



РОМАН ПАПСУЕВ

# СКАЗКИ СТАРОЙ РУСИ

НАЧАЛО






# Сказки Старой Руси

РИСУНКИ И ТЕКСТ  
**РОМАНА ПАПСУЕВА**









...Если в зрелых летах мы любим останавливать свой взор на детских играх и забавах и если при этом невольно пробуждаются в нас те чистейшие побуждения, какие давно были подавлены под бременем вседневных забот, то не с той ли теплою любовью и не с теми ль освежающими душю чувствами может образованный человек останавливать свое внимание на этой поэтической чистоте и детском простодушии народных произведений?

**А. Н. Афанасьев**







Градмирские горы.  
Велигорская долина и одноименная крепость.

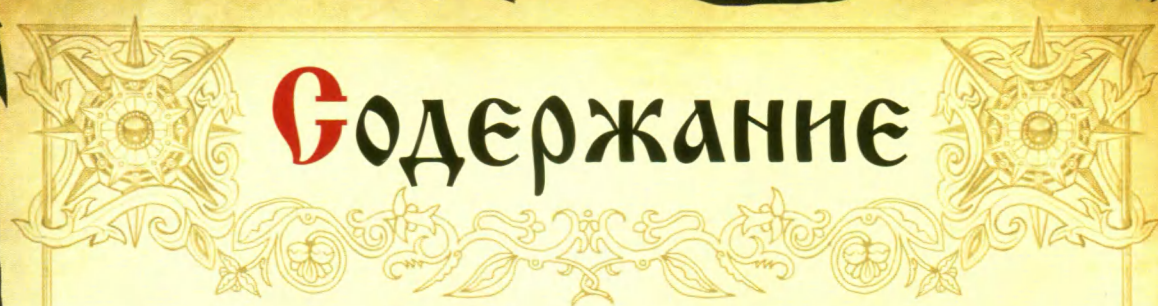













# Содержание

Присказка .....	9
Рүны и символы .....	17
Богатыри и поленицы .....	21
Герои .....	43
Враги .....	59
Сказочные существа .....	103
Новые сказки Старой Рүси .....	139
Источники .....	168
Г.А.О .....	170







НАРОДНЫЕ  
РУССКИЕ  
СКАЗКИ  
А.А.АФАНАСЬЕВА

НАРОДНЫЕ  
РУССКИЕ  
СКАЗКИ  
А.А.АФАНАСЬЕВА

МИРЫ  
НАРОДОВ  
МИРА  
2  
К.Я

БОРИС РЫБАКОВ

ДРЕВНЯЯ РУСЬ  
СКАЗАНИЯ  
БЫЛИНЫ  
ЛЕТОПИСИ

БОРИС РЫБАКОВ

ЯЗЫЧЕСТВО

БОРИС РЫБАКОВ

ЯЗЫЧЕСТВО  
ДРЕВНЕЙ

Sketchbook  
By Roman Pashov





**К**ак известно, без присказки сказка —  
что без полозьев салазки.  
У этой книжки тоже должно быть  
вступление-объяснение.





**Б**удучи автором текста и иллюстраций, для начала немного расскажу о себе и о «Сказках Старой Руси»: тогда вы лучше поймете, как мне пришла в голову идея проекта, о чем он и почему я решил им заняться.

Примерно с 2000-го года я пишу книги. Опубликовал четыре романа и пару рассказов. Кроме того, я художник-иллюстратор. Иллюстрировал книги многих авторов и довольно много рисовал для цикла романов Джорджа Мартина «Песнь Льда и Огня». Писательство в итоге забросил, а вот рисовать продолжил и с 2008-го стал художником в игровой индустрии. Участвовал в разработке многих игр, на некоторых проектах был ведущим художником. Со временем у меня сформировалось ясное представление как об индустрии в целом, так и о работе художника в ней.

Как-то раз я завел записную книжку со смешной обложкой, которую назвал **«Monsta Panopticum»** – в нее я зарисовывал разных фэнтезийных персонажей, в том числе монстров. Альбом для скетчей<sup>1</sup> скоро закончился, а идеи для персонажей остались, поэтому решил, что нужно начать новый скетчбук. Осталось лишь определиться с тематикой.

И тут позволю себе небольшое отступление с коротким экскурсом в историю.

Я человек взрослый, застал еще Советский Союз, и рос, как большинство людей моего поколения, на классике – фильмах Роу и Птушко, картинах Васнецова и Билибина. Сказки люблю с детства, из этой любви и выросла страсть к фэнтези и научной фантастике.

Потом появились игры, в стране стала зарождаться игровая индустрия. Игр было много, разных жанров, но мы поговорим конкретно об РПГ<sup>2</sup>, основанных на сказочных сюжетах. К сожалению, на рынок выходило очень мало игр с использованием славянской мифологии. В качестве основного сеттинга<sup>3</sup> разработчики использовали классическое «западное» фэнтези. Причина этого проста и меркантильна в своей основе – считалось, что славянская мифология не рассчитана на зарубежных пользователей, что это сугубо наш внутренний продукт. Соответственно, продажи подобного продукта заведомо ограничены внутренним рынком и в лучшем случае окажутся весьма скромными.

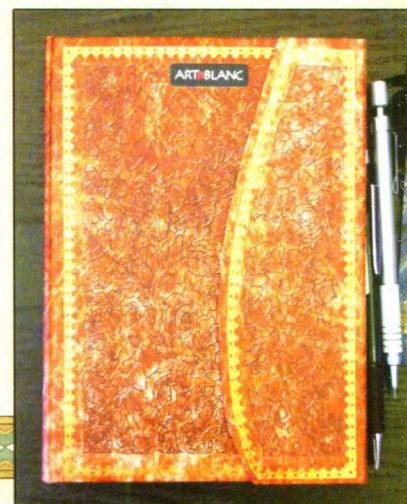
А классическое фэнтези известно повсюду, особенно после успеха World of Warcraft. Поэтому отечественные разработчики ориентируются в первую очередь именно на классическое фэнтези и такое мнение в индустрии бытует до сих пор, и лично меня этот факт всегда сильно печалил.

Несмотря на то что мои тогдашние познания в славянском фольклоре сейчас я бы назвал рудиментарными, тем не менее прекрасно понимал: славянский фольклор богат образами, на его основе можно придумывать различные игровые вселенные.

В общем, так и получилось, что я, выбирая тему для будущего скетчбука, задумал совместить русские сказки со стандартными игровыми фэнтези-штампами. Решил, что запущу такой веселый проект для себя и друзей в Фейсбуке, где стану упражняться в рисовании, а заодно практиковать «зарядку для фантазии». Было ясно, насколько это тонкая тема, – мои визуальные решения могли не понравиться. Но я хотел попробовать.

Так у меня на столе и появилась новая записная книжка с нелинованной бумагой, в которой я стал зарисовывать концепты персонажей.

Проект назвал **«Сказки Старой Руси» (Tales of Old Rus')<sup>4</sup>**.



<sup>1</sup> Зарисовок. – **Здесь и далее примеч. автора.**

<sup>2</sup> Ролевая игра (**от англ.** Role-playing game – RPG).

<sup>3</sup> Сеттинг – среда, в которой происходит действие художественного произведения, настольной или компьютерной игры; место, время и условия действия. Сеттинг можно определить как набор правил и внутренней истории некоего окружения.



Название тоже было выбрано не случайно. Я хотел сразу разделить выдуманный мной мир от реальной истории, поэтому отказался от общеизвестных исторических наименований, к примеру таких, как Древняя Русь.

Начал свой проект в начале октября 2015 года. Первым делом я нарисовал, конечно, Илью Муромца. Каноничный персонаж былин, олицетворение русского эпоса. Только нарисовал его по законам игрового концепт-дизайна. С огромными наплечниками, гигантским мечом, богато украшенной броней. Широкие плечи, маленькая голова, огромные руки-ноги... Минимум реализма и «исторической правды», максимум фантазии и визуальных игровых штампов. За Ильей последовали Баба-яга, Алеша Попович, Кощей... И все они рисовались по одной схеме: берем стандартный образ героя, «въевшийся в мозг» с детства, переиначиваем его на «игровой» лад, добавляем фантазии на тему...

Картинки неожиданно «выстрелили» и понеслись по Интернету. В итоге появилась ответственность перед зрителями-читателями, а значит, пришлось менять общий подход к проекту.

И я стал изучать первоисточники, каноничные тексты былин и сказок из сборников Афанасьева и Толстого, копался в Сети, бессонными ночами рылся в словарях и энциклопедиях...

И в скором времени я уже забыл про изначальную идею о «веселом проекте», «чисто для себя и друзей» и т. п. Дело принимало крутой оборот, и проект стал превращаться в нечто большее. Без ложной скромности могу сказать, что проект получился уникальным.

Во-первых, он разлетелся по Интернету без какой-либо рекламы с моей стороны, это лучший показатель того, что тема людям нравится и интересна.

Во-вторых, я объяснял, почему так рисую. Мало кто из художников возьмет на себя труд объяснить зрителям, почему он нарисовал что-то именно так, а не эдак. Ведь проще сказать пресловутое: «Я художник, я так вижу». В результате статьи-исследования стали неотъемлемой частью проекта, поэтому они и включены в этот артбук.

В процессе работы, изучая каноничные тексты русского фольклора, я узнал очень-очень много нового, такого, о чем раньше и не подозревал. Например, сразу выяснилось, что оригинальные тексты сказок и былин сильно отличаются от адаптированных вариантов, которые публиковались для детей и на которых мы все выросли. В оригинальных текстах все намного жестче, кровавее и сомнительнее с точки зрения современной морали.

Разумеется, ясно, что вся исходная мифология, как славянская, так и других культур, основана на представлениях людей о мире, в котором они тогда жили. И мир этот был далек от совершенства. Что такое гуманизм, права человека, здоровый образ жизни и тому подобные вещи, древние люди не знали. Поэтому описывали, додумывая, то, что видели вокруг, используя как устные сказания, так и собственную фантазию, стараясь привить подрастающему поколению какие-то свои базовые ценности.

Но мир давно изменился. И представления о воспитании, актуальные в стародавние времена, воспринимаются теперь как нечто запредельно варварское. Повторю, это характерно для любой мифологии, не только славянской. Конечно, надо помнить предков и их традиции, да и вообще каждому человеку нужно как следует знать историю хотя бы своей страны.

# TALES OF OLD RUS' SKETCHBOOK BY ROMAN PAPSUEV

## DISGUSTING MEN ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ МУЖИКИ

МУЗЫКА ПОДКАСТЫ ВИДЕО ИГРЫ КИНО ИСТОРИИ

Сказки старой Руси: художник перенес персонажей русских былин в мир темного фэнтези

## Russian folklore heroes and villains



Художник нарисовал персонажей русских народных сказок и сделал это смело

Подписаться на AdMe Рассказать ВКонтакте

Иллюстратор из России Роман Папсуев решил пофантазировать, как бы выглядели герои русских сказок и былин в стиле фэнтези. Чтобы правильно изобразить персонажей, он внимательно изучил первоисточники и справочную литературу. В итоге изображения получились оригинальными и непохожими на интерпретации других художников.

«Это сказки, попавшие в мир игр. Моя цель — не перечеркнуть наше великое наследие, а лишь попытаться взглянуть на него с другой точки зрения».

AdMe.ru под впечатлением

metro  
Алёнушка стала охотницей на ведьм

Tales of Old Rus': Illustrations by Papsuev



Что касается былин, то, безусловно, нельзя эпос воспринимать буквально.

Следует рассматривать его больше с точки зрения символизма и общих моральных посылов. Отсюда и идут адаптации – убираем лишнее, варварское, оставляем понятное современникам и правильное с точки зрения общечеловеческих ценностей, которые, в свою очередь, основаны на идеях гуманизма. И получаем произведение, которое влияет на неокрепшие умы подрастающего поколения. К слову, я разделяю такой подход и считаю, что адаптировать сказки под современный мир необходимо.

Если кратко, то я хотел сказать: наглухо законсервированная культура вырождается и вымирает. Если она не развивается, не интегрируется в мир, то она обречена сгинуть на задворках истории и стать предметом интереса лишь для отдельных специалистов. Примеров тому немало.

Это касается и визуальной составляющей. Вдумайтесь: те образы из русских сказок, к которым мы все привыкли, придуманы и разработаны в конце XIX и начале XX века. За сто лет было крайне мало попыток придумать на основе сказок что-то новое.

Вот можно считать, что мой проект – как раз такая попытка.

Формулируя для себя суть нового проекта, я принял волевое решение: рисовать свою, авторскую версию, вдохновляясь не крайне сомнительным поведением былинных и сказочных героев, а какими-то отдельными описательными элементами, которые встречались в исходных текстах Афанасьева и Толстого, а также в справочной литературе. То есть как автор я решил, что не стану выписывать буквально тех самых героев былин и сказок, что присутствуют в каноничных, исходных текстах, а буду на основе этих текстов заниматься современным мифотворчеством. Это будет моя собственная «кабинетная мифология». Мой собственный сеттинг, собственный выдуманный мир.

Ориентироваться я решил не только и не столько на «внутренний рынок», повторять визуальные решения классиков вроде Билибина или Васнецова я не собирался. Классика останется классикой, мои картинки никаким образом ее не отменяют. Мифология, которую я решил создавать, должна стать максимально универсальной и «современной». Визуальные штампы видеоигр понятны многим. Как выяснилось, зарубежные зрители с легкостью угадывали основные характеристики героев, не имея ни малейшего представления, что это за персонаж и какова его история.

Подобный подход ведет к принятию сложных решений. Запланированная мной универсальность мира Старой Руси заставила меня исключить одну из базовых составляющих реального мира.

В мире Старой Руси нет земных религий. Вообще.

Это осознанный и сложный выбор для меня, поскольку в сказках и былинах многое завязано именно на православной религии. Однако тема верований настолько сложная, что я волевым решением постановил: в моем выдуманном мире вообще нет земных религий. Там будет своя собственная, альтернативная мифология, но, поскольку в разработке вселенной я ориентируюсь на упрощение, свойственное любой компьютерной игре, у меня будет, если хотите, классическая борьба Добра со Злом.

Схема универсальна, понятна всем и вряд ли вызовет гнев даже у самых ярых защитников любой из конфессий. Поэтому религиозные термины, употребляемые в текстах, я отношу исключительно к неким предметам, символам или действиям, связанным с магией.

Хочу также заметить: то, что в проекте не будет религий, не означает, что проект – неоязыческий. Это категорически не так. Как было сказано выше, я предлагаю свою версию ми-





ротворения, мироздания, и – в который раз напомним – нужно не забывать, что мир Старой Руси – это альтернативная вселенная.

Свои сказки я решил делать «взрослыми», не для детской аудитории. Дети пусть растут на старых добрых адаптированных сказках, незачем им ужасы всякие смотреть.

Резюмируя, можно разделить поставленные передо мной задачи следующим образом.

Этап 1. Взять за первоначальную основу русский (и в целом славянский) фольклор, выделить определенное количество интересных героев, которые смогли бы существовать в «игровом мире». Использовать как источник каноничные тексты из былин, а также сборников Афанасьева и Толстого, чтобы определить описания героев, а также основные черты их характеров.

Этап 2. Продумать, каким образом эти герои могли бы существовать в «игровой вселенной». Любая РПГ имеет в своей основе лор – легенду-сюжет, а персонажи в РПГ имеют определенную историю и игровые характеристики. И мне нужно «обработать» с этой точки зрения выбранных мифологических героев. То есть нужно придумать для них новые сказки.

Этап 3. Нарисовать героев, используя визуальные штампы компьютерных игр и западного «классического» фэнтези, чтобы добиться универсальности образов. Чтобы персонажи стали героями компьютерной игры именно с точки зрения изобразительного воплощения. А вот что касается характеров, поведения и сути персонажей, я буду больше ориентироваться на каноничные тексты сказок, лишь адаптируя их для лучшего раскрытия самих персонажей и мира, в котором они живут.

Когда я окончательно определился с форматом своего проекта, осталось самое сложное – все это придумать и нарисовать.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается.

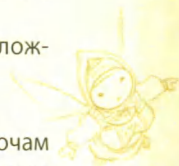
Исследования, фантазирование, рисование, все это – вне рабочего времени, по ночам и по выходным, плюс работа над другими проектами, и в итоге такой график привел к тому, что артбук готовился очень долго. Не хотелось торопиться, хотелось сделать все правильно.

И вот первый результат перед вами. В итоге получился сборник картинок и статей в стиле «игрового фэнтези». В них представлены мои авторские трактовки тех образов, что известны с детства каждому.

Есть в этом сборнике и информация по существам, которых мало кто знает, но они являются частью славянского фольклора. Они показались мне интересными и подходящими для «игровой вселенной» – вымышленного мира Старой Руси.

Представленную книгу не стоит воспринимать как самостоятельное, цельное произведение. Это скорее обильно иллюстрированный сборник разных по объему и стилистике статей на тему славянского фольклора. И это ни в коем случае не научное исследование темы, и я отдаю себе отчет, что никакой академической ценности мои творения не несут. Они призваны в первую очередь развлекать. Это чистой воды поп-культура.

Также нужно понимать, что представленные образы не окончательные, они могут изменяться со временем, в процессе работы над проектом. Опубликованные здесь картинки – лишь эскизы на тему. То, что мы в игровой индустрии называем «концепт-артом». То же касается и текстов – идеи, которые я включаю в статьи-главы, довольно сырые и могут быть серьезно доработаны и даже переработаны.





Вполне возможно, что на определенном этапе к проекту подключатся другие авторы – как писатели, так и художники. Собственно, уже сейчас этот процесс начался. Например, некоторые идеи по персонажам артбука мне подсказал Леонид Сиротин (он известен и как писатель Леонид Алехин), а какие-то особенности мира родились благодаря дискуссиям с Вадимом Пановым.

Не устану повторять, что я намеренно дистанцировался от нашего с вами мира и исторических реалий. «Сказки Старой Руси» – это альтернативная реальность, своего рода Отражение, как у Желязны в «Хрониках Амбера». Да, она основана на славянском фольклоре, но все остальное, вплоть до географии, радикально изменено. Это новая фэнтезийная вселенная со знакомыми героями. И потенциально эта вселенная сможет вместить в себя и другие переработанные мной мифы – сказания народов мира (в последнем разделе артбука представлены несколько персонажей из других мифологий).

На сегодняшний день уже проделана огромная работа над лором вселенной, определено мироустройство, уточнены метафизические, географические, экономические, политические аспекты этой альтернативной реальности. И кто знает, возможно, вскоре вы сможете найти «знакомых незнакомцев» в книгах серии, пока еще не существующей, которая будет называться «**Новые сказки Старой Руси**».

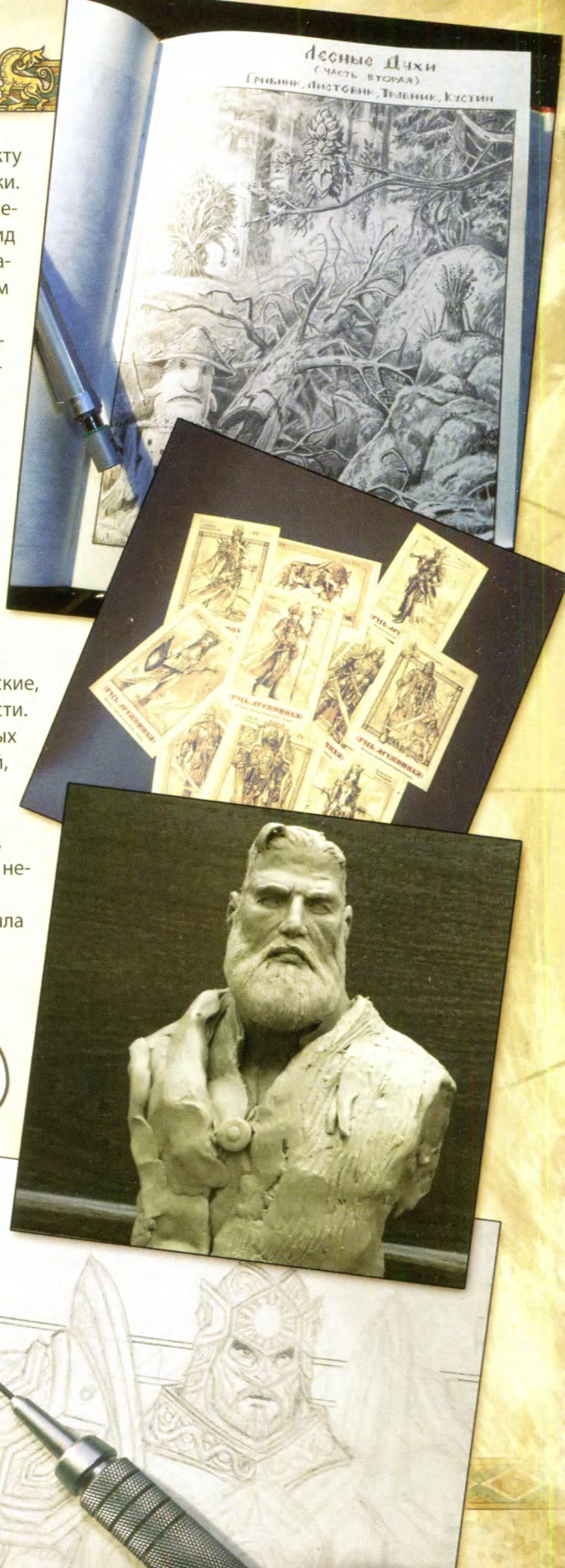
Напоследок хочу искренне поблагодарить всех тех, кто проявил интерес к проекту на страницах Интернета. Всех, кто поддерживал и ободрял меня, не давая забросить это непростое начинание, всех, кто советовал и критиковал.

Без вашей помощи и вашего участия эта книга не вышла бы в свет.

Что ж, довольно присказок.

Итак...

Здравствуйте,  
дорогие ребята  
и уважаемые товарищи  
взрослые!















# РҰНЫ И СИМВОЛЫ

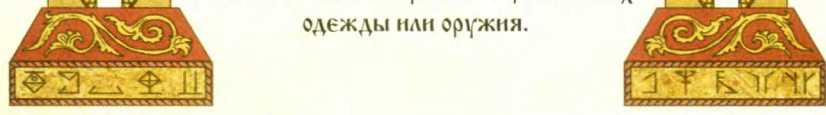
Это по большей части справочная глава, которая вам поможет лучше ориентироваться в принадлежности героев.

