. В день его смерти он вернулся из дома Хелены Шоберин, сел на стул и сказал: "Я съел такую вкуснятину, что ничто другое с этим не сравнится". Я показал на его руку и сказал: "Господин, теперь ты никогда не будешь знать покоя". После этих слов рыцарь отвернулся и рухнул замертво.

Симптомы не похожи ни на один известный мне яд. Я предупреждал его ранее, чтобы он не посещал Шоберин, иначе умрёт".»

Документ №6: Протокол допроса Гертруды Ротин

«Протокол допроса, проведённого инквизитором Генрихом Инститорисом в городе Инсбруке в 1485 году.

Свидетельница: Гертруда Ротин, жительница Инсбрука.

Показания: "После ссоры с Барбарой Селахин я тяжело заболела и впала в безумие. Гончар, который раньше был любовником Селахин, пришёл ко мне и сказал, что моя болезнь - результат проклятия. Он велел искать под порогом.

Мой муж нашёл там восковую фигуру, пронзённую иглами. В фигуру были воткнуты иглы: одна от груди к левому плечу, другая - от груди к спине. Под порогом также нашли кусочки ткани с семенами, костями и волосами".»

Документ №7: Запись о судебных издержках

«Запись в городской книге расходов Инсбрука, 1485 год.

Выдано на содержание заключённых женщин: Хелены Шоберин, Бербель Хиффайзен, Агнессы Шнейдерин, Барбары Пфлиглин, Барбары Селахин, Барбары Рёсслин, Розины Селахин - 12 пфеннигов.

Выдано на оплату услуг нотариуса Иоганна Кантера - 5 пфеннигов.

Выдано на расходы инквизитора Генриха Инститориса и его помощников - 15 пфеннигов.

Всего за октябрь месяц - 42 пфеннига.»

Придворные документы

Документ №8: Письмо эрцгерцога Сигизмунда епископу

«Уважаемый друг, инквизитор, коему поручено сие дело, взял под стражу семь женщин. Дабы он мог действовать более эффективно и в согласии с законом, настоятельно просим Вас назначить Вашего комиссара или иного учёного доктора и достойного человека для исполнения этой задачи.

Либо поручите дело кому-либо учёному, кто мог бы стать надёжным и постоянным советником. Так Вы окажете нам великое одолжение.

Написано в Инсбруке в пятницу перед днём святого Дионисия, в лето Господне 1485. Сигизмунд, милостью Божией эрцгерцог Австрии.»

Документ №9: Жалоба горожан эрцгерцогу

«Светлейшему эрцгерцогу Сигизмунду от имени горожан Инсбрука.

Доводим до Вашей милости, что инквизитор Генрих Инститорис, прибывший в наш город, сеет смуту и раздор среди жителей. Аресты производятся без суда, свидетели не присягают, имена их скрываются, а нотариус при допросах отсутствует.

Просим Вашу милость вмешаться и восстановить законный порядок, дабы невинные люди не пострадали от беспринципного рвения инквизитора.

Собрано подписей: 47.»

Документ №10: Письмо защитника Иоганна Мерварта

«Его преосвященству Георгу, епископу Бриксенскому, от Иоганна Мерварта, лиценциата канонического права и доктора медицины.

Ваше преосвященство! Прошу Вас обратить внимание на следующие нарушения, допущенные инквизитором Генрихом Инститорисом в ходе процесса над семью женщинами в Инсбруке:

1. Арест произведён до начала законного судебного разбирательства.

2. Свидетели не присягали и не были вызваны официально.

3. Имена свидетелей скрыты от обвиняемых.

4. Нотариус при допросах отсутствовал.

5. Вопросы задавались о преступлениях, не входящих в компетенцию инквизитора.

Ввиду вышеизложенного прошу признать процесс недействительным и освободить обвиняемых.

С глубоким уважением, Иоганн Мерварт.»

Документ №11: Решение суда

«Решение суда по делу семи обвиняемых женщин.

Заслушав стороны, изучив представленные доказательства и приняв во внимание заявление защитника Иоганна Мерварта о процедурных нарушениях, суд постановляет:

Процесс против семи обвиняемых женщин не соответствовал правовым нормам и должен быть признан недействительным.

Заклѹчѹнные женщины должны быть освобождены, но при этом они должны предоставить поручительство, чтобы в случае необходимости, будь то для новой проверки или канонического очищения, они были готовы предстать перед судом по первому требованию.

Дано в Инсбруке, 31 октября 1485 года.»

Документы для защитника (памятки)

Документ №12: Перечень процедурных нарушений

«ПЕРЕЧЕНЬ ПРОЦЕДУРНЫХ НАРУШЕНИЙ, ДОПУЩЕННЫХ ИНКВИЗИТОРОМ

1. Арест женщин произведѹн до начала законного судебного разбирательства.
2. Свидетели не присягали и не были вызваны официально - они явились по собственной воле.
3. Имена свидетелей скрыты от обвиняемых.
4. Нотариус при допросах отсутствовал.
5. Вопросы задавались о преступлениях, не входящих в компетенцию инквизитора (о бытовых ссорах, супружеской неверности).

Согласно каноническому праву, каждое из этих нарушений является достаточным основанием для признания процесса недействительным.»

Документ №13: Выдержки из канонического права

«ВЫДЕРЖКИ ИЗ КАНОНИЧЕСКОГО ПРАВА ДЛЯ ЗАЩИТЫ

О свидетелях: "Свидетели, не приведѹнные к присяге, не могут давать показания, имеющие законную силу".

Об аресте: "Никто не может быть лишѹн свободы без законного судебного разбирательства".