РҰны в мире Старой РҰси имеют большое значение, ими пользуются как герои, так и злодеи.

Если с символикой все примерно понятно (чисто авторская работа, никакой привязки к реальности), то с рҰнами пришлось серьезно поработать.

Дело в том, что славянских рҰн не существует в природе, поэтому я взяла на себя смелость составить собственный «словарик».

Для вас, внимательные читатели, это будет дополнительная игра — читать, что у героев написано на одежде, какие рҰны и символы используются в орнаментах одежды или оружия.





	ВСЕЛЕННАЯ		БЕЛАЯ МАГИЯ		ИСЦЕЛЕНИЕ		СОЛНЦЕ, ДЕНЬ
	МИР		ЧЁРНАЯ МАГИЯ		СИЛА		ЛУНА, НОЧЬ
	ЗЕМЛЯ		ЗАЩИТА ОТ МАГИИ		ТЯЖЕСТЬ, ТВЁРДОСТЬ		ЗВЕЗДА
	РОДИНА		МАГИЧЕСКАЯ АТАКА		ЛЕГКОСТЬ, МЯГКОСТЬ		ИЗМЕНЕНИЕ
	ДОМ		ДОБРО		ГИБКОСТЬ		ПРОВИДЕНИЕ
	ЛЮБОВЬ		ЗЛО		ВОИН		ОЦЕПЕНЕНИЕ
	ЖИЗНЬ		ЗАЩИТА ДУШИ		ВЫНОСЛИВОСТЬ		МЕТКОСТЬ
	НЕЖИТЬ		ИСТОК		АТАКА		ЯРОСТЬ
	СМЕРТЬ		МОЛНИЯ		КОНЦЕНТРАЦИЯ		ПРОРЫВ, ПРЕОДОЛЕНИЕ
	ВОДА		ПУТЬ		РАЗРУШЕНИЕ		РОСТ, ОПЫТ, ОБУЧЕНИЕ
	ОГОНЬ		СКОРОСТЬ		ЗИМА		ОПАСНОСТЬ
	ЛЁД		ТОРМОЖЕНИЕ		ВЕСНА		ГЕРОЙ
	ВОЗДУХ		ВЕЧНОСТЬ		ЛЕТО		ДИКОСТЬ, ВАРВАРСТВО
	ВЕТЕР		ПОМОЩЬ		ОСЕНЬ		ДВЕРЬ, ВРАТА

	ГРОМ		ЯД		ОПОРА, СТОЛП		ЧУЖОЙ, ВРАЖДЕБНЫЙ
	ОСТОРОЖНОСТЬ		ХАОС		ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА		ОРУЖИЕ
	СПОКОЙСТВИЕ		МАСТЕРСТВО		НАЧАЛО		БОЛЕЗНЬ, ХВОРЬ



	ЧЕЛОВЕК		ЖИВУЩЕСТЬ		КОНЕЦ		ТАЙНА
	СЕМЬЯ, РОД		РАДОСТЬ, СЧАСТЬЕ		ОТВАГА		ДРУЖБА
	НАРОД		ГОРЕЧЬ, БЕДА		РОК, СУДЬБА		ПОБЕДА
	ХИТРОСТЬ		ИНТУИЦИЯ		МУДРОСТЬ		БОГАТСТВО
	ПРИРОДА		ЛЕС		ПОЛЕ		НЕБО
			КРОВЬ		СКРЫТНОСТЬ		

## СИМВОЛЫ



Китеж-Град



Горыныч



Орден Яг



Кощей



Великоград









## Богатыри и Поленицы

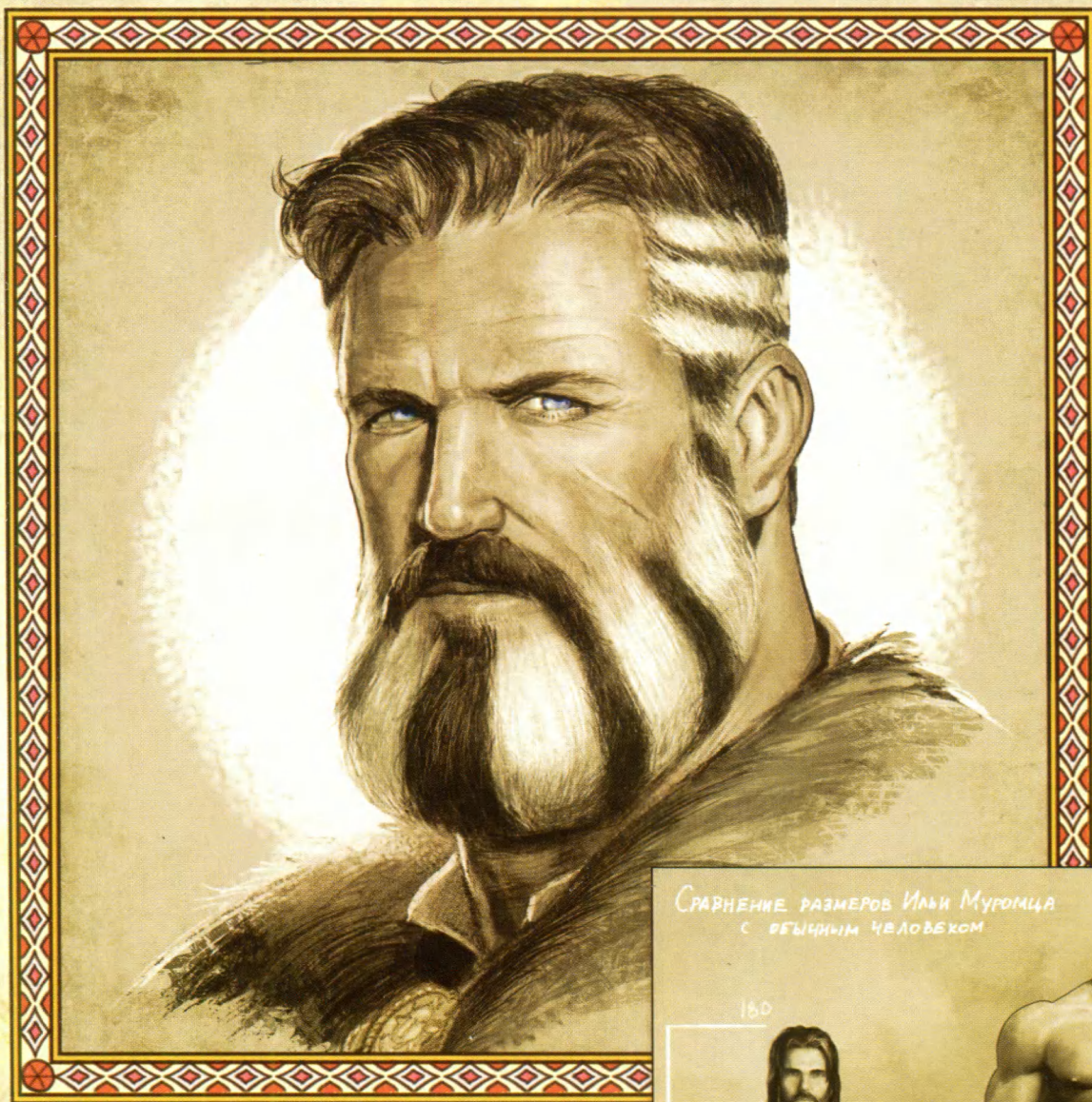
**В** этом разделе я расскажу вам о богатырях и поленицах Старой Руси. Поленицы, или поляницы, — это богатырши. Общее замечание относительно роста богатырей: они гиганты, порядка двух с половиной метров. Поленицы выше обычного человека, но примерно на 10–12 процентов ниже богатырей, т. е. порядка двух метров двадцати сантиметров. Из-за такого роста сторонние наблюдатели опознают богатыря сразу, в доспехах он или без. Конечно, бывают исключения, когда богатырь обычного роста, но обладает сверхъестественной силой. Но обычно богатыри очень высокие. А Первые Богатыри Старой Руси были гигантами, высотой около трех метров.



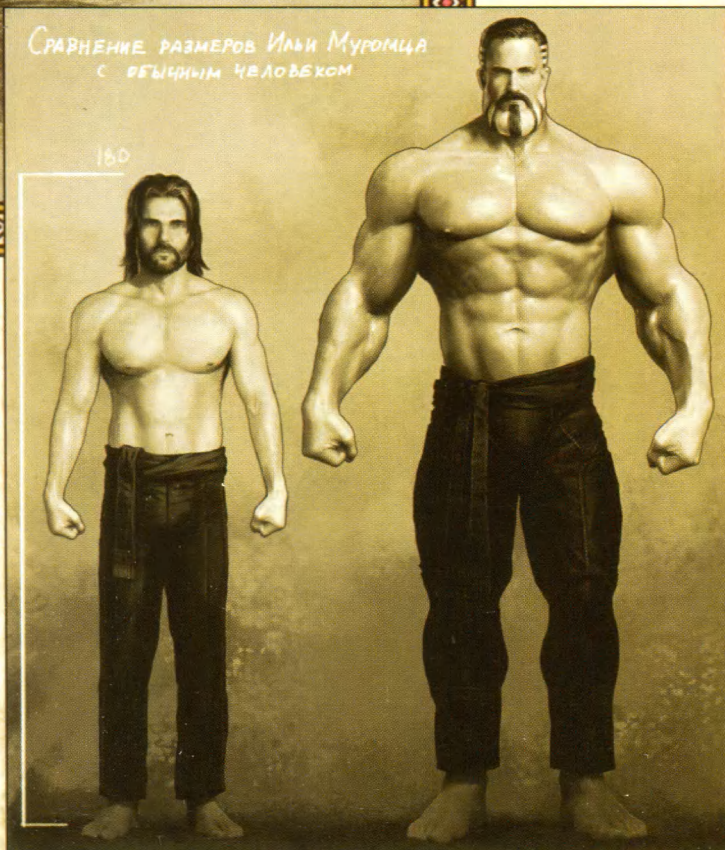
# Илья·Муромец







СРАВНЕНИЕ РАЗМЕРОВ ИЛЛИ МУРОМЦА  
С РЕБЯЧЬИМ ЧЕЛОВЕКОМ

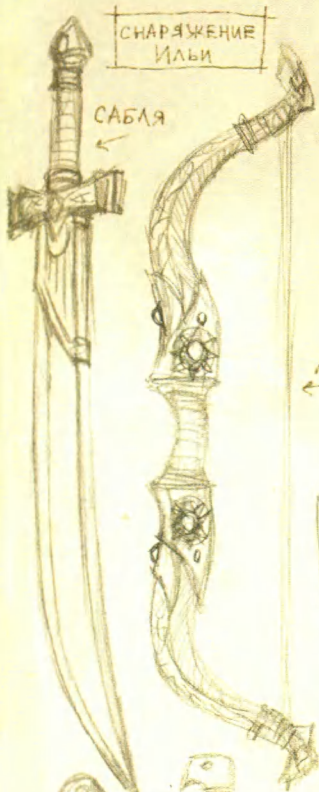






Дружина Великограда на марше





↑ БАННЕР ДЛЯ ФЕЙСБУКА

Илья в  
облегченном  
доспеху





ВАРИАНТЫ  
ПОВСЕДНЕВНОЙ  
ОДЕЖДЫ ИЛЬИ



НАПЛЕЧНИК  
ТЯЖЕЛЫХ  
ДОСПЕХОВ  
ИЛЬИ,  
ВНУ СБОКУ  
←



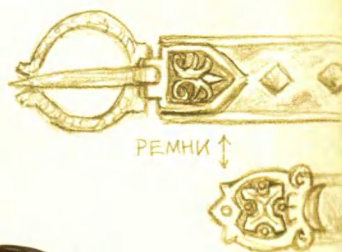




←→

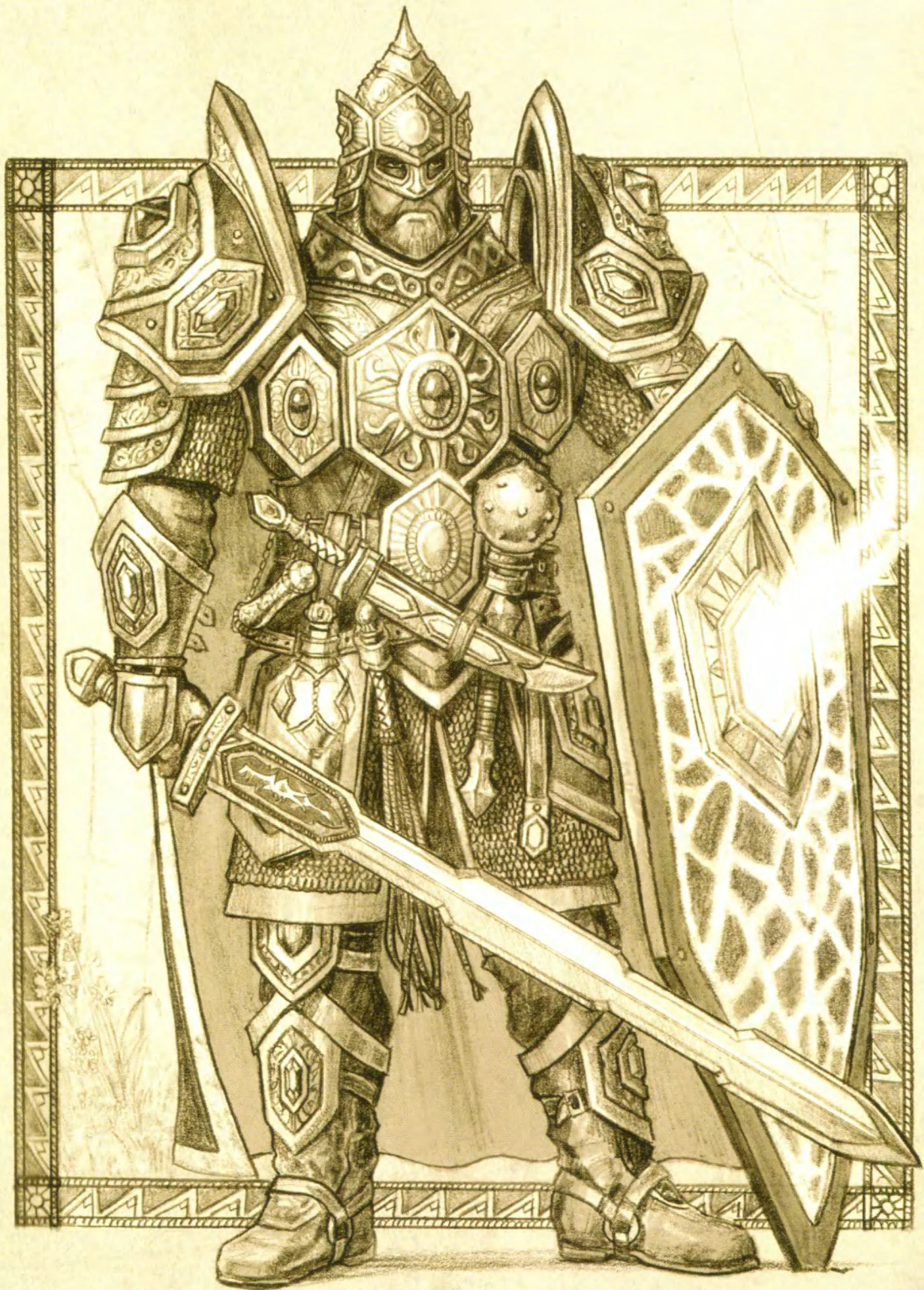


ЭСКИЗ





# Добрыня · Никитич







ВЫЙДУ НОЧЬЮ В ПОЛЕ С КОНЁМ...



ОДЕЖДА И  
ОРУЖИЕ

РУБАХА

КУК

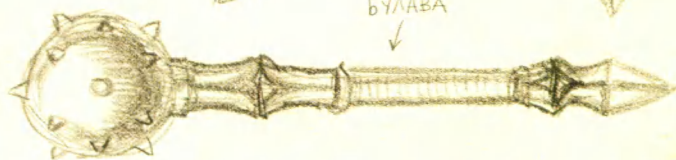
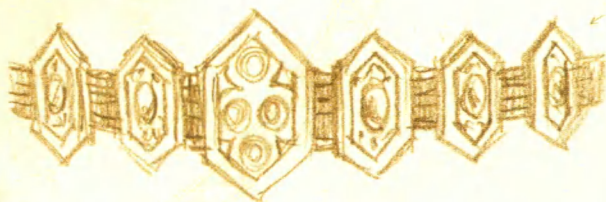
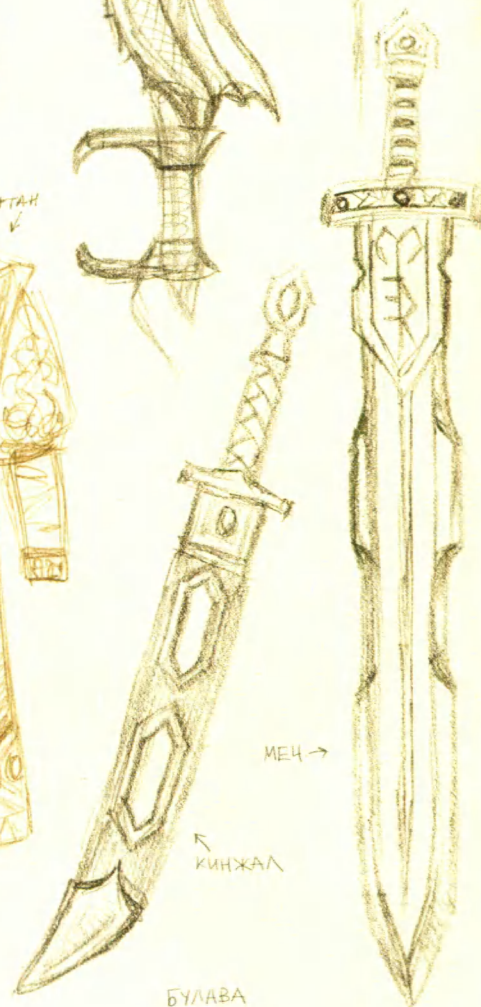
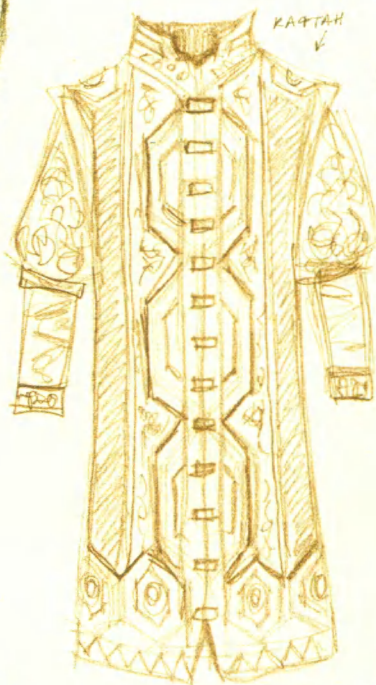
КАФТАН

МЕЧ

КИНЖАЛ

БУЛАВА

ПОЯС





ПЕРВЫЕ  
НАБРОСКИ

ЭСКИЗ

ВЕРХНИЙ  
ШАБЛОН

ДРУГОЙ  
ВАРИАНТ  
ПРИЧЕСКИ

МЕЧ

НАПЛЕЧНИК

ГРУБЫЙ  
НАБРОСОК

ЩИТ





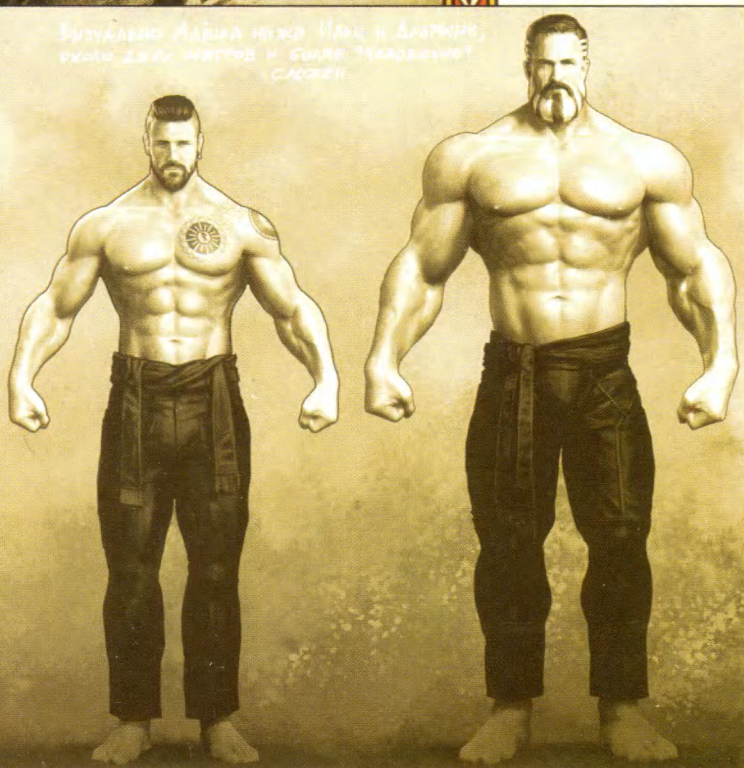
# Алеша Попович







Визуально Альфа похож на Ивана и Лариску,  
кроме длинных волос и более темной кожи.  
Слово