О тайне исповеди: "Священник не может разглашать то, что узнал на исповеди, под страхом отлучения".

О пытках: "Пытки могут применяться только при наличии сильных улик и не более двух раз; если подозреваемый выживает и не признаѹтся, его оправдывают".

О презумпции невиновности: "В сомнительных случаях решение должно быть в пользу обвиняемого".»

8. КРАТКИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРОКОВ

Инсбрукский суд, 1485 год

Вы - жители средневекового Инсбрука. В городе появился инквизитор, который обвиняет нескольких женщин в колдовстве. У каждого из вас есть свои цели, тайны и возможности. От ваших слов и действий зависит, чем закончится суд.

Главное о вашем персонаже

У каждого персонажа есть:

- Личная цель - то, чего вы хотите добиться (написано в карточке)
- Секрет - то, что вы скрываете
- Деньги - пфенниги, которые можно тратить
- Влияние (3–8) - насколько к вашим словам прислушиваются. Чем выше, тем лучше
- Репутация (начинается с 10) - ваше доброе имя. Если упадет до 0 - вас никто не слушает

Как играть

Все ваши действия должны проговариваться вслух

1. Вы делаете что-то важное - бросаете кубик

Когда вы пытаетесь:

- Убедить кого-то
- Соврать и чтобы поверили
- Найти улику
- Запугать свидетеля

Мастер скажет: «Брось 1d20 и прибавь свой модификатор». Модификатор зависит от ваших навыка и ситуации (чем выше число, тем лучше).

Значение	Модификатор
1–3	–3
4–5	–2
6–7	–1
8–12	0
13–14	+1
15–16	+2
17–18	+3
19–20	+4

2. Навыки

Вы выбрали 3 навыка (например, Красноречие, Обман, Знание законов). Если бросок связан с вашим навыком, добавьте +2.

3. Преимущество и помеха

Преимущество = бросаете два кубика, берете лучший. Бывает, если у вас есть доказательства или поддержка.

Помеха = бросаете два кубика, берете худший. Бывает, если на вас клевета или вы действуете в спешке.

Слухи

В начале игры вы получаете 2–4 карточки со слухами. Вы не знаете, правда это или ложь - знает только Мастер.

Как использовать слух:

- Скажите это вслух кому-нибудь.
- Бросьте Харизму (Убеждение). Сложность всегда 12, если у вас нет других условий
- Успех - слух пошел по городу.
- Провал - слух не пошел, повторить нельзя.
- Критический провал (1) - вы теряете 1d4 репутации.

Важно: слух можно разыграть только один раз. Если вы потом будете противоречить сами себе - потеряете 1d6 репутации и помеху на все проверки Харизмы. Во время разыгрывания слуха вы никому не показываете свою карточку, т.е. проверить ваши слова можно только получив к ней доступ.

Что еще можно делать со слухами:

- Проверить слух - бросьте Интеллект (Анализ) или Мудрость (Проницательность), сложность 12. Мастер скажет, правда это или нет.
- Продать слух - за 3 пфеннига (если еще не разыгран)
- Передать слух - отдайте карточку другому игроку
- Украсть карточку - бросьте Ловкость (Скрытность) против Мудрости (Внимательность) цели

Улики

Улики - это вещи или документы, которые доказывают что-то в суде. Их можно:

- Найти - опишите, где ищите, и бросьте Мудрость (Внимательность) или Интеллект (Анализ)
- Предъявить в суде - назовите улику и объясните, что она доказывает
- Украсть - бросьте Ловкость (Скрытность) против Мудрости цели
- Подделать - бросьте Интеллект (Обман или Анализ), сложность 15
- Уничтожить - если есть доступ

Виды улик и их сила

- Косвенная (+2 к проверке Харизмы в суде)
- Прямая (сильно склоняет судью на вашу сторону)
- Опровергающая (аннулирует прямую улику)

Козыри

Козырь - ваша уникальная способность. Используется один раз за всю игру и срабатывает автоматически (бросок не нужен).

Как использовать:

- Зачитайте выбранный вами вариант из карточки козыря.
- Опишите, что делаете.
- Мастер объявляет результат.

Важно: козырь можно украсть. Если украли - вы теряете возможность его использовать.

Деньги (пфенниги)

На что можно тратить (опционально):

- Купить слух - 3 пфеннига
- Купить улику - 3–15 пфеннигов (в зависимости от важности)
- Нанять глашатая - 4 пфеннига (распространит слух за вас)

- Нанять свидетеля - 3–5 пфеннигов
- Подкупить стражника - 1–2 пфеннига
- Получить доступ к документам - 1–3 пфеннига

Репутация и влияние

Вы теряете репутацию, если:

- Вас поймали на лжи
- Противоречите сами себе
- Вас поймали на краже
- Вы теряете влияние, если:
- Раскрылась ваша тайна
- Вы проиграли в суде
- Вы потеряли покровителя

Репутацию можно восстановить - совершите публичный благородный поступок

Суд

Суд - кульминация игры. Вот как он проходит:

- Открытие - судья объявляет имена обвиняемых.
- Слово обвинителю - инквизитор говорит 3–5 минут.
- Слово защитнику - защитник говорит 3–5 минут.
- Допрос свидетелей - каждая сторона вызывает свидетелей. Вопросы должны быть по делу.
- Прения - обвинитель и защитник говорят итоговые речи (2–3 минуты).
- Приговор - выносит судья (или советуется с другими игроками, но не со сторонами).

Совет: не перебивайте других, дождитесь своей очереди. Если судья сказал «Прошу соблюдать порядок» - слушайтесь.

Три золотых правила

1. Слова имеют вес. Сказанное вслух может стать слухом и повлиять на суд. Ложь опасна - вас могут поймать.
2. Используйте свои секреты. Вы знаете то, чего не знают другие. Это ваше оружие.
3. Действуйте в образе. Игра - это ваша речь, ваши решения, ваши союзы. Чем ярче отыгрыш, тем интереснее.

Удачной игры! Пусть справедливость восторжествует (или нет - решать вам)

9. КРАТКИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ МАСТЕРА

Вы ведёте историческую ролевую игру по реальным документам суда над ведьмами в Инсбруке. В этой шпаргалке собраны только ключевые механики, таблицы и памятки для быстрого обращения во время игры. Полные сценарии, архетипы, карточки и методические рекомендации находятся в основной методической разработке.

Отсканируйте, чтобы открыть полный интерактивный справочник на телефоне или планшете



Данная шпаргалка не заменяет полную методическую разработку. Перед проведением игры обязательно ознакомьтесь с полным сценарием, историческим контекстом, описаниями архетипов и карточками персонажей в основной методической разработке.

О ЧЁМ ИГРА И КАК В НЕЁ ИГРАТЬ

Суть игры

Инсбрук, 1485 год. Инквизитор Генрих Крамер арестовал нескольких женщин по обвинению в колдовстве - среди них Хелена Шоберин (подозревается в убийстве рыцаря) и Бербель Хиффайзен (травница, на которую донесла бывшая служанка). Игроки становятся жителями города: у каждого своя роль, тайна, личная цель и возможность повлиять на исход суда. Кульминация - судебное заседание.

Два формата проведения. Ваншот (2–2,5 часа) - ускоренная версия: свободная фаза 30–40 минут, суд 25–30 минут, 2 слуха на игрока, только ключевые локации и NPC. Серия занятий (3 занятия по 2 часа) - глубокое погружение: полный набор локаций и NPC, 3–4 слуха на игрока, полноценный суд с перекрёстным допросом.

Как работают проверки. Когда персонаж делает что-то значимое (убеждает, ищет улику, врёт), он бросает d20, прибавляет модификатор характеристики и +2, если действие связано с его навыком. Сложность: легко - 10, средне - 15, трудно - 20. В состязании (например, кража против внимательности) оба бросают d20 - побеждает больший результат. Иногда Мастер просит бросить d100 на удачу.

Характеристики. Четыре ключевые: Интеллект (анализ, законы, проверка слухов), Мудрость (проницательность, внимательность, поиск улик), Харизма (убеждение, запугивание, разыгрывание слухов), Ловкость (скрытность, кража). Значения от 8 до 18 дают модификатор от 0 до +4 (8–12 = 0, 13–14 = +1, 15–16 = +2, 17–18 = +3).

Преимущество и помеха. При преимуществе игрок бросает d20 дважды и берёт лучший результат (есть доказательства, поддержка, подготовка). При помехе - дважды и берёт худший (спешка, плохая репутация, клевета). Мастер может дать вдохновение за яркий отыгрыш - его можно потратить на преимущество в ключевой момент.

Репутация и Влияние. У каждого персонажа есть репутация (старт 10) - доверие окружающих, при падении до 0 его мнение игнорируется. И влияние (от 3 до 8 в зависимости от архетипа) - вес голоса и доступ к ресурсам. Репутация теряется при разоблачении лжи, проигрыше важного спора или критическом провале. Влияние - при проигрыше в суде, раскрытии тайны или потере покровителя. Восстановить можно благородным поступком или услугой влиятельному лицу.

СЛУХИ, УЛИКИ, КОЗЫРИ

Слухи. Игрок получает карточку со слухом, но не знает, правда это или ложь - знает только Мастер. Чтобы слух пошёл по городу, игрок произносит его вслух и делает проверку Харизмы (Убеждение) со сложностью 12. Успех - слух циркулирует, люди его обсуждают. Провал - не пошёл, повторить нельзя. Критический провал (единица) - игрок теряет 1d4 репутации. Каждый слух разыгрывается только один раз. Если игрок позже противоречит сам себе и это замечают - теряет 1d6 репутации и получает помеху на все проверки Харизмы до конца игры.

Слух можно проверить (Интеллект или Мудрость, сложность 12) - Мастер скажет, правда это, ложь или искажение. Можно продать (3 пфеннига, проверка Харизмы), передать другому или украсть карточку (Ловкость против Мудрости цели).

Улики. Вещественные доказательства, документы или показания. Бывают прямые (+2 к Харизме в суде), косвенные (+1) и опровергающие (отменяют одну прямую улику противника). Чтобы найти улику, игрок описывает, где ищет, и делает проверку Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Анализ). Сложность зависит от того, насколько хорошо улика спрятана: на виду - 5, спрятана с подсказкой - 10, тщательно спрятана - 15+. Чтобы получить показания свидетеля, нужно убедить или запугать его (Харизма, сложность 10–15). Улику можно украсть, подделать (Интеллект, сложность 15) или уничтожить.

Козыри. Уникальная способность персонажа, используется один раз за игру, срабатывает автоматически без броска. У инквизитора - папская булла (арест, отвод судьи, доступ к документам). У защитника - финансовая поддержка покровителя (деньги, покупка документов, наём свидетеля). У представителя эрцгерцога - воля правителя (отложить суд, исключить улику). У лекаря - медицинский авторитет (заключение о причине смерти, тайное отравление). У тавернщика - доступ ко всем слухам (узнать правдивость, распространить тайно). У обвиняемых (Хелена, Бербель) - знание компрометирующих тайн, которые можно использовать для шантажа или публичного разоблачения. У судьи - право отклонить аргумент или признать улику недопустимой. Материальный козырь можно украсть.