# СКАРЯЖЕНИЕ ПОПОВИЧА

Шлем Алеши  
по Салкошному,  
ВАРИАНТ



НОВЫЙ  
ВАРИАНТ  
ОДЕЖДЫ  
АЛЕШИ



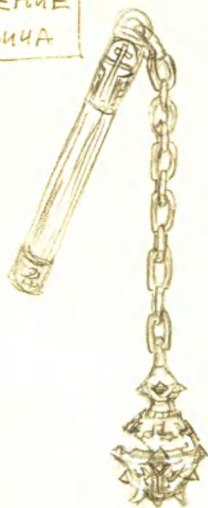
ЗЕЛЁ



КИНЖАЛЫ



БОЕВОЕ  
КАДЫЛО-  
КИСТЕНЬ

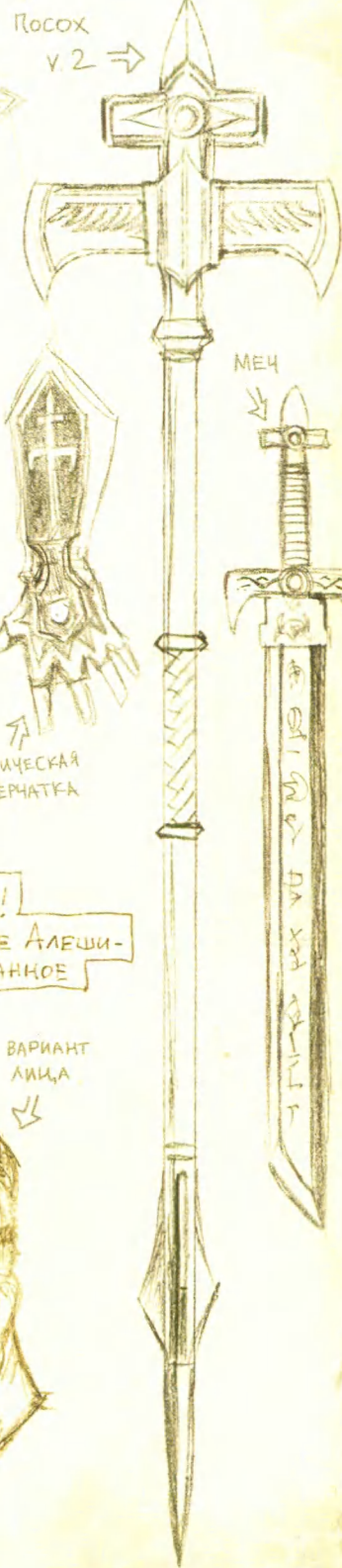
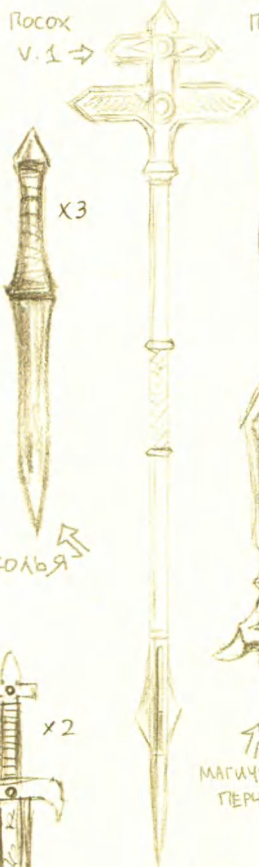


КОЛЪЯ

x3



x2



Росох  
v.2 →

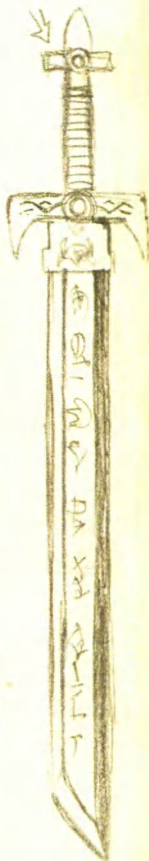
МАГИЧЕСКАЯ  
ПЕРЧАТКА

В!  
ВСЕ ОРУЖИЕ АЛЕШИ-  
ЗАЧАРОВАННОЕ

ВАРИАНТ  
ЛИЦА



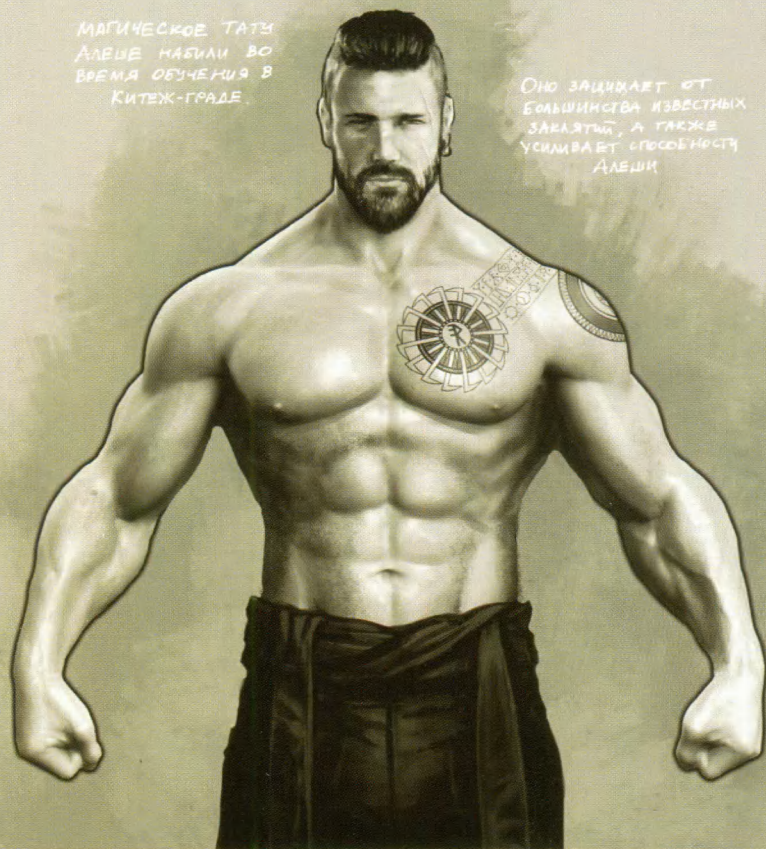
МЕЧ



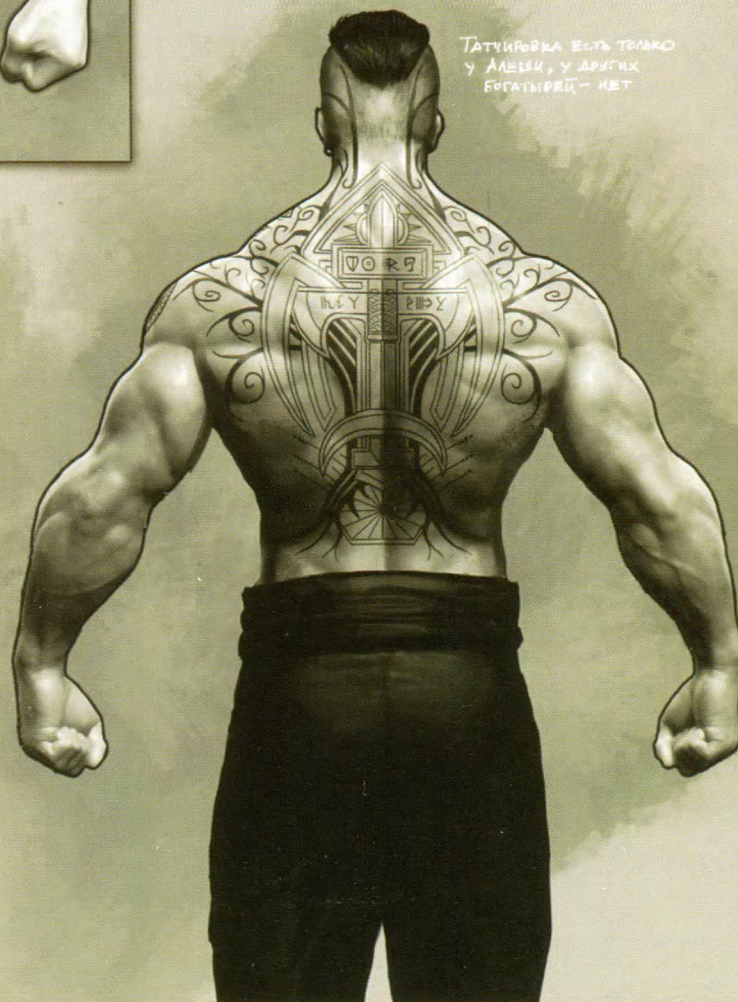


МАГИЧЕСКОЕ ТАТУ  
АЛЕШЕ НАБИЛИ ВО  
ВРЕМЯ ОБУЧЕНИЯ В  
КИТЕЖ-ГРАДЕ.

ОНО ЗАЩИЩАЕТ ОТ  
БОЛЬШИНСТВА ИЗВЕСТНЫХ  
ЗАКАЛЯТЫЙ, А ТАКЖЕ  
УСИЛИВАЕТ СПОСОБНОСТЬ  
АЛЕШИ.



ТАТУИРОВКА ЕСТЬ ТОЛКО  
У АЛЕШИ, У ДРУГИХ  
БОГАТЫРЕЙ - НЕТ.

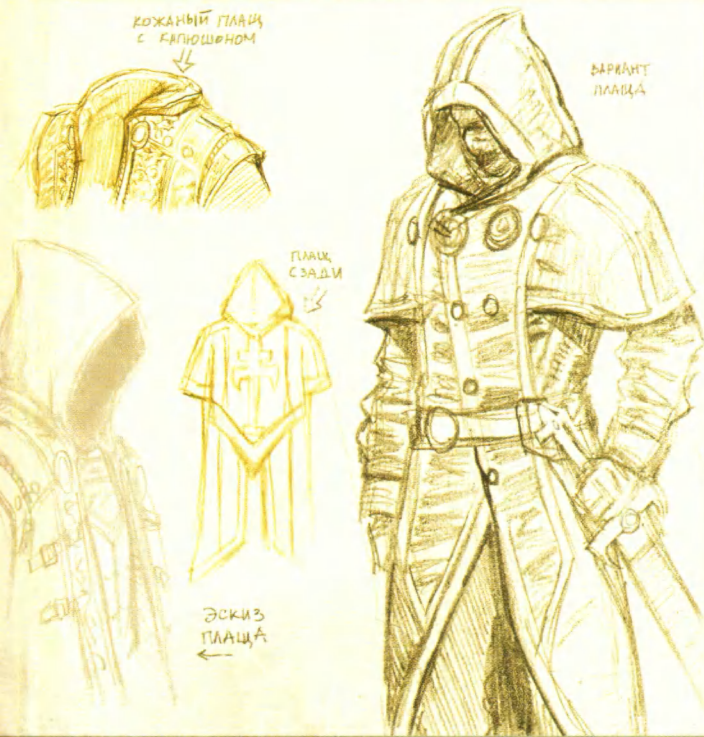


КОЖАНЫЙ ПЛАЩ  
С КАПЮШОНОМ

ВАРИАНТ  
ПЛАЩА

ПЛАЩ  
СЗАДИ

ЭСКИЗ  
ПЛАЩА

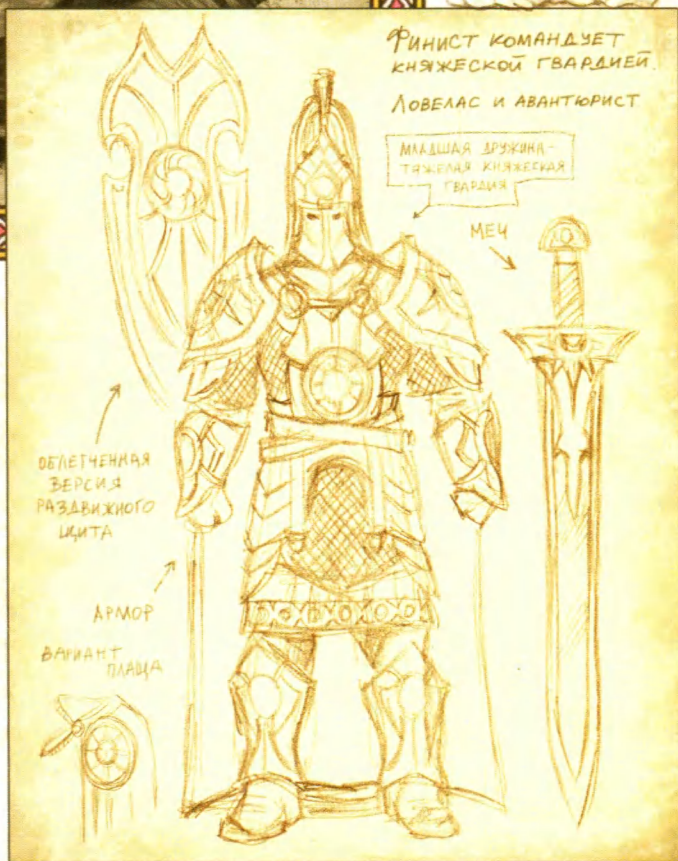




# Финист





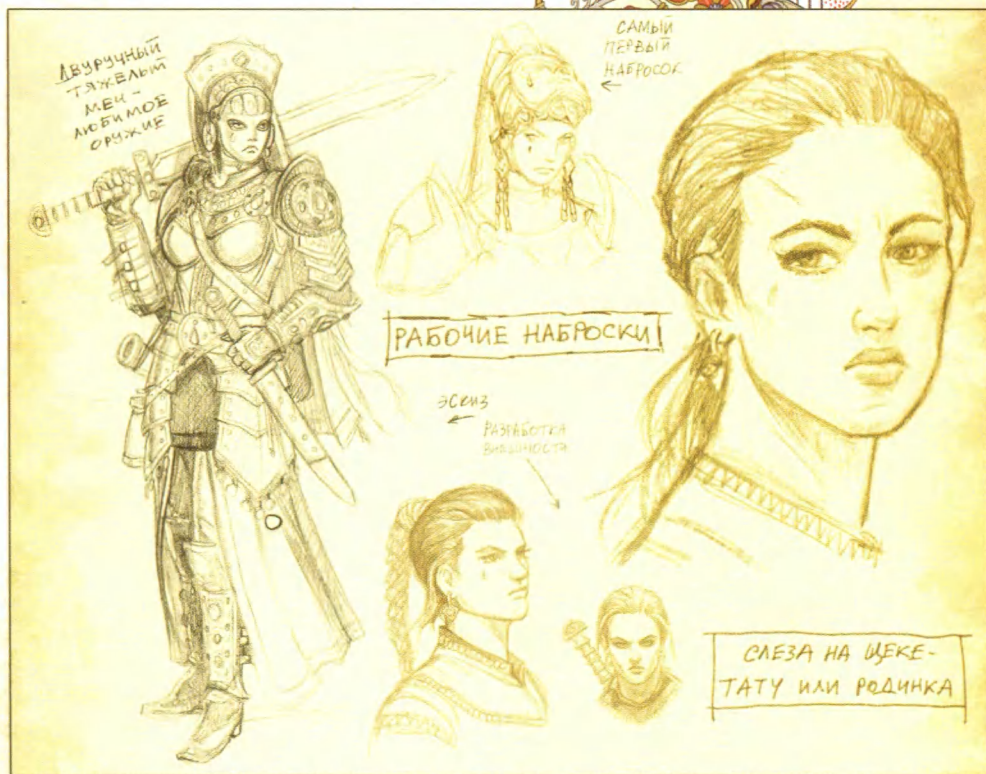
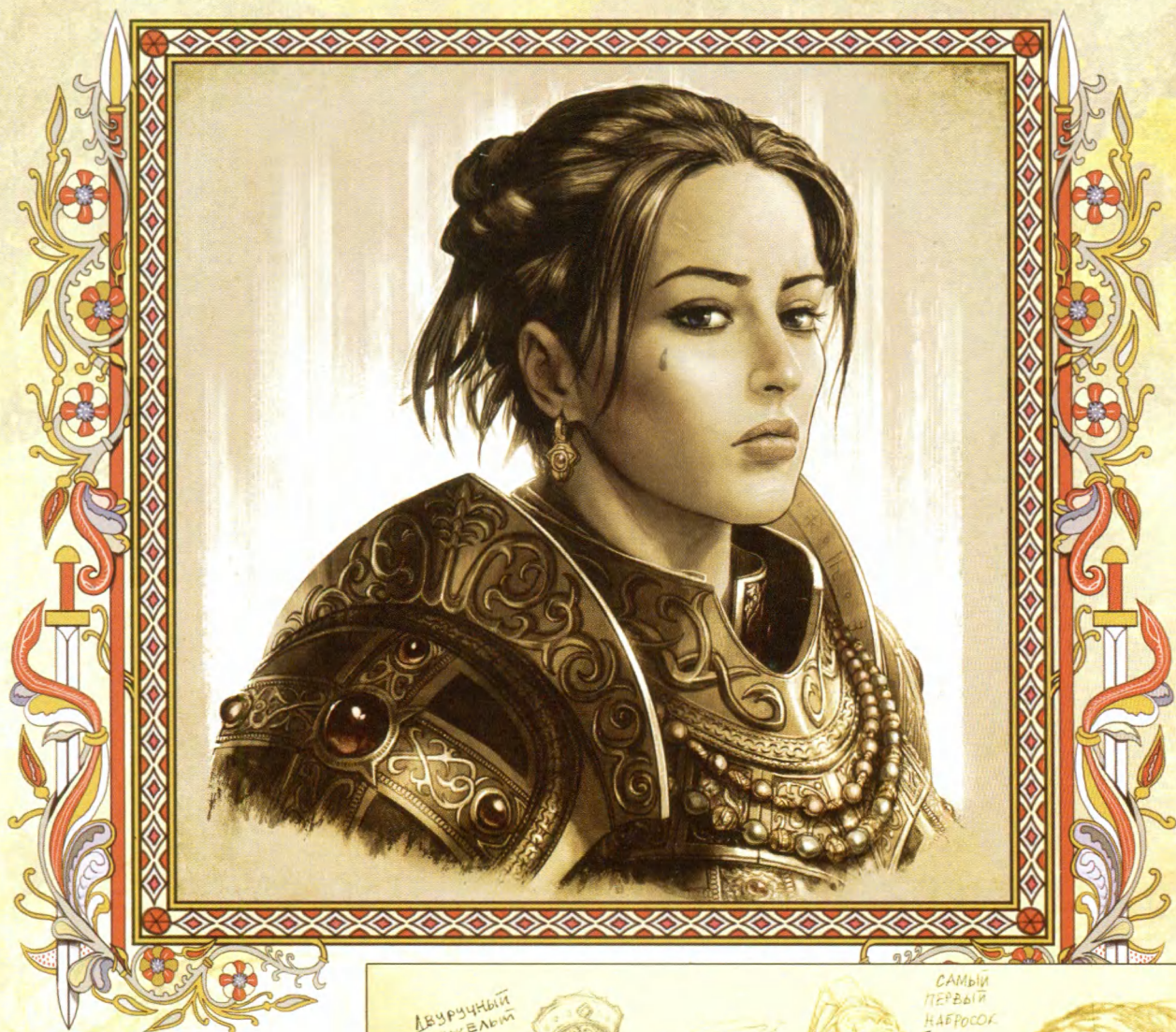




# Царевна Несмеяна





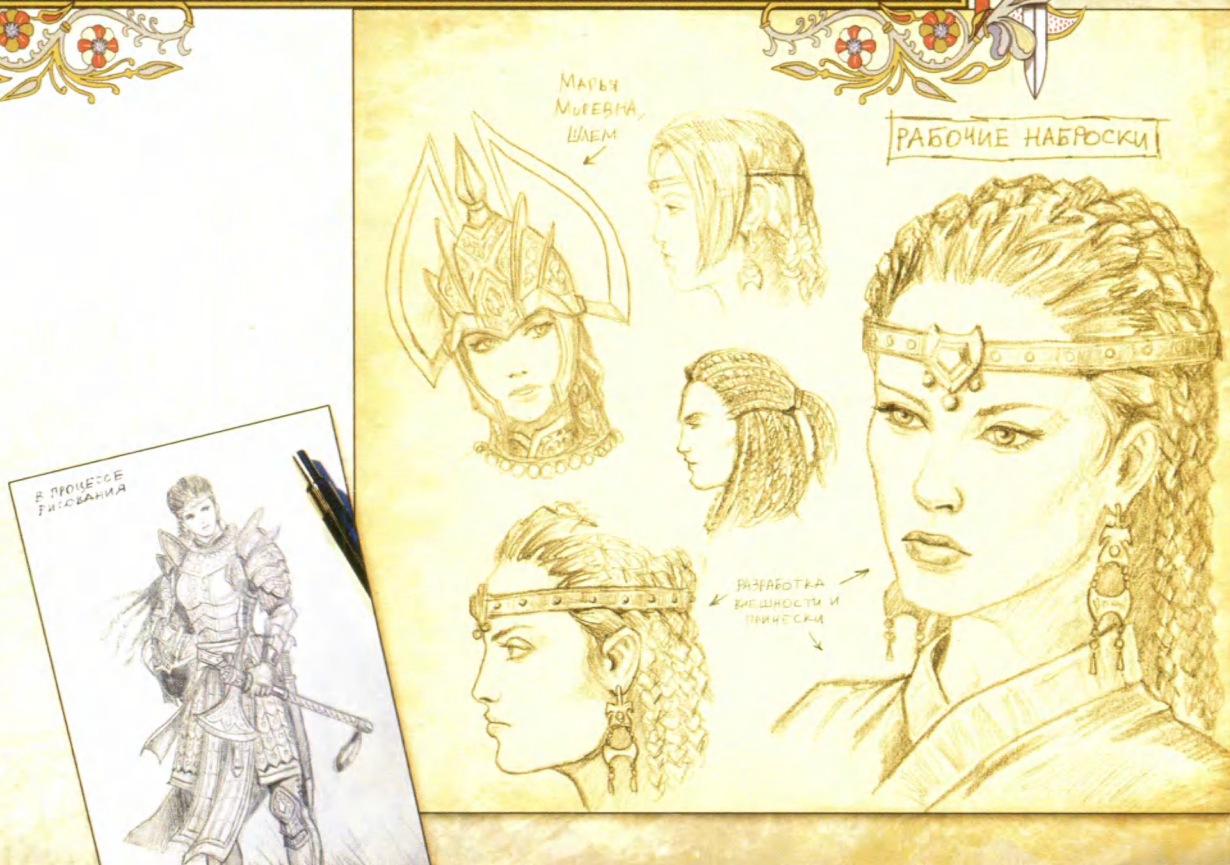




# Марья·Моревна















**Э**тот раздел посвящен героям и героиням — обычным людям, не богатырям, которые по воле судьбы или по дурости оказываются вовлечены во всевозможные приключения. Как мне кажется, эти персонажи даже немного интереснее богатырей и полениц, поскольку они такие же обычные люди, как мы с вами, только обладают сказочными знаниями и умениями.