ДЕНЬГИ, ЛОКАЦИИ, НАВИГАЦИЯ

Деньги. В игре используется серебряный пфенниг. У разных архетипов разное начальное богатство: инквизитор - 7, защитник - 5 (плюс доступ к 10 от покровителя через козырь), представитель эрцгерцога и советник - 10,

священник и лекарь - 5, таверщик - 5, ремесленник - 3, обвиняемые - 2, свидетельница - 3, судья - 8. Цены: слух - 3 пфеннига, улика - от 3 до 15 в зависимости от важности, нанять глашатая - 4, подкупить стражника - 1–2, доступ к документам - 1–3.

Локации. В игре шесть ключевых мест. Таверна «Золотой крест» - здесь собираются горожане, можно ловить слухи и торговать информацией. Рыночная площадь - глашатай объявляет новости, торговцы продают товары. Городская канцелярия - писарь за взятку даст доступ к документам. Тюрьма - стражник может пропустить к заключённым (Хелене и Бербель). Церковь Святого Якова - священник имеет доступ к церковным книгам. Дом инквизитора - рискованное место с охраной, где можно найти компромат.

Ключевые NPC. Гончар (бывший любовник Бербель) знает, что восковая фигура была подброшена, но боится разоблачения. Гертруда Ротин (соседка) нашла фигуру и искренне верит, что её прокляли - но её можно переубедить доказательствами. Стражник - продажный, за деньги пропустит или передаст записку, но боится потерять место. Писарь - торгует копиями документов, боится начальства. Глашатай - за плату объявит что угодно, не отвечая за правдивость. Служанка - знает, что происходило в доме обвиняемой, может подтвердить алиби, но боится инквизитора.

При отыгрыше NPC достаточно слегка менять голос и манеру: таверщик говорит громко и раскатисто, писарь - шёпотом и суетливо, священник - спокойно и размеренно. Помните, что у каждого NPC есть мотивация (деньги, скрыть тайну, справедливость) и слабость (страх разоблачения, потеря места, начальство).

ХРОНОМЕТРАЖ И УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

Ваншот (2–2,5 часа). Организационный момент - 5–10 минут: раздать карточки, кратко объяснить правила, зачитать вступительную легенду. Свободная фаза - 30–40 минут: игроки собирают информацию, распускают слухи, ищут улики, заключают союзы.

Мастер активно использует маячки каждые 5–7 минут («Глашатай объявляет, что суд через полчаса!»). Сбор на суд - 5 минут. Судебное заседание - 25–30 минут: вступительные речи по 2 минуты, по 1–2 вопроса на свидетеля, прения по 1 минуте. Вынесение приговора - 5–10 минут. Рефлексия - 10–15 минут (выборочные вопросы).

Серия занятий (3×2 часа). Первое занятие: орг. момент и исторический экскурс (35 минут), свободная фаза - слухи и знакомства (1 час 15 минут), подведение итогов с клиффхэнгером (10 минут). Второе занятие: вводная часть (10 минут), свободная фаза - улики, допросы, интриги (1 час 40 минут), подготовка к суду (10 минут). Третье занятие: сбор на суд (5 минут), полноценное судебное заседание (1 час 15 минут), вынесение приговора (10 минут), подробная рефлексия с разбором всех слухов (30 минут).

Внутриигровое время. Используется в серии занятий, в ваншоте опционально. Одно значимое действие (посещение локации, допрос, поиск улики, разыгрывание слуха) тратит 1 час игрового времени. Всего у игроков

12 часов до суда (с 6:00 до 18:00). Мастер ведёт трекер (шкала из 12 делений) и периодически объявляет: «Солнце уже высоко, около 9 утра, до суда 9 часов»; «Полдень, осталось 6 часов»; «Близится вечер, суд через 3 часа». Если игроки не успевают - некоторые возможности закрываются: «Вы хотели допросить гончара, но его лавка уже закрыта». Если игроки застряли. Через NPC можно подтолкнуть: глашатай на площади - «Инквизитор ищет свидетелей!», служанка защитнику - «Господин, помогите, моя хозяйка невиновна», стражник у тюрьмы - «За пару монет я могу на многое закрыть глаза».

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И РЕФЛЕКСИЯ

Вопросы для обсуждения. После игры Мастер задаёт игрокам вопросы по кругу. Первый: «Что было самым интересным?» - каждый называет один запомнившийся момент. Второй: «Что помогло или помешало добиться цели?» - обсуждается, как работали слухи, улики и козыри. Третий: «Что вы поняли о том, как работали слухи в средневековом городе?» - как устное слово становилось основанием для обвинения. Четвёртый: «Как изменилась бы ваша стратегия, если бы вы играли снова?» - анализ своих действий. Пятый: «Что вы узнали о судопроизводстве XV века?» - процедурные нарушения, роль инквизитора, столкновение церковной и светской власти.

Финальная речь. «Спасибо всем за игру! То, что вы сейчас прожили, - это реконструкция реального судебного процесса 1485 года. В реальности женщин оправдали благодаря процедурным нарушениям, на которые указал защитник. Инквизитор Крамер потерпел поражение и был вынужден покинуть город. У вас получилось иначе. Главное, что вы увидели, как слова, слухи и личные счёты могли решать судьбы людей. Спасибо!»

СЦЕНАРИЙ МАСТЕРА: ВАНШОТ (2–2,5 часа)

Целевая аудитория: Фестивали, разовые мероприятия, классный час.

Этап 0: Подготовка (до игры)

Распечатайте и разложите:

- Карточки персонажей: Инквизитор, Защитник, Представитель эрцгерцога, Хелена Шоберин (обвиняемая), Маргарета Грюнепахин (свидетель), Судья. (Это минимальный набор. Если игроков 7-8, добавьте Городского советника и Бербель Хиффайзен).
- Карточки козырей: соответствующие выбранным архетипам.
- Карточки слухов: выдайте по 2 карточки каждому игроку случайным образом.
- Карточки улики: №1, №4, №5, №8. Разложите их в конверты по локациям (как указано в методичке).
- Трекер репутации.
- Подготовьте карту

Этап 1: Организационный момент (5–10 минут)

(Мастер раздаёт карточки персонажей, слухов и козырей).

Мастер: «Осень 1485 года, город Инсбрук. Несколько дней назад в город прибыл доминиканский инквизитор Генрих Крамер — тот самый, кто позже напишет „Молот ведьм“. Он уже успел арестовать несколько женщин по обвинению в колдовстве. Среди них — Хелена Шоберин, которую подозревают в убийстве рыцаря, и Бербель Хиффайзен, травница, на которую донесла бывшая служанка.

Город гудит. Одни верят инквизитору, другие шепчутся, что это просто сведение счетов. Сегодня состоится суд. Но до него ещё есть время — и каждый из вас может повлиять на то, чем всё закончится».

Мастер: «У вас на руках — ваша роль, ваши секреты и ваши слухи. У вас есть примерно час. Суд начнётся, когда я объявлю „Суд собирается“. До этого времени вы можете свободно перемещаться по городу, говорить с кем угодно, искать улики, распускать слухи, договариваться. Если хотите что-то сделать — описывайте действие, я скажу, что бросать. Ваше время пошло».

Этап 2: Свободная фаза (45–60 минут)

Используйте реплики-маячки каждые 5–7 минут для поддержания темпа.

- Маячок 1 (примерно через 10 мин):

Мастер (как Глашатай): «Слушайте все! Глашатай объявляет: Суд начнётся через полчаса! Инквизитор уже вызывает свидетелей!»

- Маячок 2 (примерно через 20 мин):

Мастер (как Стражник): «Проходите, не задерживайтесь. У инквизитора, говорят, есть письмо от самого Папы. А у защитника — какой-то важный козырь, за которым охотятся».

- Маячок 3 (если игроки застряли):

Мастер (как Служанка): «Господин защитник! Я слышала... гончар знает что-то о восковой фигуре! Но он боится говорить. Может, вам удастся его разговорить?»

Этап 3: Сбор на суд (5 минут)

Мастер (громко): «Горожане Инсбрука! Суд собирается! Инквизитор Генрих Крамер требует правосудия. Все, кто имеет отношение к делу, приглашаются в зал суда. Да будет правда явлена!»

(Рассадите игроков: Судья в центре, стороны напротив, свидетели по бокам).

Этап 4: Судебное заседание (30–40 минут)

Мастер (как Судья): «Именем Бога и эрцгерцога Сигизмунда открываю судебное заседание. Слушается дело о колдовстве. Слово обвинителю».

(Рекомендуемый тайминг: Обвинитель — 5–7 мин, Защитник — 5–7 мин, Допрос свидетелей — 15–20 мин, Прения — по 2–3 мин. Следите, чтобы игроки говорили по делу, не перебивали друг друга).

Этап 5: Вынесение приговора (5–10 минут)

Мастер (как Судья): «Суд, взвесив все улики, показания и заслушав стороны, постановляет...»

(Огласите вердикт: оправдание, обвинительный приговор или перенос заседания).

Этап 6: Рефлексия (10–15 минут)

Задайте 3 вопроса:

- «Что было самым интересным?»
- «Что помогло или помешало добиться цели?»
- «Что вы поняли о том, как работали слухи в средневековом городе?»

Финальная речь Мастера (строго по методичке):

«Спасибо всем за игру! То, что вы сейчас прожили, - это реконструкция реального судебного процесса 1485 года. В реальности женщин оправдали благодаря процедурным нарушениям, на которые указал защитник. Инквизитор Крамер потерпел поражение и был вынужден покинуть город. У вас получилось иначе. Главное, что вы увидели, как слова, слухи и личные счёты могли решать судьбы людей. Спасибо!»

СЦЕНАРИЙ МАСТЕРА: СЕРИЯ ЗАНЯТИЙ (3 по 2 часа)

Целевая аудитория: Исторические кружки, клубы ПРИ, углублённое изучение темы в школе.

Занятие 1: «Город в тревоге» (2 часа)

1. Орг. момент (15 мин)

Раздайте карточки персонажей, козырей и по 3–4 карточки слухов на игрока.

Зачитайте вступительную легенду (как в ваншоте).

2. Погружение в эпоху (20 мин)

Мастер: «Прежде чем мы начнём, давайте на 15 минут перенесёмся в XV век. Инсбрук, 1485 год. Город в Тироле, важный торговый и политический центр. Здесь находится двор эрцгерцога Сигизмунда. Церковь играет огромную роль, но светская власть не желает уступать. Женщина в это время практически бесправна, её слово мало что значит в суде. Инквизитор Крамер — реальное историческое лицо. И сегодня вы сможете изменить его судьбу и судьбы обвиняемых».

3. Свободная фаза. Часть 1: «Слухи и знакомства» (1 час 15 мин)

Мастер: «Итак, у вас есть 12 часов до суда. Сейчас раннее утро. Каждое важное действие будет тратить 1 час. Я буду следить за временем».