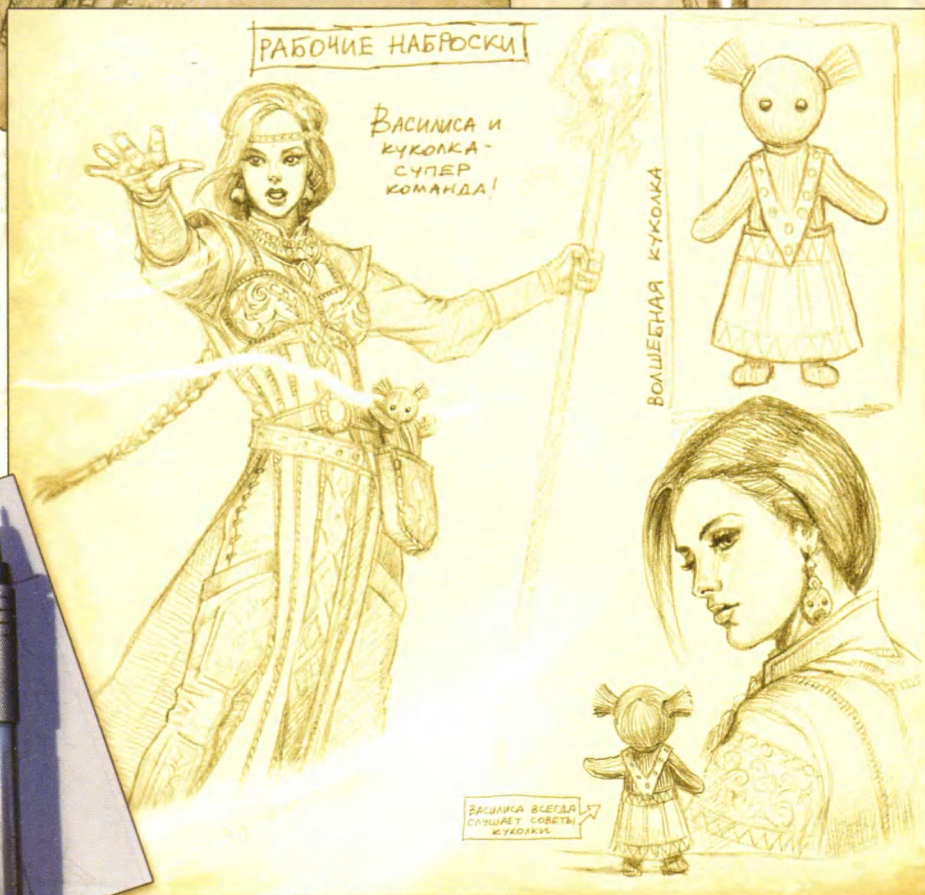
Но характерами, эмоциями и мотивациями они от нас мало чем отличаются, поэтому мне, как автору, они наиболее симпатичны.



# Василиса · Прекрасная







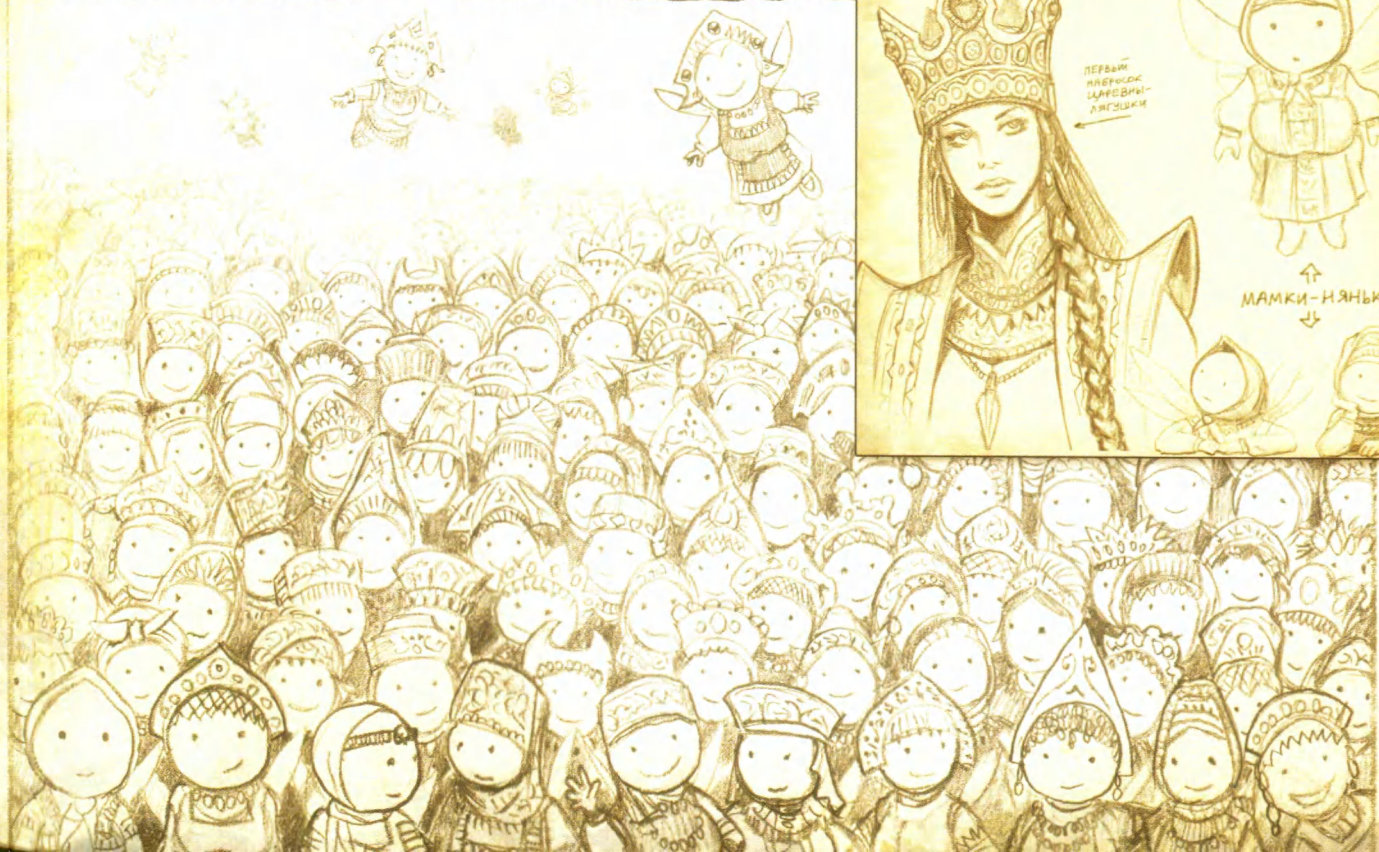
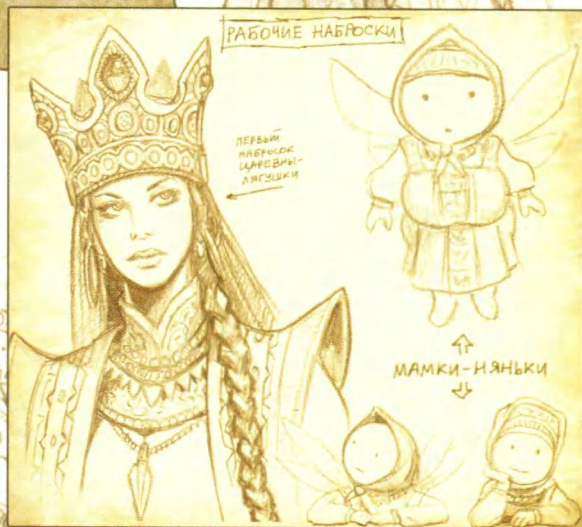


# Василиса · Премудрая

(царевна-лягушка)









# Сестрица·Аленушка·и·братец·Иванушка (10 лет спустя)







САМЫЙ ПЕРВЫЙ  
НАБРОС

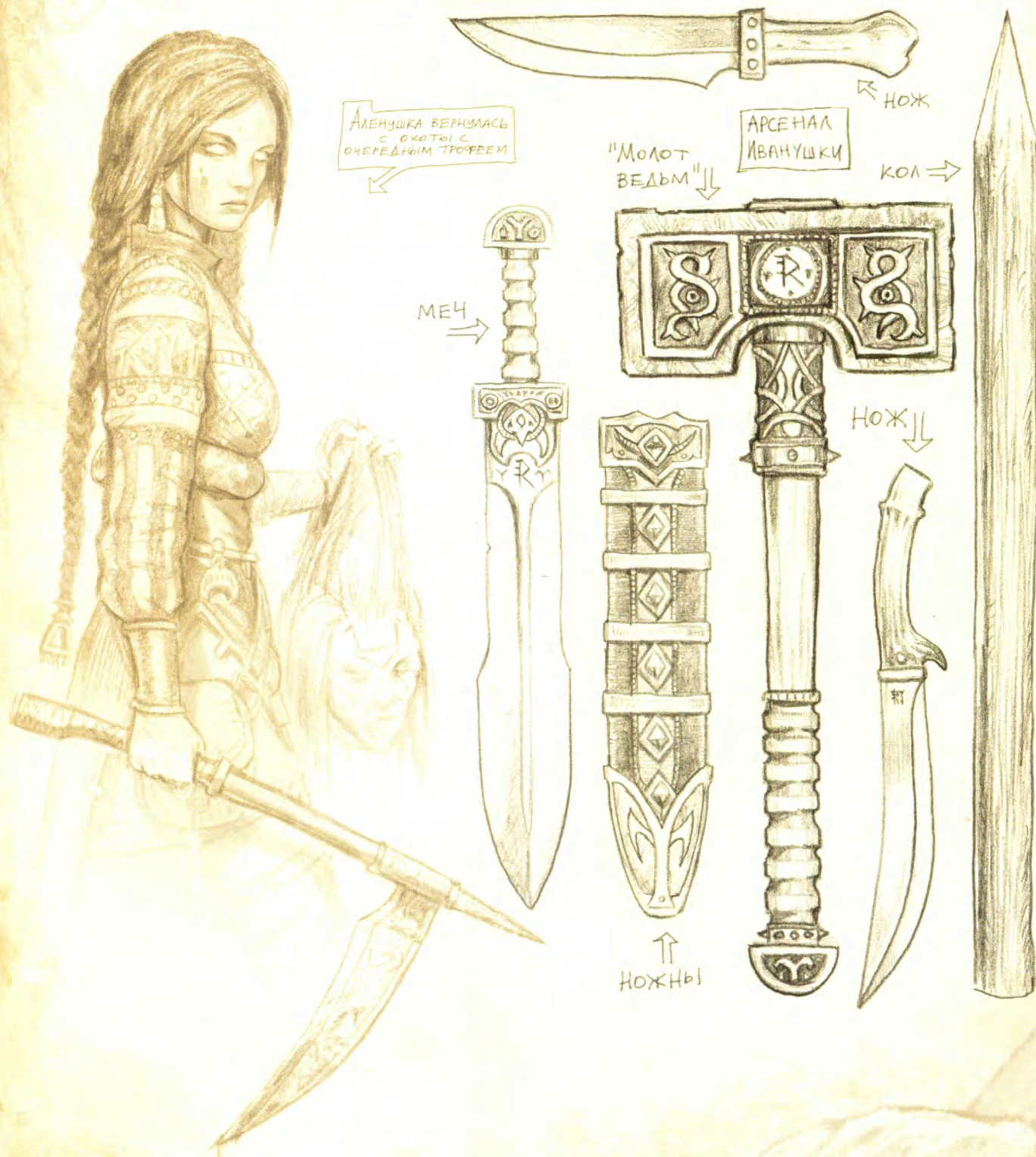


АЛЕНУШКА - ОЖИВШАЯ  
УТОПЛЕМНИЦА,  
ЖИВЕТ БЛАГОДАРЯ  
МАГИЧЕСКОЙ ЗМЕЕ-  
САМБИОТУ

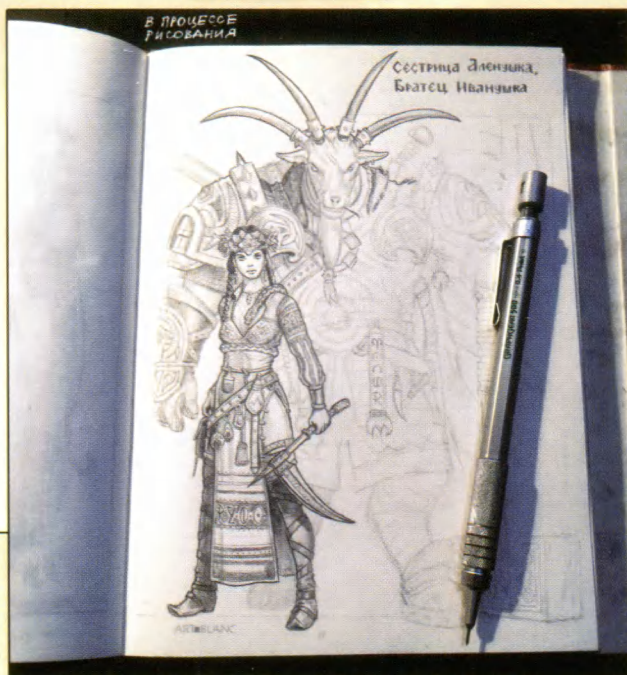
ОНА И ЕЕ БРАТ -  
ОХОТНИКИ НА ВЕДЬМ

ВИЗУАЛЬНАЯ  
ТРАНСФОРМАЦИЯ  
ВНЕШНОСТИ АЛЕНУШКИ  
ПРИ МАГИЧЕСКОЙ АТАКЕ





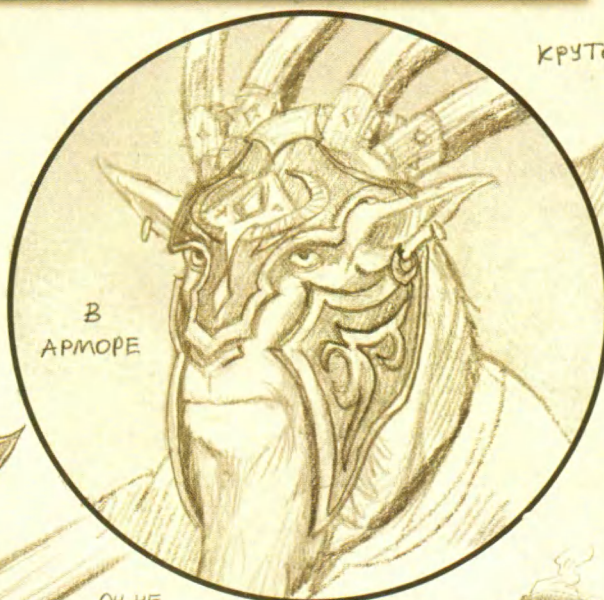




СИМВОЛ КИТЕЖ-ГРАДА



ДА, КОЗЛИК ПОДРОС...



КРУТОЙ!



ОН НЕ  
ЛЮБИТ, КОГДА  
ЕГО НАЗЫВАЮТ  
"КОЗЛОМ!"

ЛЮБИТ  
ЖЕВАТЬ  
СОЛОМЯНКУ



...И ОЧЕНЬ  
ЛЮБИТ БУХАТЬ





# Елена · Кощеевна · Премудрая







↑  
НАБРОСОК  
ПАЛАЧА



ПАЛАЧ -  
МИНЬОН  
ЕЛЕНЬ



ОГНЯНЯ

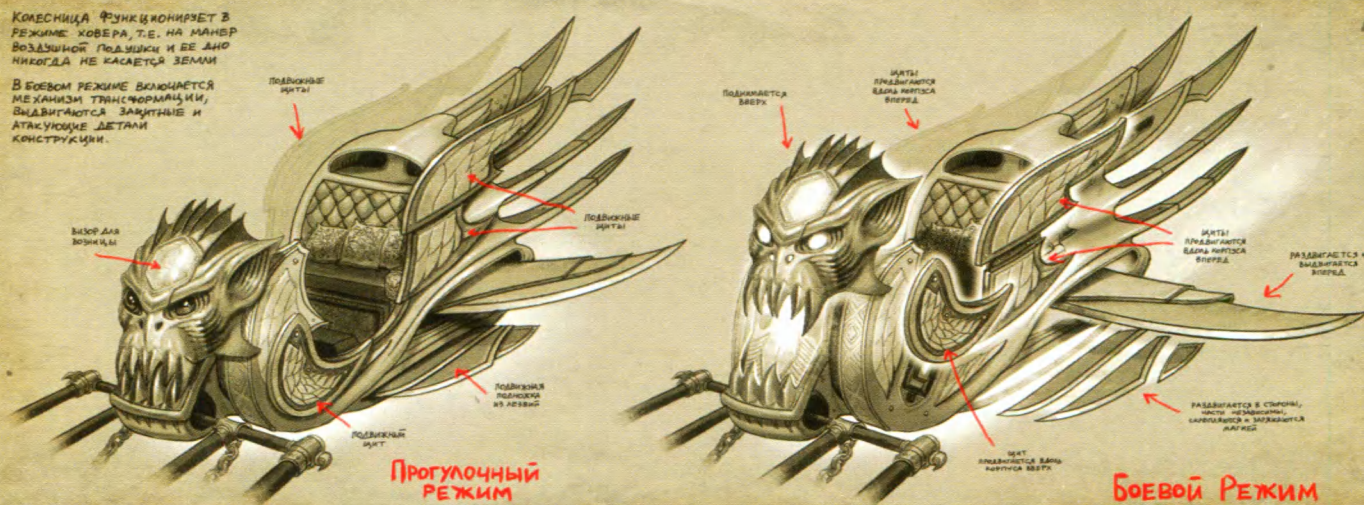
ОГНЯНЯ - СТАРШАЯ НАД ЗЛЫМИ МАМКАМИ-НЯНЯКАМИ ЕЛЕНЬ ПРЕМУДРОЙ



"ЗОЛОТЫЕ КРЫЛЫШКИ" ЕЛЕНА КОЩЕЕВНА



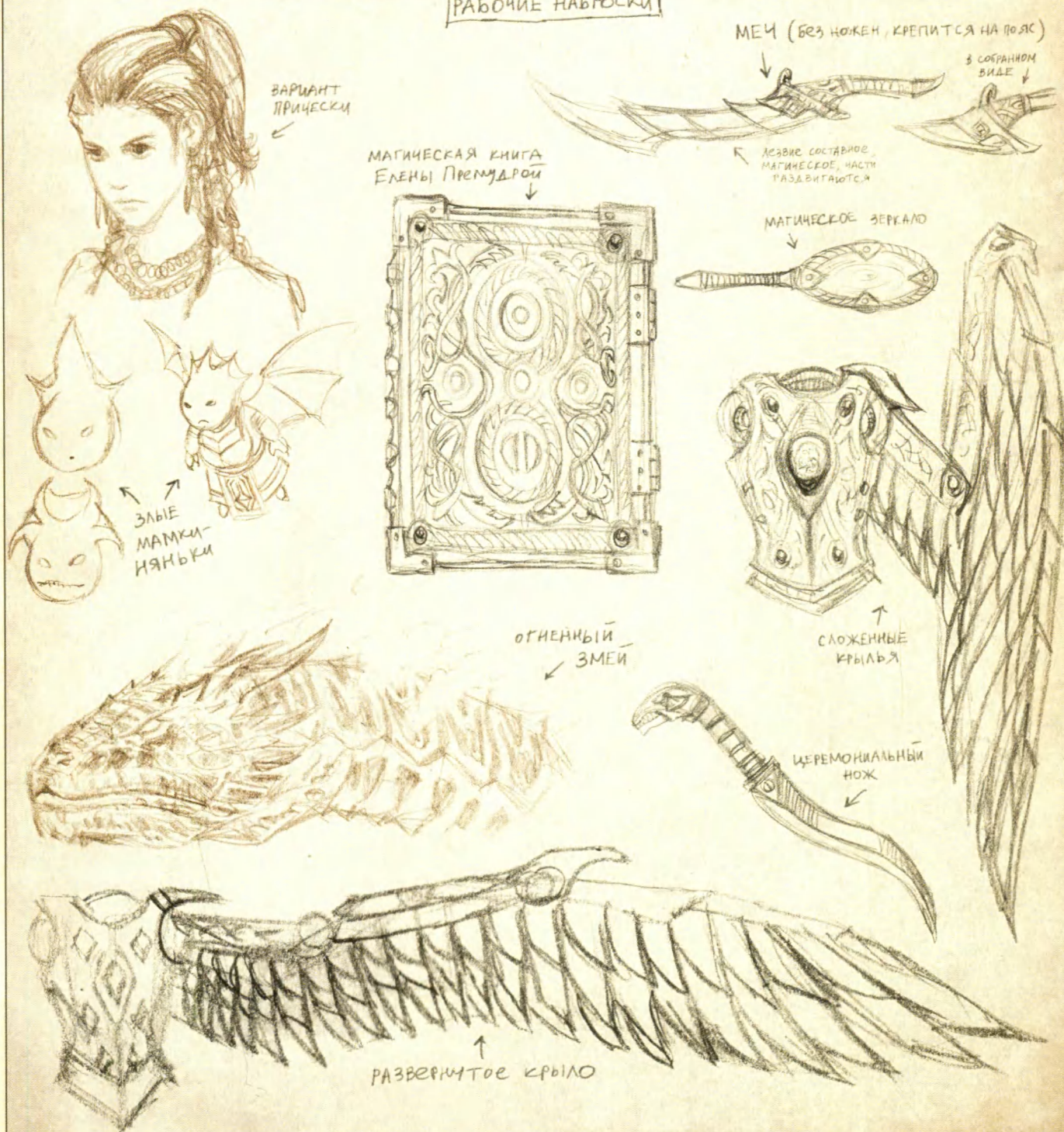
## ЛЕТАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА





ЕЛЕНА - ОФИЦИАЛЬНО ПРИЗНАННАЯ КОЩЕЕМ ДОЧЬ. ВЕДЬМА, ГЛАВА ШАБАША, НО ПРИ ЭТОМ - ПО СВОЕЙ НАТУРЕ ВПОЛНЕ НЕЙТРАЛЬНА.

# РАБОЧИЕ НАБРОСКИ



















## Враги

Думаю, тут все понятно. Враги в этой главе — это и персонажи, и целые классы существ, которые враждебны как к людям в целом, так и к Руси в частности. Их отличительная особенность — то, что они выбрали путь зла, либо по своей воле, либо по воле обстоятельств, и с пути этого не сходят, творя зло и сея ужас. Неприятные и страшные персонажи, с которыми борются герои и богатыри.

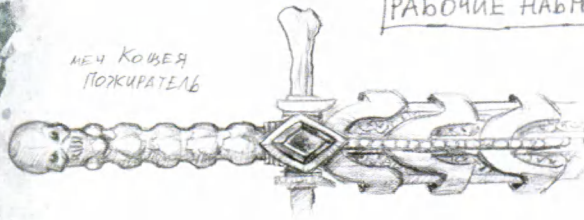


# Кощей · Бессмертный





## РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

МЕЧ КОЩЕЯ  
ПОЖИРАТЕЛЬПЕРВАЯ  
ВЕРСИЯ →  
КОЩЕЯВАРИАНТ  
ШЛЕМА

## ВАРИАНТЫ ВНЕШНОСТИ КОЩЕЯ



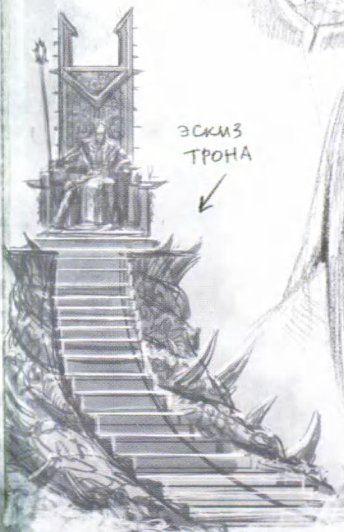
v1



ЭСКИЗ



РАБ

ЭСКИЗ  
ТРОНАКОЩЕЙ  
БЕССМЕРТНЫЙ

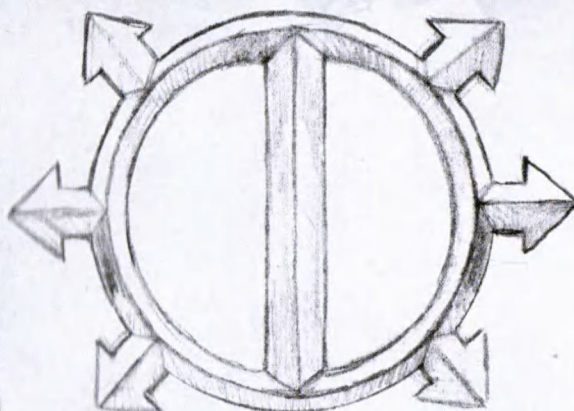
ВНЕШНОСТЬ КОЩЕЯ







молодой Кощей



СИМВОЛ КОЩЕЯ

молодой Кощей →

КОЩЕЙ НЕ ВСЕГДА БЫЛ  
МОНСТРУОЗНЫМ, НО СТАЛ  
ТАКИМ ПОСЛЕ ЧЕРЕДЫ  
НЕПРИЯТНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



### Ключевые стадии трансформации внешности Кощея

Раб



Ученик



Первая смерть



Вторая смерть



Третья смерть

Четвертая смерть  
Базовый видГолод  
1 стадияГолод  
2 стадия



Кощей и армия вторжения









Портал в Кощеево царство,  
расположенный в Проклятых Землях



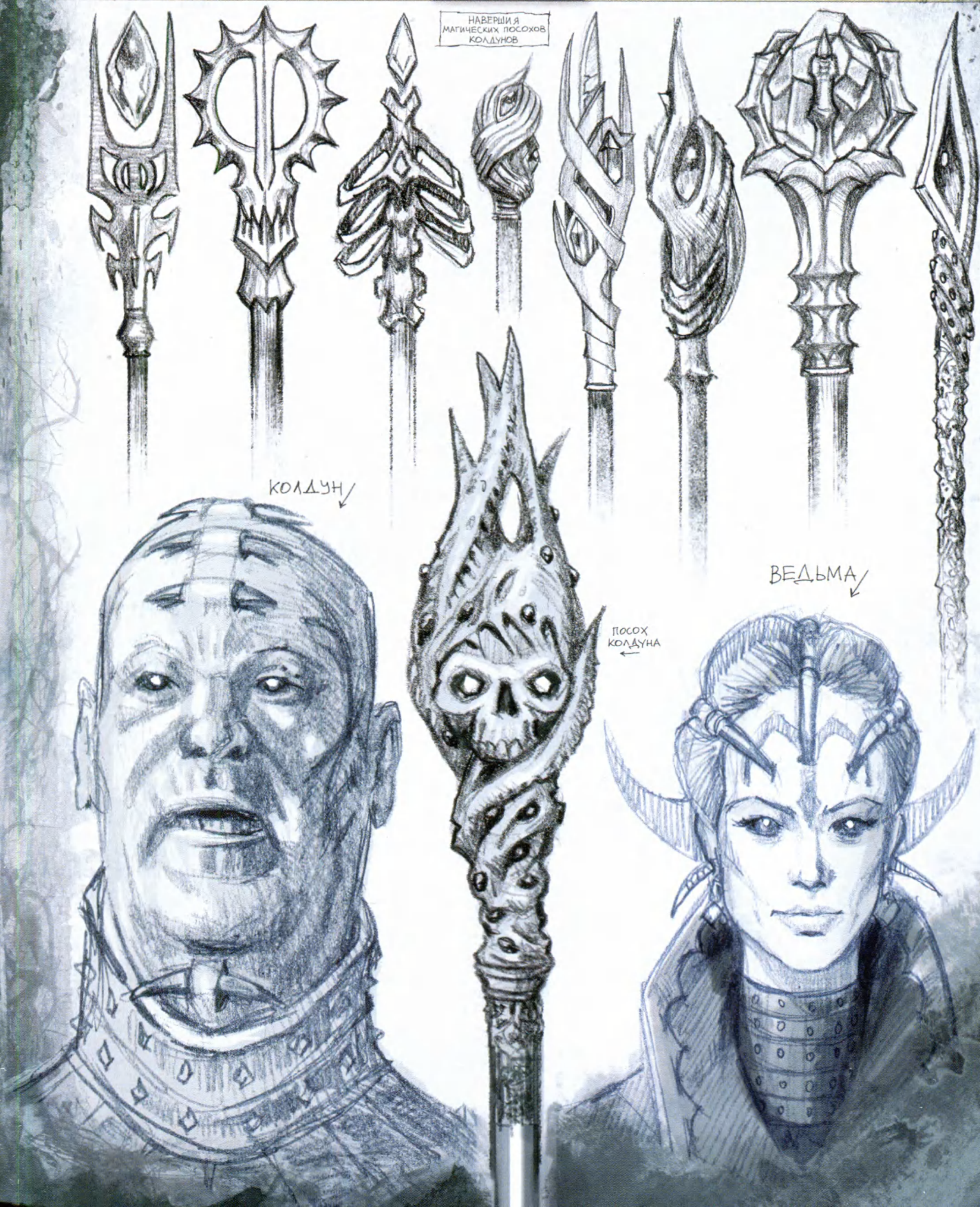


# Колдуньи и Ведьмы





НАВЕРШИЯ  
МАГИЧЕСКИХ ПОСОХОВ  
КОЛДУНОВ



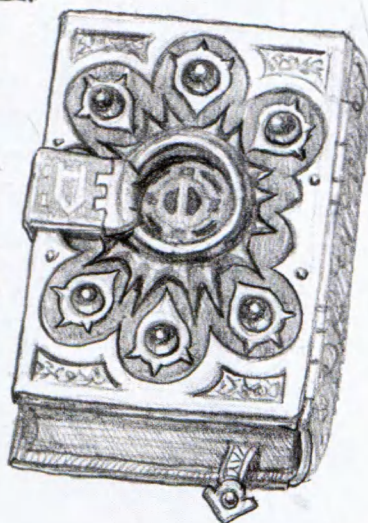
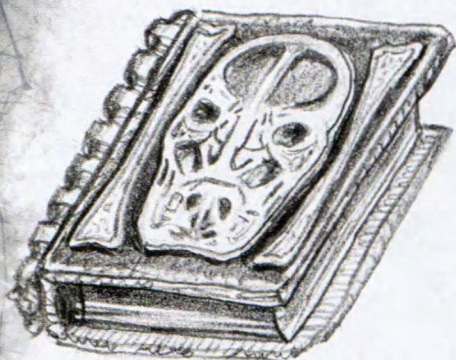
КОЛДУН

ВЕДЬМА

ПОСОХ  
КОЛДУНА



# ЧЁРНЫЕ КНИГИ КОЛДУНОВ



ШУТТИК

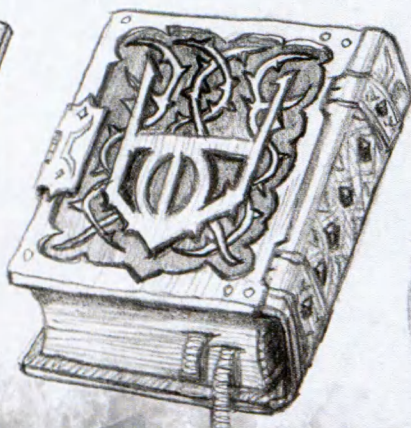
МИНЬОНЫ КОЛДУНОВ



ЗАМОК  
ДЛЯ ЧЕРНОЙ КНИГИ



КИЗУТИК





В ПРОЦЕССЕ  
РИСОВАНИЯ



Эскизы





# Ўпыри

Стриги и гули





## РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

ВАРИАНТЫ  
ВНЕШНОСТИ  
СТРИГА

СТРИГА

КИСТИ-  
ПАЛЬЦЫРАЗРАБОТКА  
ГУЛЯ

ОСТРИЕ ЯЗЫКА

ГОЛОВА

НОС

ГУЛЬ

СТРИГА↑





Уходник и опир







НЕ УДЕРЖАЛСЯ, СЛЕПИЛ ОДНОГО  
ИЗ ОПИРОВ...



ОПИРЫ



КОЛДУН-ОПИР



ВАРИАНТЫ ШЛЕМОВ  
УКОДЛАКОВ

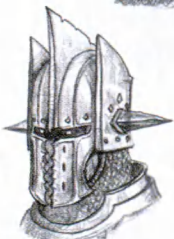


УКОДЛАКИ

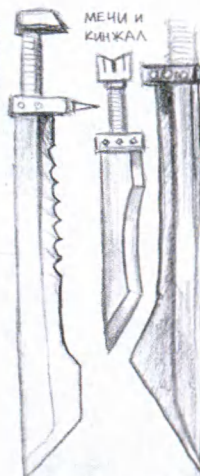
МЕЧНИК  
УКОДЛАКОВ



ШЛЕМ  
КОМАНДИРА



МЕЧИ И  
КИНЖАЛ



УКОДЛАКИ  
ОБРАЩЕННЫЕ В  
УЛЫБЕЙ БОГАТЫРИ





# Змей·Горыныч





## РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

v.1

ОДИН ИЗ ВАРИАНТОВ  
ВНЕШНЕГО ВИДА ЗМЕЯ

v.2

РАЗРАБОТКА  
ВНЕШНОСТИ  
ЗМЕЯ ГОРЫНЫЧА

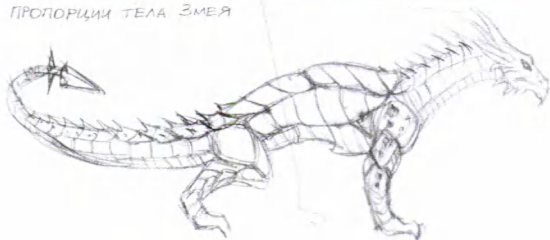
ЭСКИЗ

v.2

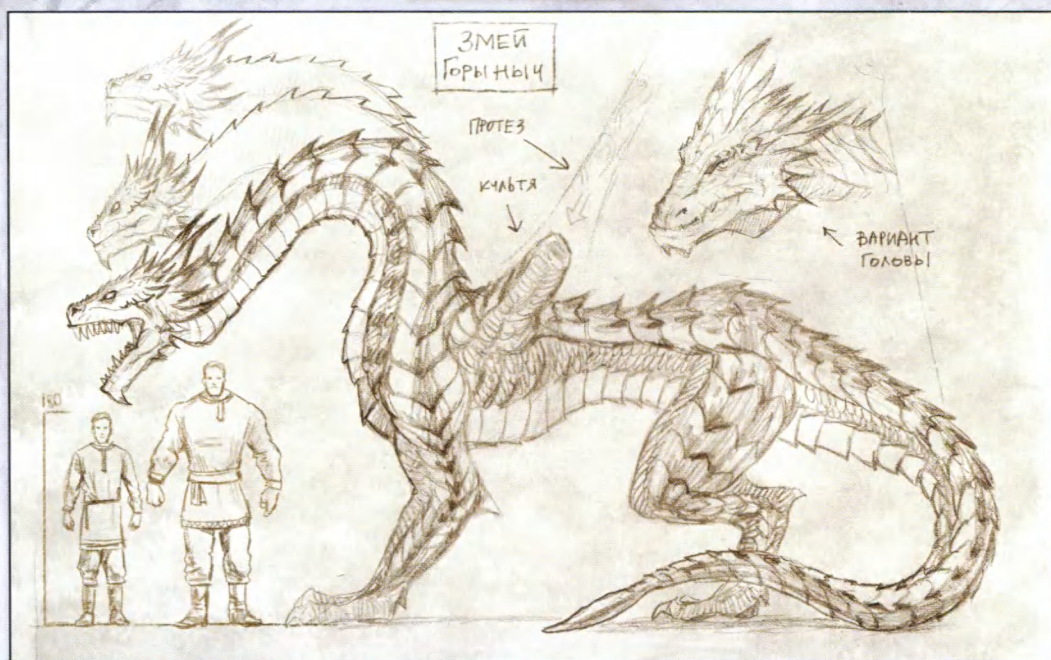


ОДИН ИЗ ПЕРВЫХ НАБРОСКОВ ЗМЕЯ

ПРОПОРЦИИ ТЕЛА ЗМЕЯ









ОДИН ГЛАЗ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ, ВТОРОЙ - ЗМЕИНЫЙ



РАЗРАБОТКА ВНЕШНОСТИ БЛИЗНЕЦОВ



Близнецы Смок, Змай и Змий -  
Змей Горыныч в человеческом обличье



ПЕРВЫЙ НАБРОСОК  
Дополнов Змея



НАБРОСОК ВНЕШНОСТИ  
БЛИЗНЕЦОВ





# Чудо-Юдо





САМЫЕ ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ



РАБОЧИЕ НАБРОСКИ



1  
←  
ВАРИАНТЫ  
КРЕПЛЕНИЯ  
ГОЛОВ К  
ТЕЛУ  
→  
2

СИМВОЛ ЗМЕЯ  
НА БРОНЕ  
↓



ВАРИАНТЫ ГОЛОВ  
ЧУД-НОД





# Тугарин · Змей





ВАРИАНТЫ ШЛЕМОВ  
ЗМЕВИЧЕЙ ИЗ ОТРЯДА

ТУГАРИНА



БОЕВЫЕ  
ВЫЛЫ

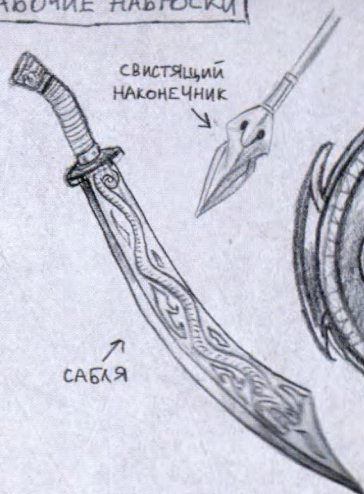


ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ  
ВНЕШНОСТИ ТУГАРИНА



РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

СВИСТЯЩИЙ  
НАКОНЕЧНИК

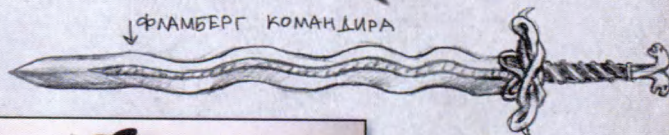


САБЛЯ

ЩИТ



ФЛАМБЕРГ КОМАНДИРА



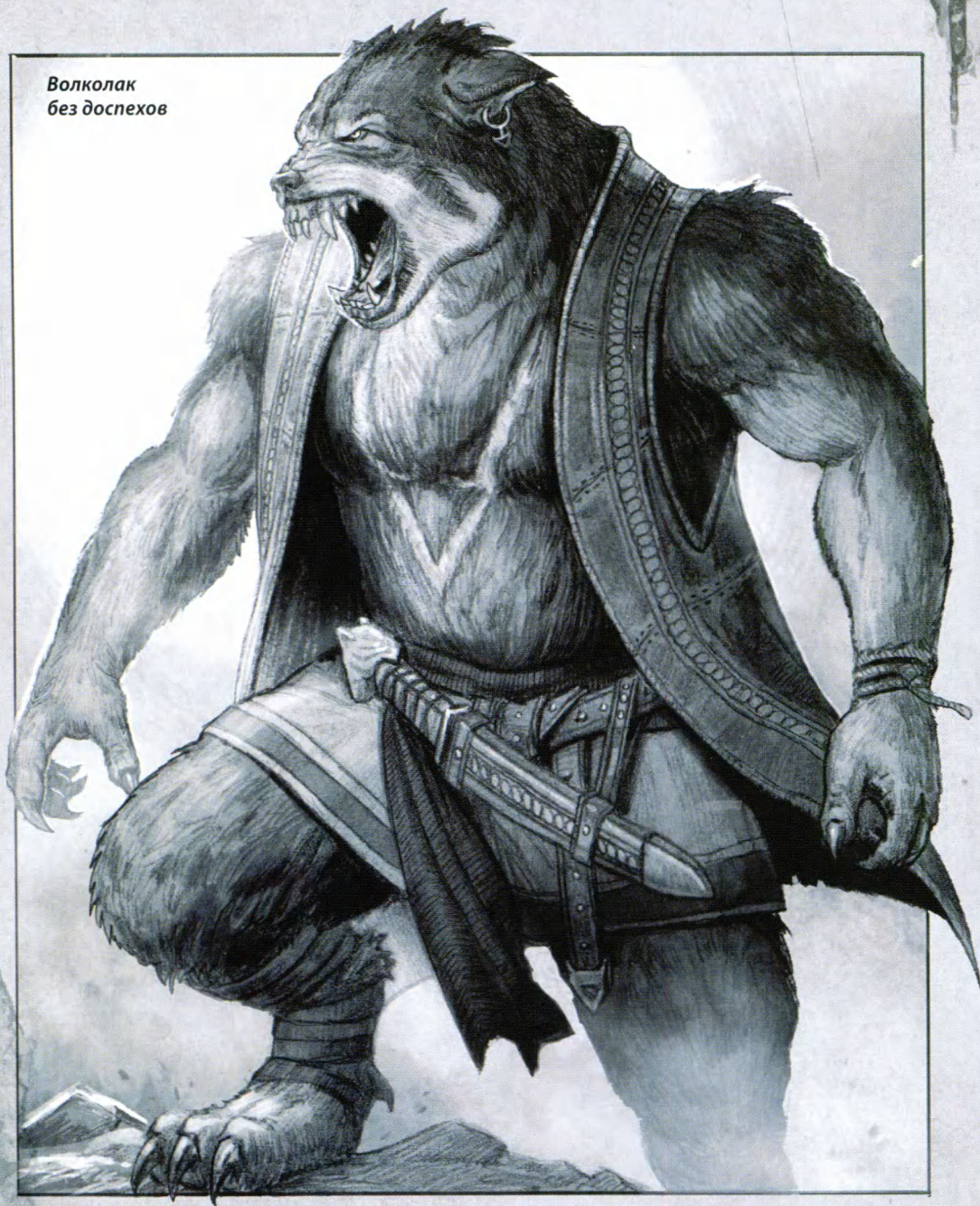
ВИД  
СЗАДИ





# Волколаки

Волколак  
без доспехов











Вожак



Лучник





Берсерк









ТЭККОКАГИ  
(КАСТЕНЫЙ  
ВАРИАНТ)



ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЙ НАБРОСОК  
ВОЛКОЛКА-БЕРСЕРКА

ВОЛКОЛАКИ - СУГубО отрицательные персонажи.  
КОДЛУНЫ, ОБРАТИВШИЕСЯ В ВОЛКОВ, СБОРОТНИ.



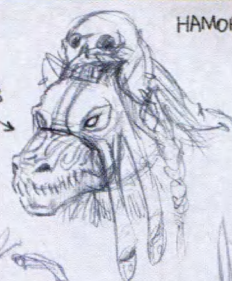
СБИВАЮТСЯ В СТАИ - ОТРАДЫ НАЕМНИКОВ,  
СРАЖАЮТСЯ ТОЛЬКО НА СТОРОНЕ ЗЛА.

### РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

ВАРИАНТЫ ВНЕШНОСТИ ШАМАНОВ



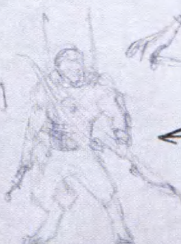
← НАБРОСОК  
ВОЖАКА



НАМОРДНИК



← ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ  
ЛУЧНИКОВ





МАСКИ  
ШАМАНОВ,  
ВАРИАНТЫ



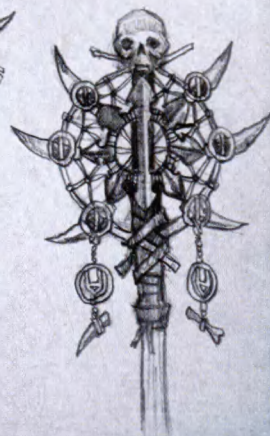
МУКИ  
ТВОРЧЕСТВА!