Введите NPC: Глашатай объявляет о прибытии инквизитора, Таверщик сплетничает, Служанка ищет защитника.

Игроки посещают первые 2–3 локации (Таверна, Площадь, Церковь).

4. Подведение итогов и клиффхэнгер (10 мин)

Мастер: «Солнце уже высоко, полдень близится. Ваши первые союзы заключены. Внезапно дверь таверны распахивается, и на пороге появляется запыхавшийся стражник: "Инквизитор приказал схватить ещё двоих! Они уже в кандалах!"».

Мастер: «Занятие окончено. До следующей встречи продумайте, кого вы хотите допросить в первую очередь».

Занятие 2: «Поиск истины» (2 часа)

1. Вводная часть (10 мин)

Мастер: «На прошлом занятии инквизитор приказал схватить ещё двоих. Город в панике. У вас есть вторая половина дня. Нужно найти улики, допросить свидетелей и подготовиться к суду».

2. Свободная фаза. Часть 2: «Улики, допросы и интриги» (1 час 40 мин)

Игроки посещают оставшиеся локации (Канцелярия, Тюрьма, Дом инквизитора).

Введите 2–3 события-триггера:

- «Писарь соглашается продать копию документа».
- «Стражник за взятку пропускает к заключённым».
- «Гончар признаётся, что фигура подброшена».

3. Подведение итогов и подготовка к суду (10 мин)

Мастер: «Время свободной фазы истекло. Солнце садится. Систематизируйте улики. Запишите свои итоговые речи. Если вы хотите использовать козырь в суде — самое время решить, когда именно».

Клиффхэнгер: «Писарь, бледный как полотно, шепчет вам: "Я нашёл письмо... Оно меняет всё. Приходите за час до суда". Но успеете ли вы?»

Занятие 3: «Приговор истории» (2 часа)

1. Сбор на суд (5 мин)

Мастер: «Горожане Инсбрука! Суд собирается! Инквизитор Генрих Крамер требует правосудия. Да будет правда явлена!»

(Рассадка как в ваншоте).

2. Судебное заседание (1 час 15 мин)

(Строго следуйте хронометражу из Таблицы 5 методички):

(5 мин): Открытие. Судья объявляет имена обвиняемых и регламент.

(10 мин): Слово обвинителю. Инквизитор излагает обвинения, предъявляет улики.

(10 мин): Слово защитнику. Защитник опровергает, предъявляет оправдательные улики, указывает на нарушения.

(30 мин): Допрос свидетелей. Каждая сторона вызывает свидетелей, ведётся перекрёстный допрос.

(10 мин): Прения. Обвинитель и защитник произносят итоговые речи.

(10 мин): Совещание. Судья удаляется для вынесения приговора.

3. Вынесение приговора (10 минут)

Судья: «Именем Бога и эрцгерцога...» (оглашает вердикт).

4. Рефлексия (30 минут)

По кругу: «Что было самым интересным?», «Какая стратегия сработала/провалилась?».

Разбор слухов: Мастер раскрывает все карточки и их правдивость.

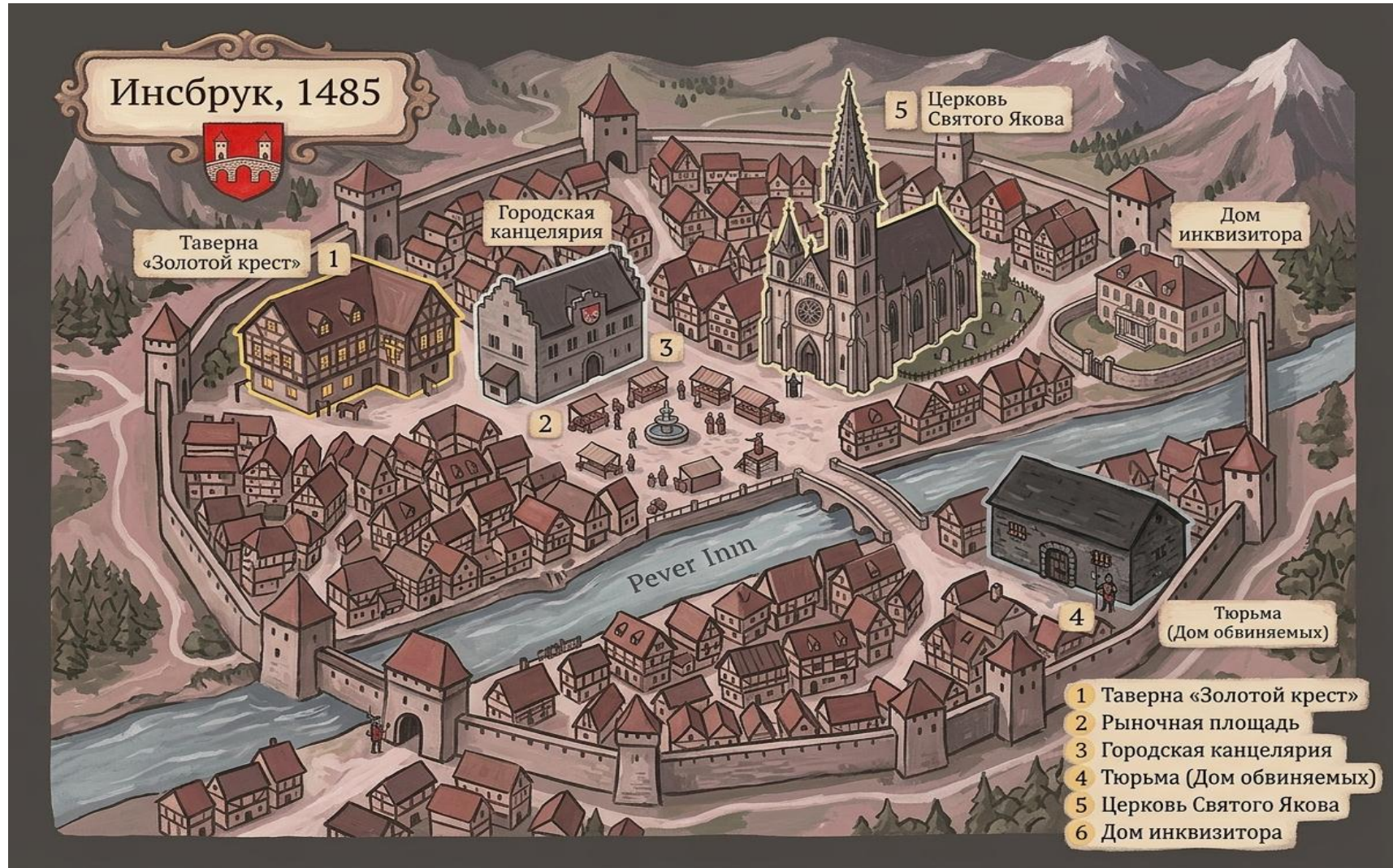
Исторические параллели: «Что вы узнали о судопроизводстве XV века?».

Финальная речь Мастера (строго по методичке):

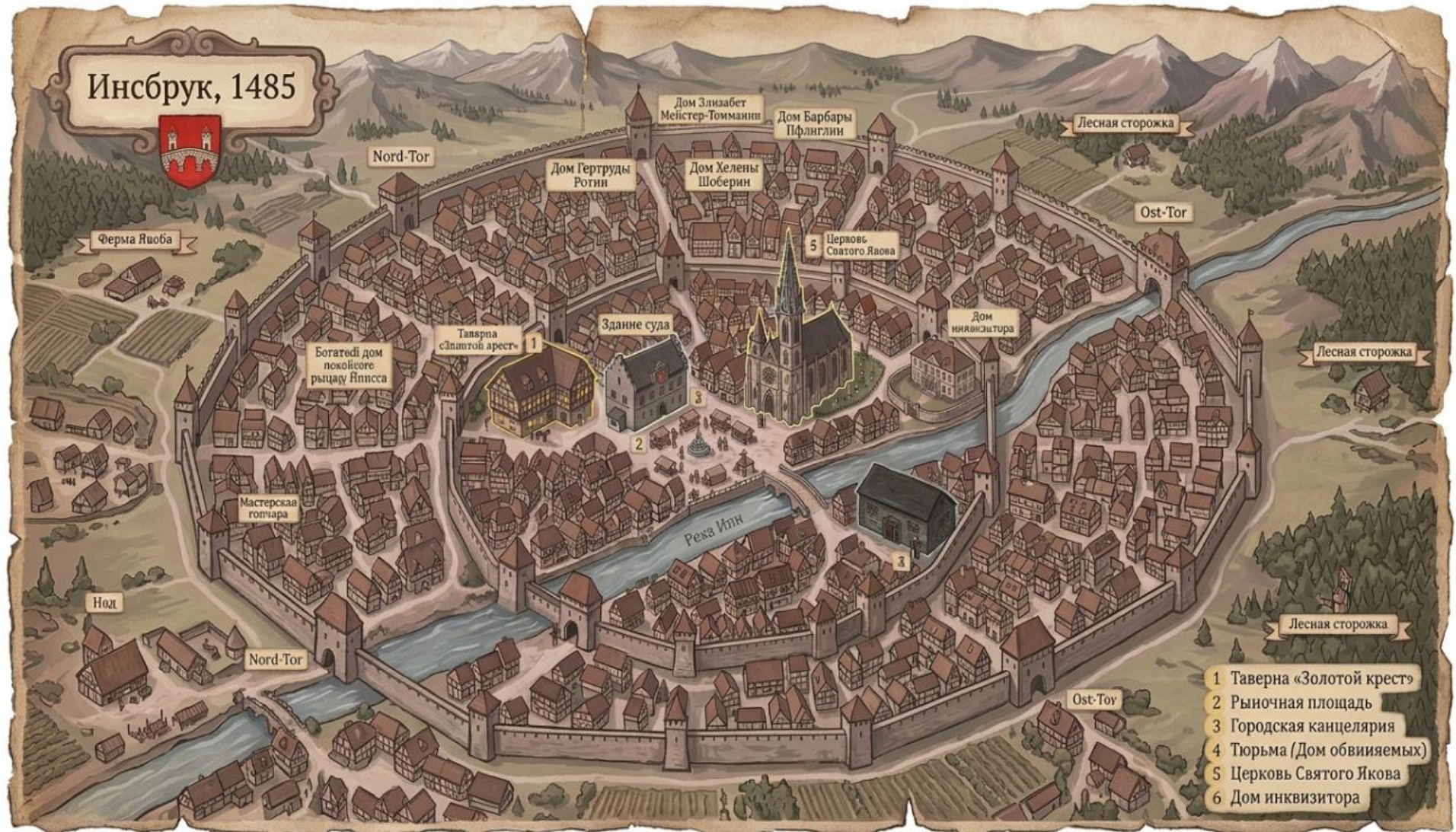
*«Спасибо всем за игру! То, что вы сейчас прожили, - это реконструкция реального судебного процесса 1485 года. В реальности женщин оправдали благодаря процедурным нарушениям, на которые указал защитник. Инквизитор Крамер потерпел поражение и был вынужден покинуть город. У вас получилось иначе. Главное, что вы увидели, как слова, слухи и личные счёты могли решать судьбы людей. Спасибо!»