НАМОРДНИКИ



ВАРИАНТЫ НАВЕРШИМ ПОСОХОВ  
ДЛЯ ВОЛКОЛАКОВ-ШАМАНОВ







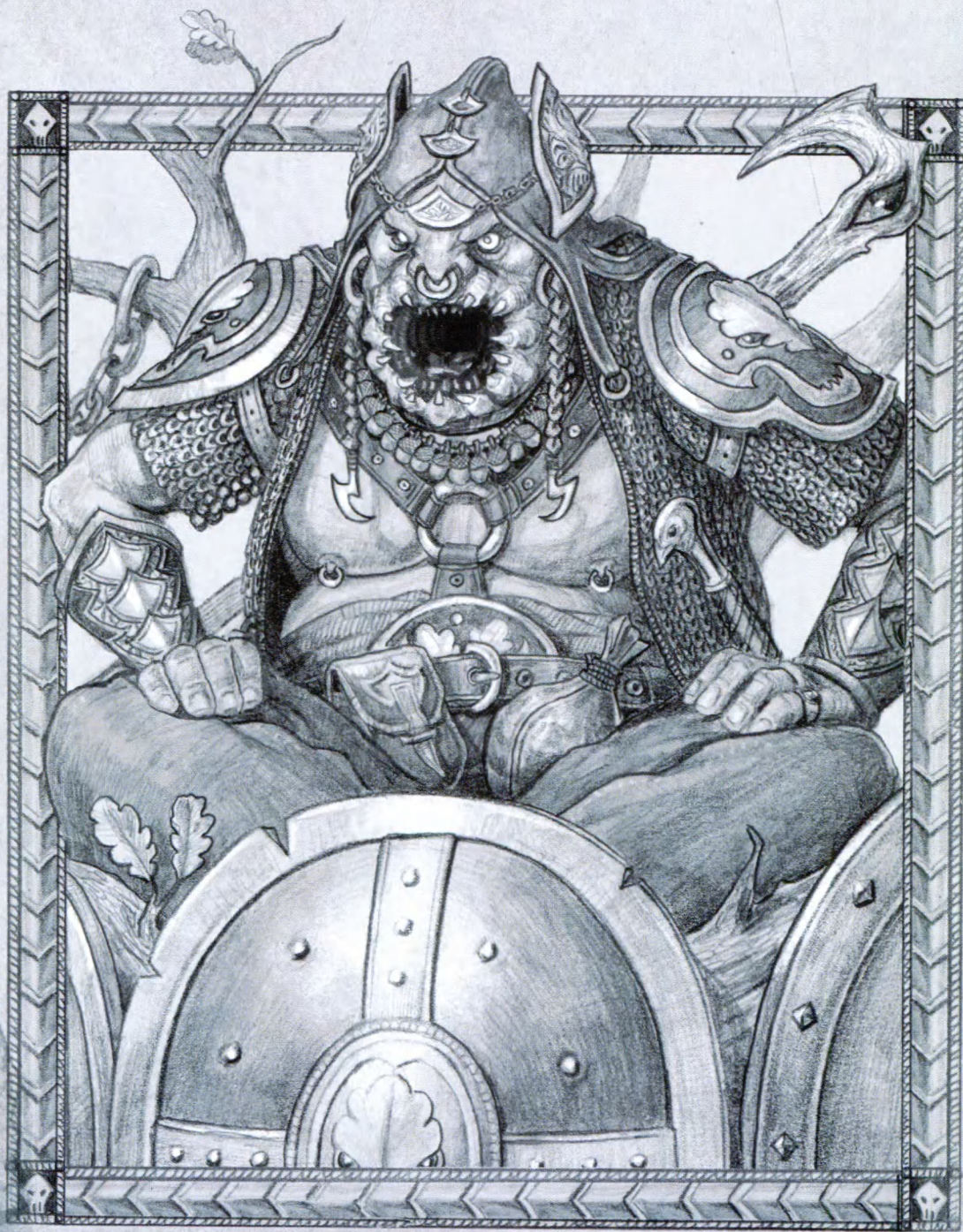




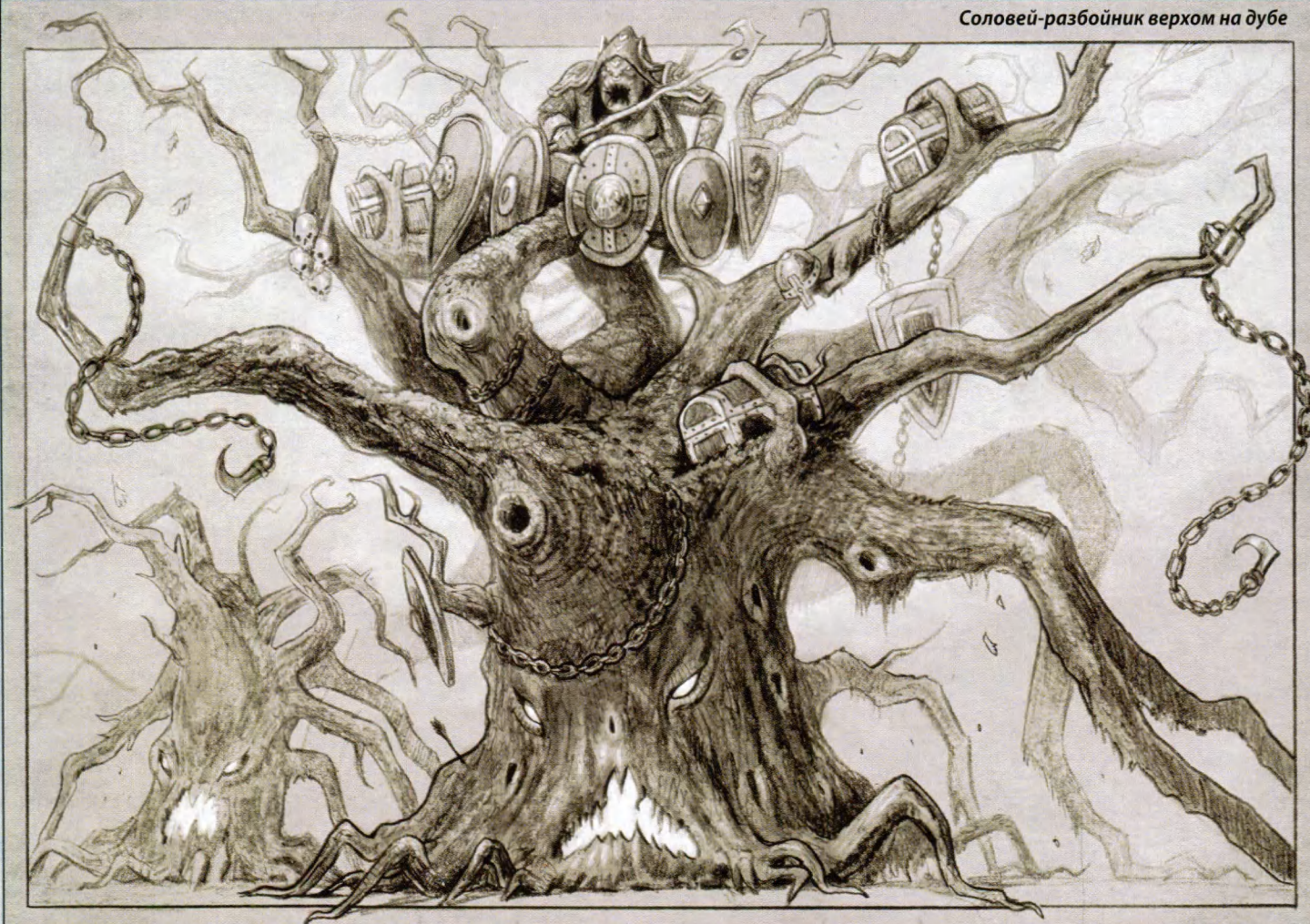
В Брынских лесах



# Головей-Разбойник







### МАУНТ-БОСС СОЛОВЕЙ - РАЗБОЙНИК

АБИЛИКИ МАУНТ-ДУБА:  
- максимальный дамаг  
при контактном бое  
- максимальная броня

При поражении много лута с  
босса (сундуки и из сундуков)

ПРЕВРАЩЕНИЕ  
ДЗБОВ - МИНЬОНОВ



МОНСТРУОЗНЫЙ БАНДИТ,  
СПОСОБНЫЙ ПОРАЖАТЬ  
ЦЕЛИ С ПОМОЩЬЮ  
УНИКАЛЬНОЙ СПОСОБНОСТИ:  
МОЖЕТ ГЕНЕРИРОВАТЬ  
ЗВУКОВЫЕ ВОЛНЫ РАЗНОГО  
ДИАПАЗОНА:

- ① СВИСТИТ ПО-СОЛОВЬИНОМУ:  
точечный удар
- ② КРИЧИТ ПО-ЗВЕРИНОМУ:  
удар по площади

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ  
ПЕРСОНАЖ

ЖИВЕТ НА  
МОНСТРУОЗНОМ  
ДУБЕ,  
НА НЕМ ЖЕ ХРАНИТ  
В СУНДУКАХ  
НАТРАБАЛЕННОЕ ДОБРО  
ВОЗГЛАВЛЯЕТ ШАЙКУ  
ОТЪЯВЛЕННЫХ  
ГОЛОБОРЕЗОВ





СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК  
ВЕРХОМ НА ДУБЕ

ЭСКИЗ ФИНАЛЬНОГО  
СКЕТЧА

ВАРИАНТ  
ВЕРМКАНА

КРИЧИТ ПО-ЗВЕРИНОМУ

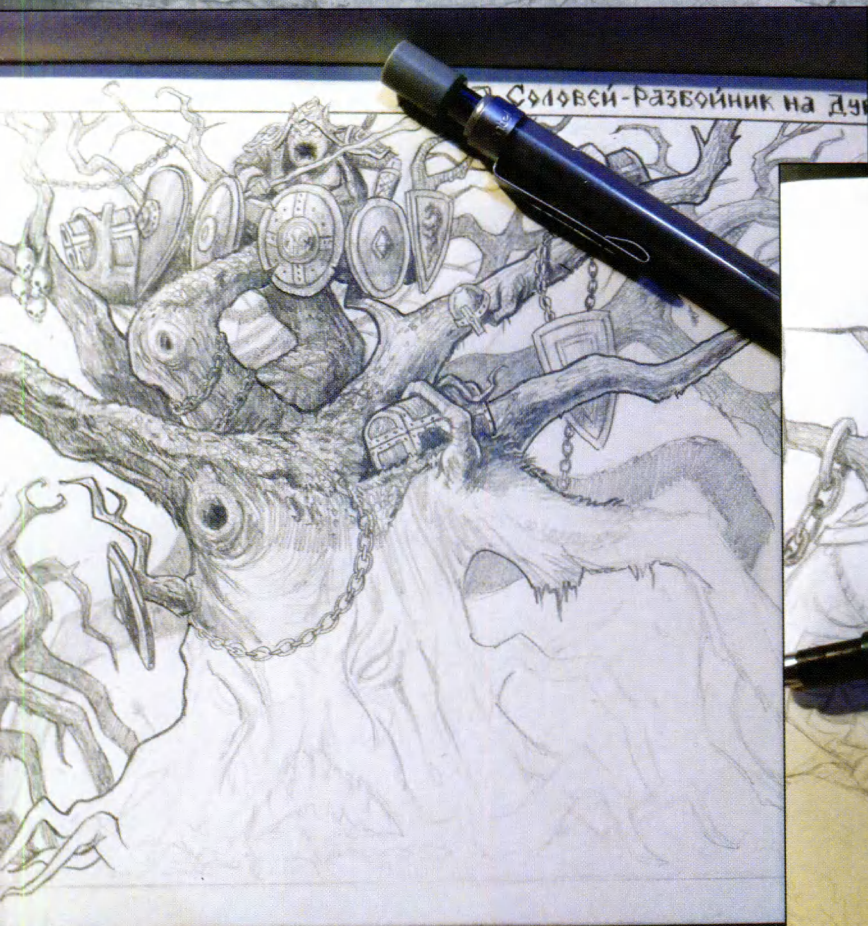
СВИСТИТ ПО-  
СОЛОВЬИНОМУ

ТАТУ  
НА МОРЕ

ОСНОВА  
АБИЛКИ: NB!  
SONIC WAVE  
ШИРОКОГО РАДИУСА  
ДЕЙСТВИЯ

СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК (ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ) © РОМАН ТАКСУЕВ  
10.10.2015

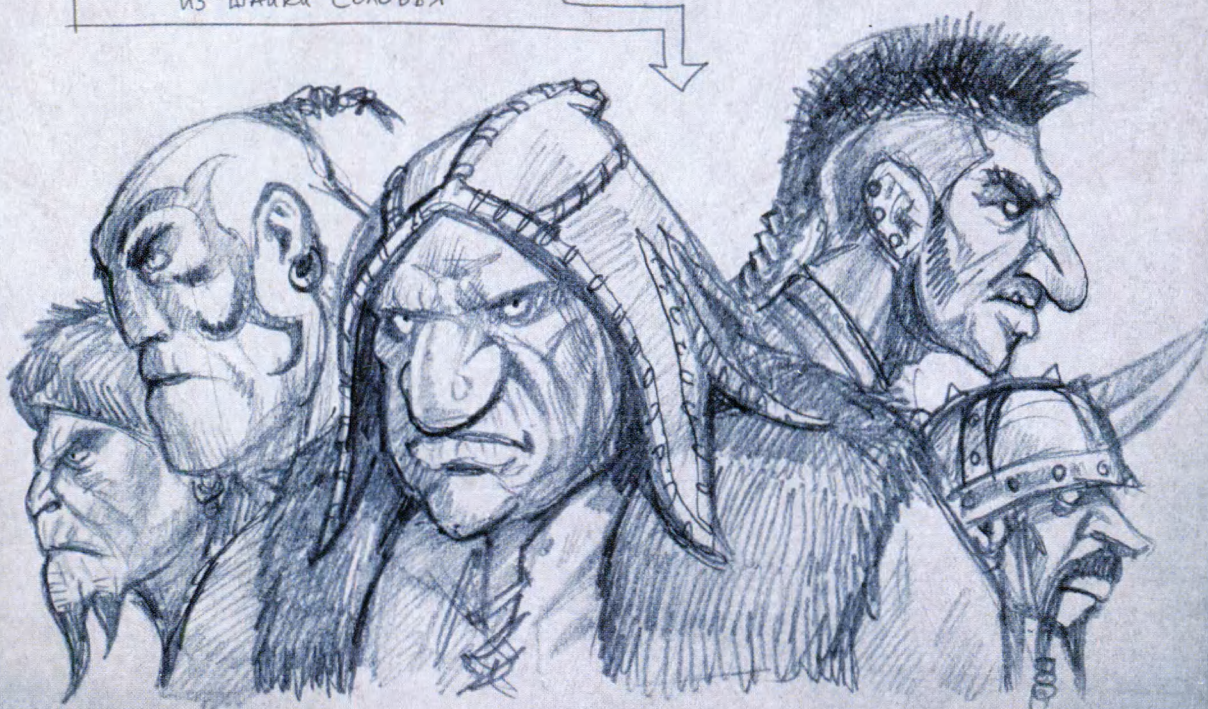




В процессе рисования



ВАРИАНТ ВНЕШНОСТИ РАЗБОЙНИКОВ  
ИЗ ШАЙКИ СОЛОВЬЯ





# Лихо · Одноглазое





## РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ  
НАБРОСКИ ЛИХА

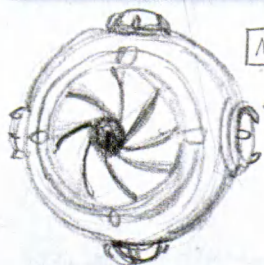
ЦИКЛОПИЙ  
ВАРИАНТ

В ПРОЦЕССЕ  
РИСОВАНИЯ

ВНЕШНОСТЬ ЛИХА  
ДО ОСЛЕПЛЕНИЯ

ЛЕТАЮЩИЙ МЕХАНИЧЕСКИЙ ГЛАЗ.

Протез, позволяющий Лихо  
с выбитым глазом видеть





# Ряба · и · Мышь

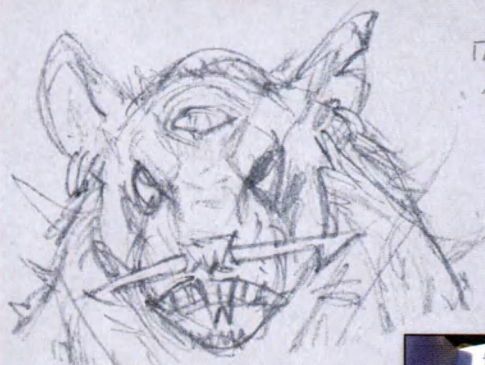




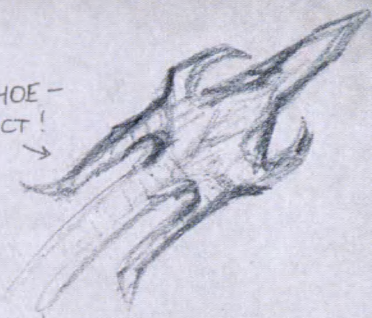
## РАБОЧИЕ НАБРОСКИ



ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ  
НАБРОСКИ ВНЕШНОСТИ  
МЫШИ →



ГЛАВНОЕ —  
ХВОСТ! →



РЯБА И МЫШЬ  
РАБОТАЮТ В  
ПАРЕ, ЯВЛЯЮТСЯ  
АГЕНТАМИ ХАОСА.

БОЕВОЙ ЮНИТ,  
ИСПОЛЗУЮЩИЙ  
ЯЙЦО ХАОСА —  
МОЩНОЕ  
ПСИХОТРОПНОЕ  
ОРУЖИЕ



ЭСКИЗ →

ЯЙЦО ХАОСА:

"ПЕСТРО, ВОСТРО, КОСТЯНО,  
МУДРЕНО"

В ПРОЦЕССЕ  
РИСОВАНИЯ

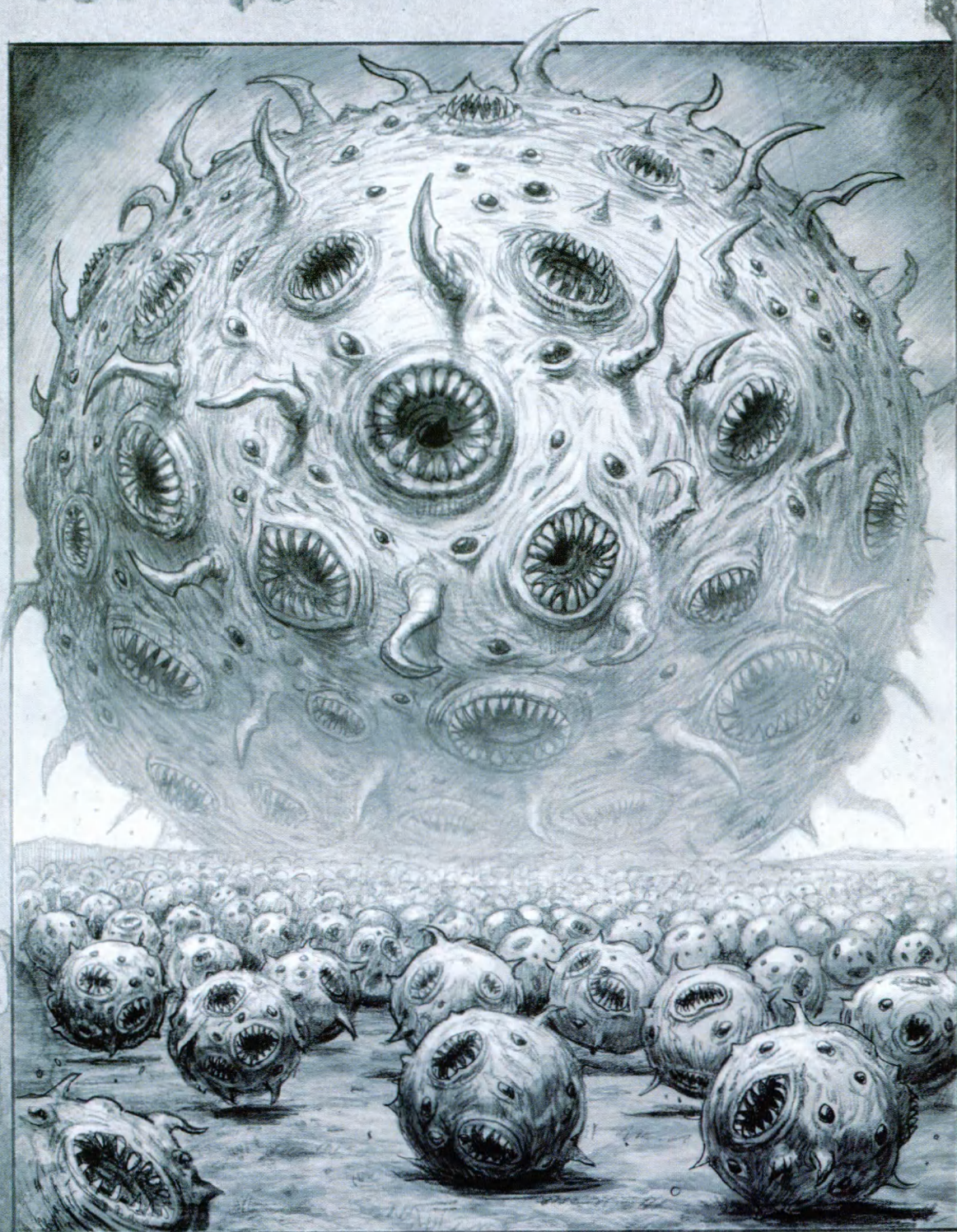


AUTOMAT



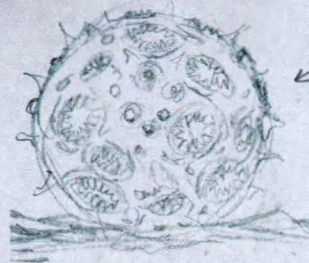
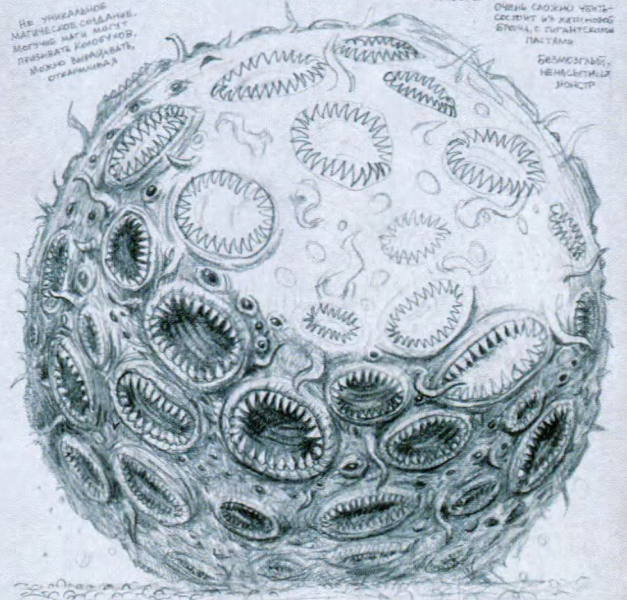


# КОЛОБУХ · И · КОЛОБКИ





## РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

ПАСТУХ  
КОЛОБКОВПЕРВЫЕ НАБРОСКИ  
← КОЛОБУХАКОЛОБУХ - ДРЕВНИЙ  
ДЕМОН, ПОЖИРАТЕЛЬ  
МИРОВКОЛОБУХ НАЧИНАЕТ РАСТЕТЬ  
ЕЩЕ НА ПОЗНАВАНИИ СВОЕГО  
ОТЦА ИЛИ МАТЕРИ. ОН НЕДО-  
ЛГО ПОЖИРАЕТ ВСЕХ МИР,  
ПОСЛЕ ПОЖИРАЕТ.ПОСЛЕДНИЙ ПРОЖИРАЕТ  
СВОЕ МАМА-ОТЕЦ  
КОЛОБУХОЧЕНЬ СЛОЖНО ЧЕЛОВЕ-  
ЧЕСТВУ ИЛИ ДРУГОМУ  
СЪЕДИТЬ С СУЩЕСТВУЮЩИМ  
ПАСТУХОМДЕМОНЫ, НЕИЗВЕСТНЫ  
МОЩЬЗАЩИТНЫЙ  
ШЛЕМ - МАСКА  
ПАСТУХА  
КОЛОБКОВКОЛОБКИ  
↓









## Сказочные Существа

**В** этом разделе я расскажу о всевозможных сказочных созданиях, как положительных, так и не очень. Большая часть их по сущности своей нейтрально относится к человеку, некоторые даже вполне мирно с ним сосуществуют, однако они — создания другого порядка, а потому всегда себе на уме. Здесь, как и в предыдущих разделах, представлены не только существа из русских народных сказок, но и некоторые персонажи из славянской мифологии, которые в сказках не появляются, однако в свое время играли значимую роль в обрядовых традициях наших предков.



# ЛЕСОВИК







САМЫЙ ПЕРВЫЙ НАБРОС ЛЕСОВИКА





# Леший



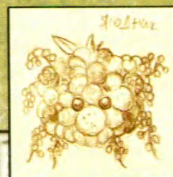
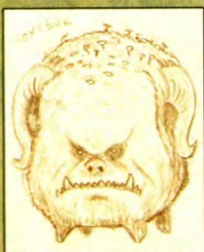






# Лесные духи

Водяник, Моховик, Ягодник, Деревяник





Грибник, Листовик, Травник, Кустин





# Болотник









# Водяной · и · Водяница



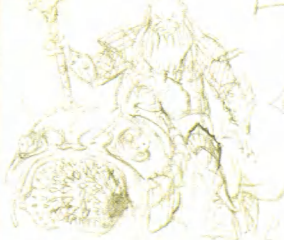


В ПРОЦЕССЕ  
РАСОВАНИЯ



# РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

РАЗРАБОТКА ДЕТАЛЕЙ  
БОЕВЫХ  
ТЕРРИТОРИЙ



В ПРОЦЕССЕ  
РАСОВАНИЯ





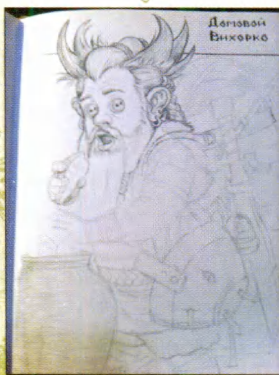
# Домовой

(Домовой Вихорко)





## РАЗРАБОТКА ВНЕШНОСТИ ДОМОВЫХ

СЛАДКА-  
ЛЕЧИЛКАНАБРОСОК  
ГОЛОВЫ ВИКОРИМиска-  
шЛЕПАВ ПРОЦЕССЕ  
РИСОВАНИЯДетализация  
ВикоркиДетализация  
Викорки

РАБОЧИЕ НАБРОСКИ











Берегини и водяники



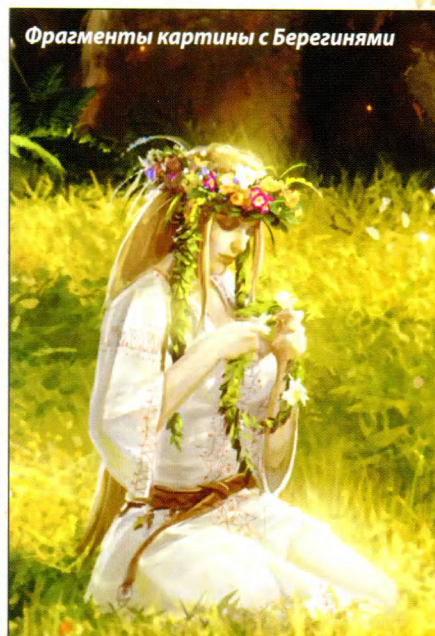
# Берегиня







Фрагменты картины с Берегинями



БЕРЕГИНЯ,  
ВОДЯНИК  
И ВОЛЯНОИ  
ЗАМОНТАЛЬ



# Русалки · и · Мавки-навки





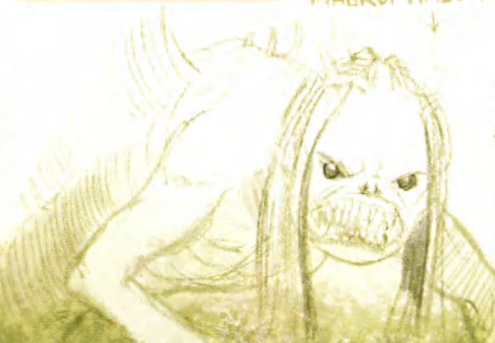
РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

ВАРИАНТЫ  
ВНЕШНОСТИ  
ФАЛЛОКДРУГОЕ  
НАБРОСКИ  
ФАЛЛОКВАРИАНТ  
ПРОПОРЦИЙ

ЭСКИЗ

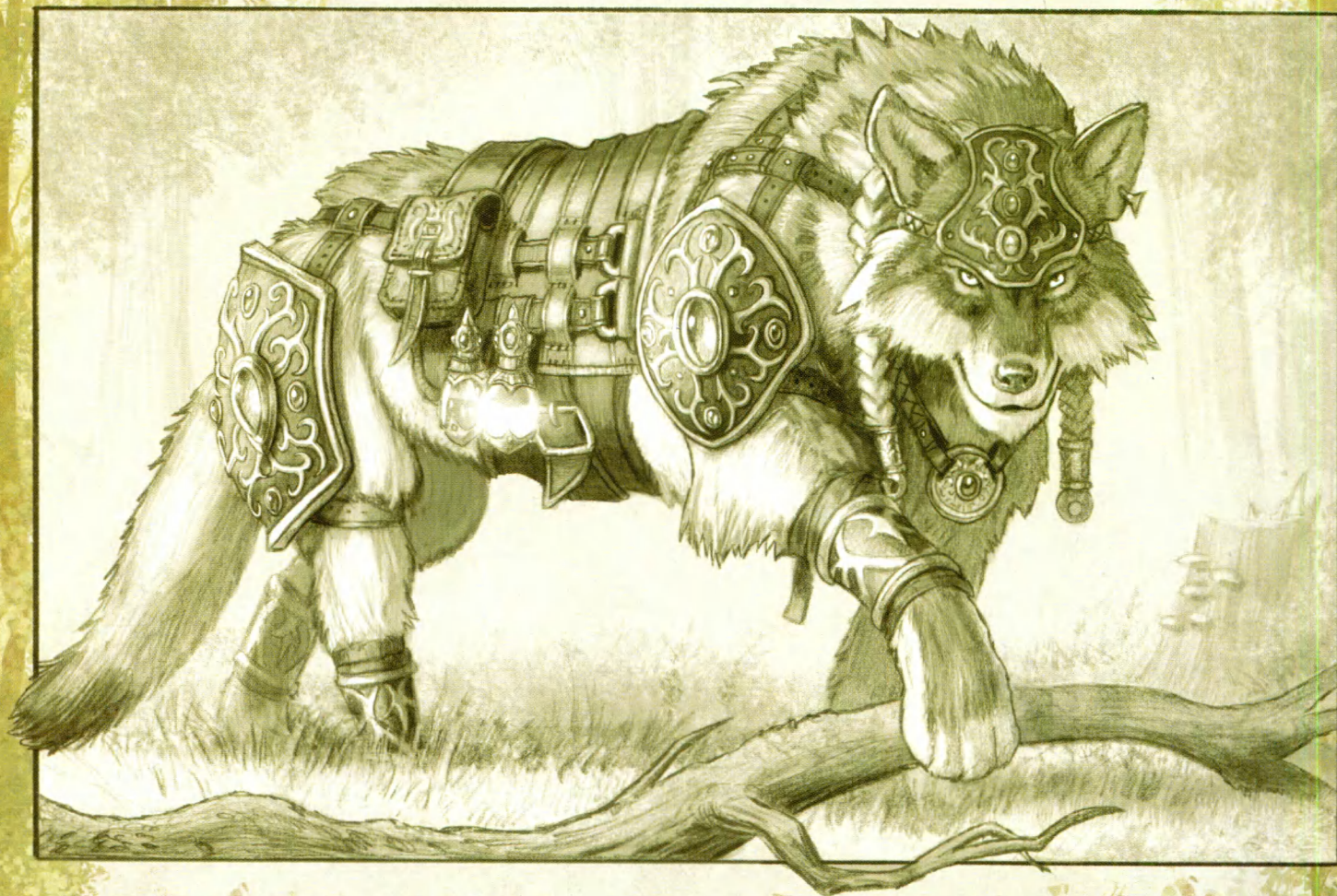
ПЕРВЫЕ  
НАБРОСКИ  
МАВК-НАВК

МАВКИ-НАВКИ





# Серый Волк





РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

НАБРОСОК ГОЛОВЫ  
СЕРОГО ВОЛКА  
БЕЗ АРМОРА



← ЭСКИЗЫ,  
ПОИСК  
ПРОПОРЦИЙ

СЕРЫЙ ВОЛК - СОЗДАНИЕ ЛЕСА,  
МАГИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО.  
ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ И ОЧЕНЬ ДОБРЫЙ  
ОДИН ИЗ САМЫХ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ  
ПЕРСОНАЖЕЙ



# Морозко







НАПИСАНОЕ СЛОВО, ПЕРВОЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ.  
ПРИНЦИП С ВЕТКИ НА ВОЗДУХ ПЕРЕКЛАДЫВАЕТ  
СЛОВО ПОКАЗАТЬ ВЫПЕЧАТ  
МОРЗКО - СЛОВО, ВСТРЕЧАЕТСЯ, ПРИ ЭТОМ  
ОЧЕНЬ СЛОЖНОЕ СЛОВО НАПИСАНО



ЭТО НЕ  
Дед Мороз!





# Снегурочка · и · Лиса · Патрикеевна

(5 лет спустя)





ЛЕДЯНОЙ КИЖКА  
СНЕГУРОЧКИ ↓

СНЕЖИНКА СОНЯ - магическое существо,  
подаренное Снегурочкой Морозко. Соня  
способна вызывать снежные бури

СНЕЖИНКА - Соня ↓

СЮРИКНЫ - Снежинки ↓

ЛЕДЯНОЕ КОПЬЕ ↑

Эскиз ↓

РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

НАБРОСКИ  
СНЕГУРОЧКИ

НАБРОСКИ  
ПАТРИКЕЕВНЫ

НБ! Глаза и Анусы  
должны быть не совсем  
темными, скорее полупрозрачные

БЕЗ  
АВТОРА

СОЗДАНИЕ ЛЕСА,  
КАК И СЕРЫЙ ВОЛК



# Яги

и избўшки на кўрьих ножках





РАЗРАБОТКА ВНЕШНОСТИ РАЗНЫХ ТИПОВ ЯГ

РАБОЧИЕ НАБРОСКИ

АНАТОМИЯ  
ЯГ  
НАБРОСОК

ВАРИАНТЫ  
С ОГОРОЖЕННЫМИ  
ПОСЛАНИМИ

ОДИН ИЗ  
ПЕРВЫХ  
НАБРОСКОВ  
БАБЫ ЯГИ  
ДОБЫТЧИЦЫ

ВАРИАНТЫ С ОГРОМНЫМИ  
НОЗДРЯМИ

СЕСТРЫ ЯГИ  
(ОРАСЕН ЯГ) -  
ОТДЕЛЬНАЯ РАСА  
ПЛОМЫРНЫХ  
СУЩЕСТВ

ВАРИАНТ С  
ОГРОМНЫМ  
НОСОМ

ВОИТЕЛЬНИЦА

ЭСКИЗ ОСНОВНОГО  
СКЕТЧА







Избушки воительниц в бою



Армор воительниц





Яга-воительница с ручными воронами









Яга-добытчица и гусь-лебедь





Яга-Отступница

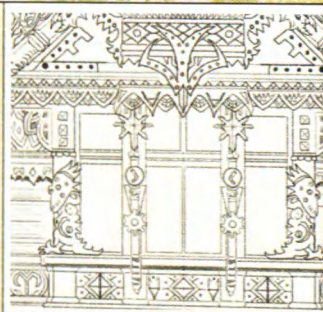




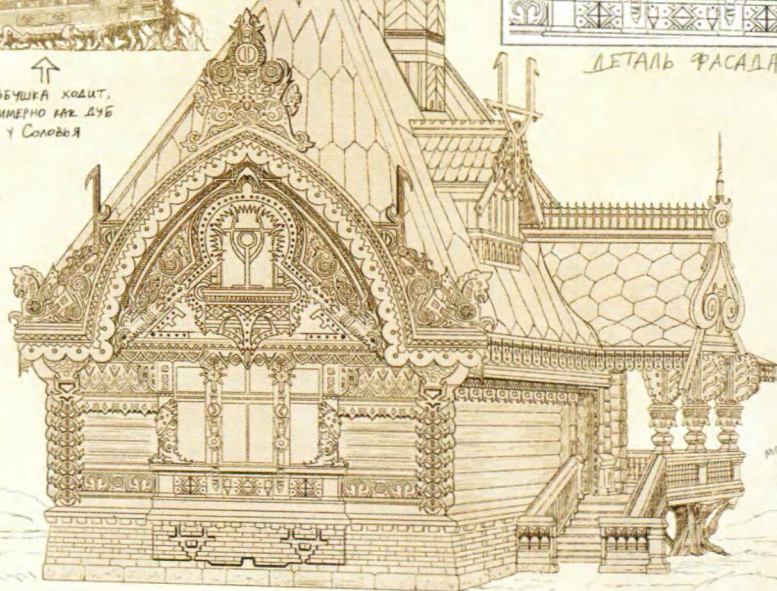
# Типичная избушка Отступницы



↑  
избушка ходит,  
примерно как дуб  
у Соловья



ДЕТАЛЬ ФАСАДА



№1  
портит  
избран-  
ничью  
землю

МОГЛА

В ПРОЦЕССЕ  
РИСОВАНИЯ



ИСТИННЫЙ ОБЛИК ОТСТУПНИЦ

ОТСТУПНИЦЫ (ПОХИТИТЕЛЬНИЦЫ) - САМЫЙ  
СТРАШНЫЙ ВИД ЯГ. ОФИЦИАЛЬНО ИЗГНАНЫ  
ИЗ ОРДЕНА ЯГ ЗА ТО ЧТО ПРАКТИКУЮТ  
ЗАПРЕЩЕННУЮ МАГИЮ

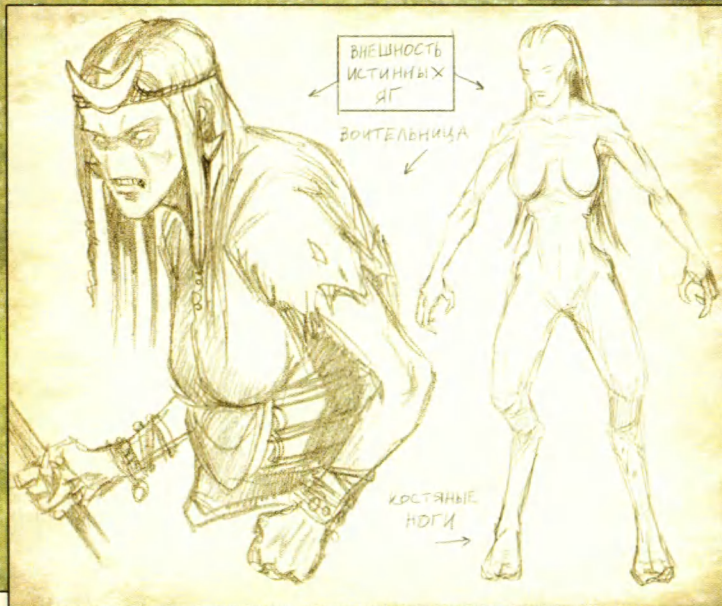
ПОХИЩАЮТ ДЕТЕЙ,  
ЗАНИМАЮТ И  
УБЕЖАЮТ ОДИНОКИХ  
ПУТИКОВ

МИНЬОНЫ  
ОТСТУПНИЦ

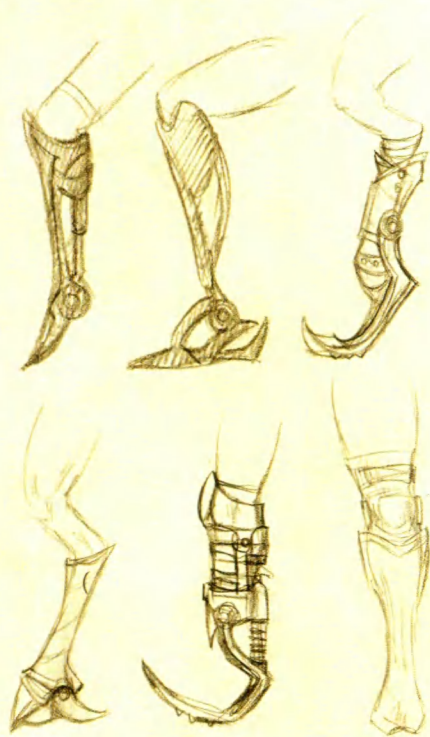
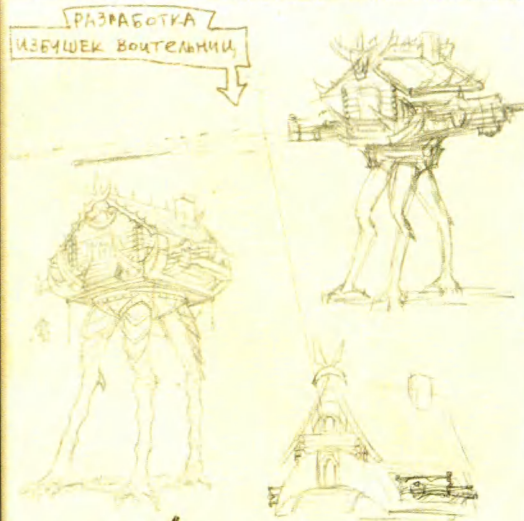
ИСКУСНО МАСКИРУЮТСЯ ПОД ЛОПОДЫХ И  
СИПАТЫХ УХОДЯШЕК, НО НА ОЛКИ  
ЛЕГКО ВЫГЛЯДЯТ ВОТ ТАК...



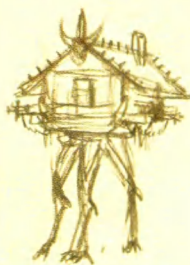




РАЗРАБОТКА  
ИЗБЫШЕК ВОИТЕЛЬНИЦЫ

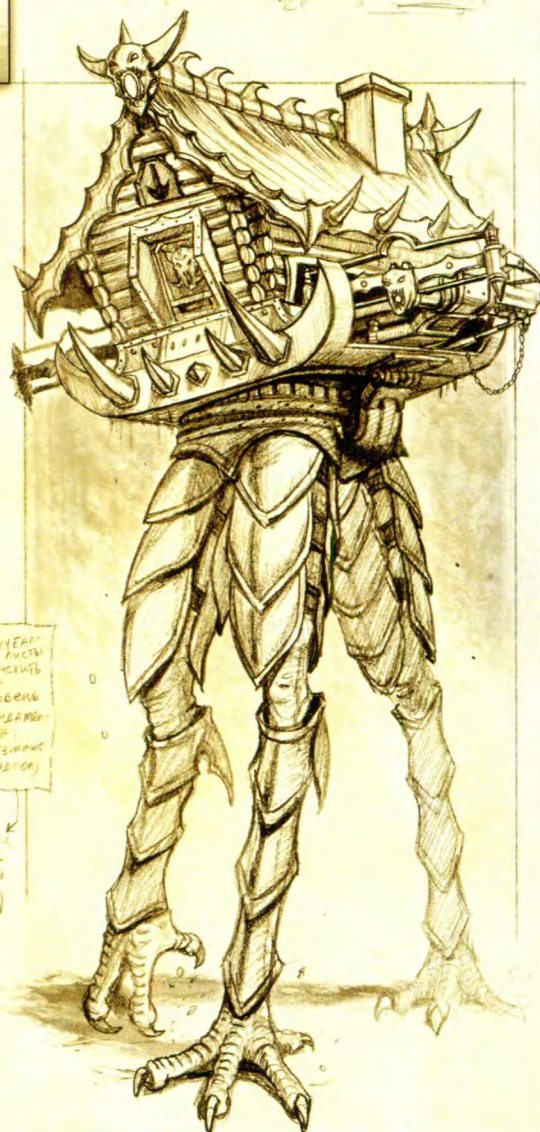
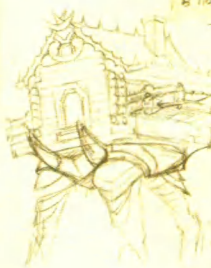


БОЕВЫЕ  
ТРИНОГИ!