Приложения

Приложение 1 - Игровая карта города для «ваншота»



Приложение 2 - Игровая карта для серии игр



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

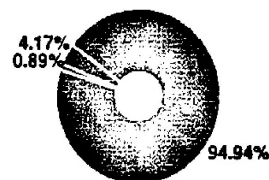
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Гордиенко Дарья Вадимовна
Самоцитирование
рассчитано для: Гордиенко Дарья Вадимовна
Название работы: Гордиенко Д.В. Игровые приемы во внеклассных
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра Всеобщей истории

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	0.89%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	94.94%
ЦИТИРОВАНИЯ	4.17%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 09.06.2026

Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.13-97, 116-211, содержание с.2, введение с.3-13, 114-116, выводы с 98-100

Модули поиска: Коллекция открытых публикаций международных издательств; IEEE; ИПС Адилет; Профессиональная лексика: АПК и биотех, PubMed, Переводные заимствования; Цитирование, Коллекция НБУ; Сводная коллекция научных работ Беларуси, СМИ России и СНГ, Кольцо вузов; Публикации РГБ; Сводная коллекция ЭБС; СПС ГАРАНТ. аналитика; Публикации eLIBRARY; СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация, Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed, Перефразирования по коллекции IEEE; Переводные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводные заимствования по коллекции Интернет в английском сегмен...

Заключение о работе (оценка):

Работу проверил: Эберхардт Марина Валерьевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:




Подпись проверяющего



Чтобы убедиться в подлинности справки, используйте QR-код, который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего. Предоставленная информация не подлежит использованию в коммерческих целях.

**Отзыв на выпускную квалификационную работу студента V курса
заочного отделения исторического факультета Красноярского
государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева**

Гордиенко Дарья Вадимовны

**«Игровые приемы во внеклассных мероприятиях по истории в 6-9
классах на материалах европейских судебных процессов XV-XVI вв.»**

Использование игровых технологий уже стало чуть ли не обязательным элементом в школьном образовании, что соответствует современным требованиям – компетентностной направленности, проектности и развитию критического мышления учащихся.

Пожалуй, сразу стоит сказать, что представленная работа значительно отличается по уровню от обычной выпускной квалификационной работы и стоит гораздо выше. Не случайно она представлена в двух томах, что совершенно оправдано.

Дарья Вадимовна провела впечатляющую работу, она самостоятельно выбрала историческую составляющую исследования, которое продолжила после успешного выполнения курсовой работы: на основе материалов Инсбрукского инквизиционного процесса над ведьмами 1485 г., она изучила феномен массовых судебных процессов в Европе позднего средневековья – их структуру, типы участников, типовые обвинения, причины свидетельств против обвиняемых. Для этого не просто был использован источник, автор самостоятельно трудился над переводом, который через некоторое время будет опубликован впервые на русском языке, что далеко не всегда может украсить диссертацию на соискание ученого звания.

На основе этого исследования была детально разработана историческая ролевая игра по известной системе D&D, представленная во втором томе ВКР.

Следует заметить логичную структуру работы.

В первом томе содержится собственно исторический раздел, посвященный названному судебному процессу, обстоятельный анализ игровых технологий как

методического и дидактического приемов в образовании, объяснение специфики выбранной игровой технологии, представлен анализ результатов апробации и методические рекомендации.


Второй том содержит полностью разработанную игру, которую можно уже выпустить в печать и применять. При этом, это игра, основанная на реальном историческом источнике, что не может не заинтересовать не только школьников, но и более взрослых игроков. Это тот случай, когда в итоге работы над ВКР предлагается конкретный продукт.

Теоретические аспекты работы апробированы на II Всероссийской научно-практической конференции «Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран», проходившей 16-17 апреля 2026 года на базе ФГБОУ ВО «Красноярский Государственный Педагогический Университет им. В.П. Астафьева», а также на VI научно-практической конференции с международным участием в г. Красноярск, 27-28 ноября 2025 года «Личность в изменяющихся социальных условиях» с публикацией статей.

Следует отметить большую самостоятельность Гордиенко Д.В. и высокий уровень работы.

Таким образом, учитывая все вышесказанное, работа заслуживает внимания и высокой оценки комиссии.

Старший преподаватель
каф. Всеобщей истории
КГПУ им. В.П. Астафьева
08.06.2026

 Эберхардт М.В.

Приложение А
к Регламенту размещения выпускных квалификационных работ
обучающихся, научных докладов об основных результатах
подготовленной научно-квалификационной работы по
основным профессиональным образовательным программам
высшего образования в электроннобиблиотечной системе
КГПУ им. В.П. Астафьева

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы,
научного доклада об основных результатах подготовленной научно-
квалификационной работы в ЭБС КГПУ им. В.П. АСТАФЬЕВА

Я, Горбуничева Дарья Владимировна
(Фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу, научный доклад об основных результатах подготовленной научно-квалификационной работы (далее ВКР/НКД)

(нужное подчеркнуть)

на тему: Изготовление кристаллов в электродных мембранных элементах катодной защиты в 6-9 классах на материалах серебряных серебряных кристаллов XV-XVI вв.
(название работы)

(далее-работа) в ЭБС КГПУ им. В.П. АСТАФЬЕВА, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР НКД из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на работу.

Я, подтверждаю, что работа написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

«20» июня 2020 г.
(дата)

Горбуничева Д. В.
(подпись)

Горбуничева Д. В.
(Фамилия, И.О.)