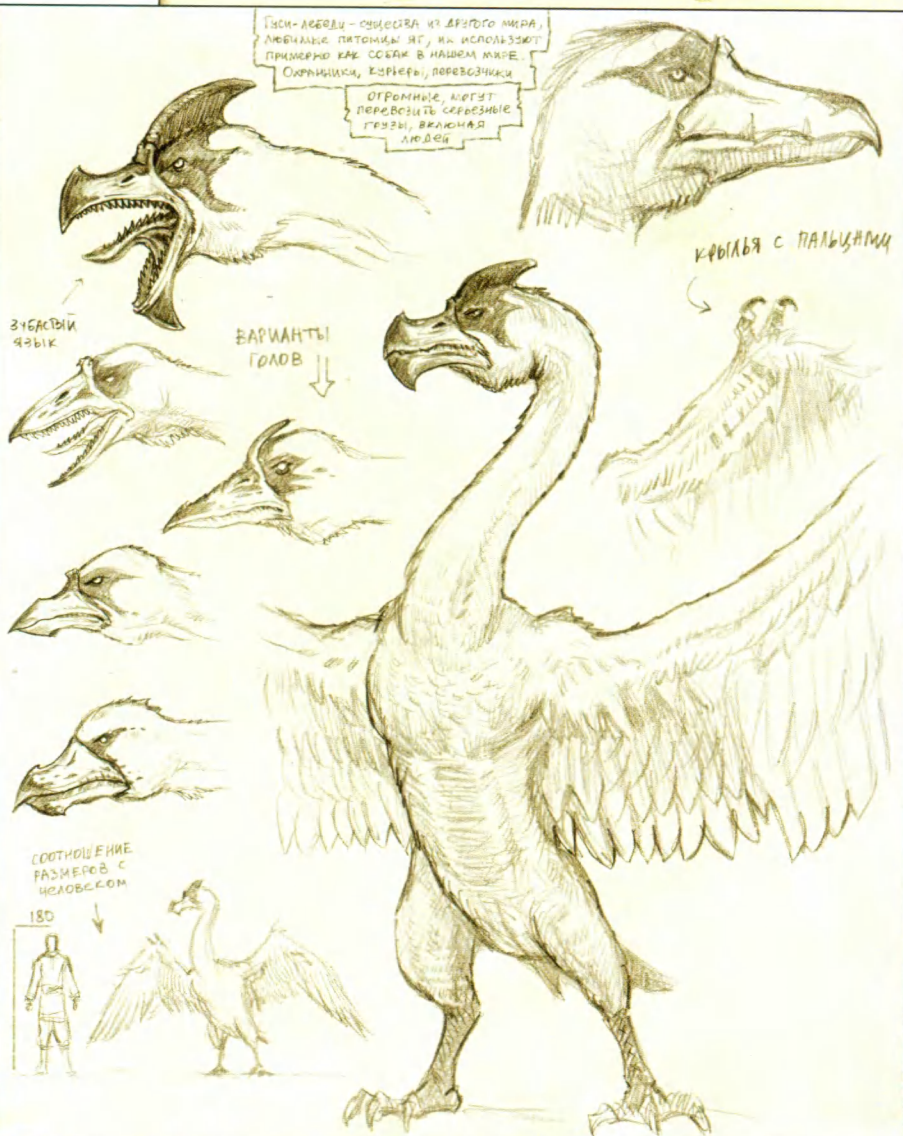
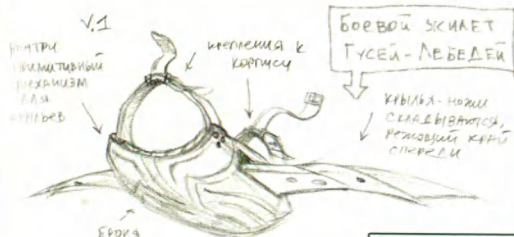
ПЛАЩА  
НА КРАШЕ

НАУЧЕНО  
ОСВЕЩЕ  
НА  
ПОВЕД  
ПОВЕД  
ТА  
(ВЗГЛЯД  
В ПЕРСОН)





## РАЗРАБОТКА ГУСЕЙ-ЛЕБЕДЕЙ







Мировое Древо Карколист





# НОВЫЕ Сказки Старой Руси

Здесь я просто покажу вам,  
насколько потенциально огромен и богат  
мир, где живут персонажи, о которых  
я рассказал в этой книге. Тут вы увидите  
и отдельных героев, которых я планирую  
разрабатывать в будущем в рамках  
исследования славянского фольклора,  
и персонажей из других мифологий,  
живущих в той же вселенной  
сказок Старой Руси  
и еще много всякого  
интересного...



# Варвара·Краса







## Исследование персонажа

**Е**стро говоря, Варвара-краса – это единственный персонаж в моем проекте, который разработан исключительно из-за интересного имени. Народных сказок про Варвару-красу нет. Есть одна, которая называется «Марья-краса – долгая коса», но там героиня – практически классическая *damsel in distress* («дева в беде»). Впрочем, я и в той сказке нашел любопытную цитату, о которой поговорим чуть позже. Ну и, разумеется, есть классический фильм Роу «Варвара-краса, длинная коса» аж 1969 года выпуска, который я смотрел в глубоком детстве и никогда не пересматривал, поскольку не было нужды, – как я уже сообщил, меня заинтересовало исключительно имя главной героини.

Дело в том, что русские народные сказки очень бедны на имена. Сплошные Иваны, Василисы, Марьи да изредка Елены. Хотелось, чтобы в моем проекте наблюдалось хоть какое-то разнообразие, чтобы не было ужасной путаницы. Поэтому иногда мне как автору приходилось принимать суровые творческие решения, например – создавать персонаж, отталкиваясь исключительно от его имени.

Так произошло и с Варей, которую я как автор очень любил, и, возможно, любовь эта обусловлена тем, что придумывал я ее практически с нуля, не используя никаких источников (поскольку их просто нет).



Мало кто понимает, что придумывать персонаж на основе уже известных данных, при этом стараясь сохранить некий дух, базисную сущность персонажа, – довольно изнурительный процесс. Это намного сложнее, чем выдумывать героя с нуля.

Но с Варей все пошло как по маслу – легко и непринужденно.

С самого начала я решил сделать некий вариант искательницы приключений, а-ля Лара Крофт, чтобы много путешествовала, разыскивала древние артефакты, расчищала гробницы (курганы) и чтобы была независимой и своевольной. Хотелось на основе общеизвестных архетипов создать яркий, самостоятельный и интересный женский персонаж.

И в итоге получилась, на мой взгляд, любопытная Варвара-краса, которая стала одной из главных действующих героинь в мире Старой Руси. Подробности ее текущих приключений я раскрывать не буду, однако вполне могу рассказать о начале биографии любимой героини.

Итак, Варвара – дочка князя одного из северных царств Руси. Соответственно, росла она в обеспеченной семье, была окружена роскошью и богатством, но с самого детства демонстрировала свой буйный нрав. Как и все русские девицы, Варя ходила с косой.

Когда стукнул переходный возраст, коса у нее оказалась очень длинной, почти до пола. При этом Варя косу не любила, потому что она ей всегда мешала. Варя, по сути, была пацанкой, везде лазала, прыгала, с парнями дралась, в общем, была очень боевой девахой, из разряда тех, кто коня на скаку и в горящую избу.

Как я упомянул, жила Варя во дворце, и папа у нее был очень богатый. Соответственно, при дворе вечно ошивались люди из разных стран, послы, советники, слуги, торговцы и так далее. Жил при дворе и пришедший с востока старичок мудрец, с которым Варя сильно сдружилась, поскольку он рассказывал ей о своих странствиях, учил мудрости жизни... и заодно обучал восточным единоборствам. В том числе – как воевать с помощью собственной косы.

Собственно, идея использовать косу в качестве оружия не так безумна, как кажется. Во-первых, никогда нельзя забывать, что речь идет о сказках. Во-вторых, в той же сказке «Марья-краса – долгая коса» читаем: «Подбежала тут Марья-царевна, стала Змея по глазам косой хлестать». Так что идея с использованием косы как оружия вполне уместна. Ну и давайте не будем забывать о всяких фильмах о кунг-фу, где герои изредка используют собственные волосы как оружие (см. «Stranger from Canton» и «Запретное царство»).

Варя достигла возраста замужества и стала вообще невыносимой – все время ныла, что хочет странствовать, белый свет посмотреть, себя показать, грезилась о славе великой путешественницы, с другими девками дружить не желала, указания нянек и прочих боярынь игнорировала, папу-маму не слушалась, в общем, типичный подростковый период, гормоны, все дела.

Папе это надоело, и он кинул клич, мол, выдаю дочку замуж, кто желает?

Варю, сами понимаете, такой расклад вообще не устраивал, но ее никто и не спрашивал, поскольку папа сильно на дочку рассердился. Но Варя тоже оказалась не лыком шита и во время смотрин постоянно демонстрировала свой невыносимый характер, поэтому женихи сами от нее сбежали.





Но тут с помпой и пафосом приезжает очередной жених с далекого юга – толстый и мерзкий султан. Он не только отличается омерзительной внешностью, но еще и оказывается фетишистом и влюбляется в... Варину косу.

Соответственно, он совершенно не реагирует на Варины закидоны – лишь бы коса была на месте, все остальное не важно. И вот во время смотрин, движимый извращенными желаниями, он своими потными ручонками стал Варю за косу хватать, мол, о да, детка, какая ты краса, иди ко мне.

А Варя (недаром же у старичка-мудреца боевым искусствам обучалась) в ответ ему навалыла по полной, прямо при всем честном народе.

Тут терпение папы окончательно лопнуло, и он Варю засадил под домашний арест в высоченную башню, приставил кучу охраны и запер засовы. Башня высокая, до ближайшей постройки просто так не допрыгнуть, так что папа спокоен. А зря.

Потому что Варю заточение ничуть не смутило, и она задумала побег. Прикинув расстояние до ближайшей постройки, она понимает, что ей нужен какой-то канат, поэтому решительно режет свою длинную косу и гнет подсвечник, чтобы сделать «кошку».

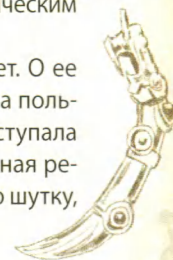
В это время толстый извращенец, оскорбленный Варей и желающий возмездия, договаривается с папой о женитьбе (а у султана с богатствами все хорошо, можно заключить выгодные торговые союзы, в общем, очень выгодный жених). Клятвенно заверяет князя, что с его дочкой будет обращаться со всяческим уважением, брешет с три короба, и князь, несмотря на вялые попытки княжны протестовать, соглашается выдать Варю замуж за султана, предполагая, что замужество-то уж точно вправит дочери мозги.

После чего на радостях во дворце устраивают грандиозную попойку. Жирдяй, по-прежнему униженный и оскорбленный, напивается и решает «наказать негодницу». При этом воспоминания о том, как его избили, еще слишком свежи, и толстяк Варю очень боится. Поэтому берет с собой двух телохранителей, подкупает охрану Вари и вламывается к ней в горницу. И вот эта тройка незваных гостей застывает на пороге, глядя на коротко стриженную девушку, которая в этот момент уже стоит у окна и прикидывается, как ей допрыгнуть до соседнего здания.

Варя же, держа в руках свою косу с «кошкой» на конце, оборачивается, кричит: «Коса тебе нравится, жиробас? Н-на!» – и косой жестко избивает всех троих. Затем с помощью той же косы цепляется за элементы декора на фасаде башни, выпрыгивает в окно, приземляется на крыше соседнего здания, сдергивает к себе косу – и поминай, как звали.

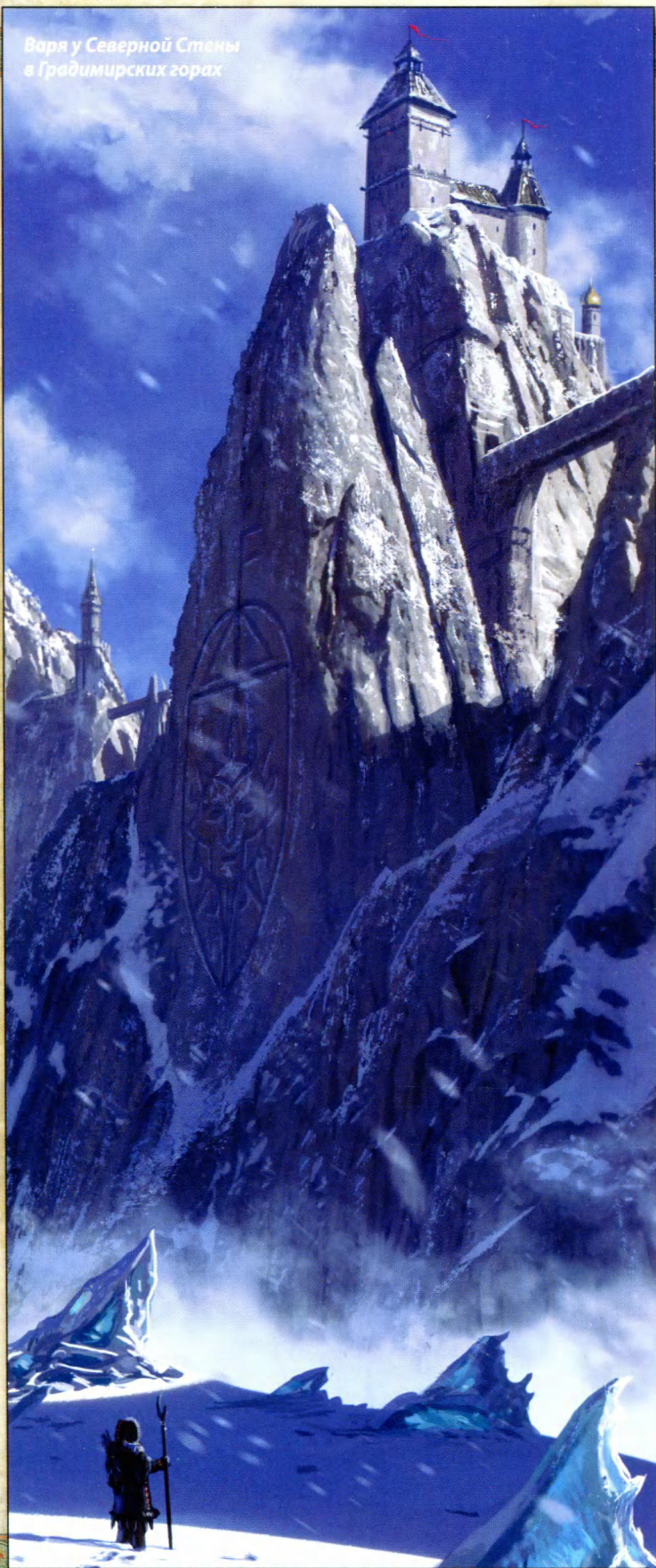
Так начинаются приключения Варвары-красы. Косу она решила не выкидывать, взяла с собой и какое-то время хранила ее просто как напоминание о своем первом приключении, исключительно из сентиментальных соображений. Но в одном из первых же квестов Варя сумела зачаровать свою косу, и та сделалась волшебной. В итоге она не рвется, вытягивается, ее можно использовать как угодно с помощью волшебного наконечника, который способен принимать любую форму. В итоге коса становится универсальным магическим гаджетом.

Варвара много путешествовала, можно сказать – объездила весь свет. О ее приключениях слагали легенды, среди ценителей магических артефактов она пользовалась большим уважением, поскольку, будучи честной русской девушкой, всегда поступала по совести и заказчиков не обманывала. Если они не обманывали ее, конечно. Ее безупречная репутация искусной добытчицы уникальных магических предметов в итоге сыграла с Варей злую шутку, но это уже совсем другая история...





Варя у Северной Стены  
в Градимирских горах



## Резюме

Варвара-краса – русская девушка, княжеская дочь. Сбежала из дома и отправилась странствовать по белу свету в поисках приключений. Стала известной добытчицей магических артефактов. На картинке слева она изображена возле Северной Стены в Градимирских горах (это огромное фортификационное сооружение, защищающее Русь от набегов врагов с северо-востока).

Умна, остра на язык, в меру эмоциональна. Безупречная физическая подготовка, ярко выраженные акробатические способности. Она прекрасно фехтует, освоила восточные единоборства. Благодаря своим многочисленным приключениям нешуточно разбогатела, накупила недвижимости в разных точках мира, но в родное царство пока так и не вернулась.

Основной гаджет – зачарованная коса, активируемая с помощью магического камня. Этот универсальный гаджет Варя использует постоянно и с удовольствием. Предмет магический, как вы понимаете, на картинке, посвященной косе, записаны некоторые его функции. Я просто суммирую основные: выполняет мысленные приказы хозяйки, рукоять «хлыста» и наконечник магически связаны через косу, наконечник может принимать любую форму (жидкая сталь), коса тоже может видоизменяться – становиться толще или тоньше, вытягиваться в длину и тому подобное. В принципе, изначальный концепт (волшебная коса с наконечником) остался тот же, только стал более удобным для Вари, плюс родилась прекрасная история.

К слову, волосы наша героиня так и не отпустила, ходит с относительно короткой стрижкой.

Помимо косы у нее есть и ряд других любопытных зачарованных предметов, например, шапка-невидимка и клубок-путеводитель.

В результате ряда событий Варвара невольно стала одной из ключевых героинь мира Старой Руси.



# Рабочие наброски

В! Коса может  
затвердевать, превращаясь  
в аналог древкового  
оружия

КОШКА

ПРИ АКТИВАЦИИ  
ПО КОСЕ ПРОБЕГАЮТ  
МАГИЧЕСКИЕ ОГОНЬКИ + НАЧИНАЕТ  
СВЕТИТЬСЯ КАМЕНЬ В "ЯБЛОКЕ"  
+ АКТИВИРУЕТСЯ НАКОНЕЧНИК

КОСА - ЗАЧАРОВАННАЯ, МОЖЕТ  
МЕНЯТЬ ДЛИНУ, ПЛОТНОСТЬ, ПО  
СУТИ - УНИВЕРСАЛЬНА  
+ НАКОНЕЧНИКИ

БУЛАВЫ

КАМЕНЬ,  
"ОТЖИВЛЯЮЩИЙ"  
КОСУ

БОЕВЫЕ  
НАКОНЕЧНИКИ

КНУТ

НЕАКТИВИРОВАННЫЙ  
РЕЖИМ





## Дополнительные наброски

На примере Варвары я решил довольно подробно показать и рассказать, как разрабатывают образы персонажей, основываясь на общих вводных. Поэтому этот подраздел будет обильно снабжен иллюстративным материалом, плюс я прокомментирую все этапы первичной разработки.

Итак, начнем. Рассказ пойдет о том, как разрабатываются персонажи (не только в геймдеве, этот подход часто применяют и в кино, например, и в мультипликации, да и везде, где требуется «серьезный» подход). Начинают

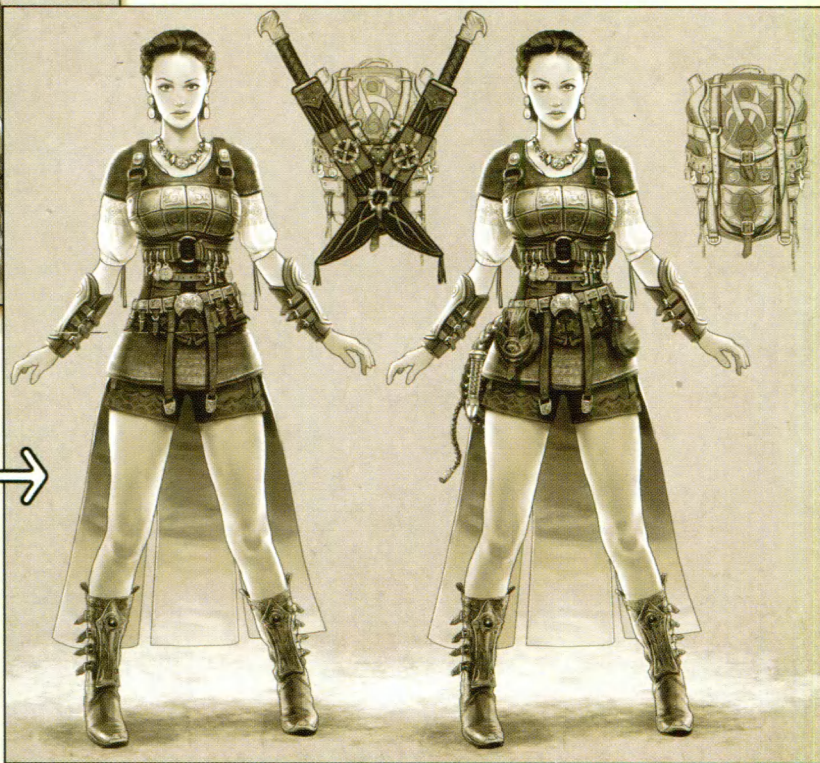
обычно с фигуры и лица, чтобы сделать своего рода «болванку», а уже затем поверх добавляют одежду.

В принципе, весь этот процесс – словно одевание куклы: начинаем с нуля, добавляем элементы.



Здесь вы видите первые этапы «одевания» Вари в ее обычный костюм, основой для которого стал изначальный скетч. Я, безусловно, вносил определенные изменения, но в целом концепт остался тот же.

Добавляем обвес: у Вари появляются пояс и рюкзак за спиной. Рюкзака в выбранном ракурсе не видно (он не очень крупный), поэтому его нужно нарисовать отдельно.



Вообще есть в геймдеве такое понятие «обкатка» (это когда персонаж рисуют минимум с трех сторон – фас, анфас, спина; плюс рисунок в изометрии), но часто из-за сжатых сроков полную обкатку не делают, останавливаются, например, только на виде спереди (или изометрии) и отрисовывают ключевые элементы. Вот рюкзак и сапог на картинках – это как раз такие элементы.

В принципе, уже сейчас Варя максимально близка к изначальному скетчу, только кокошник добавить...

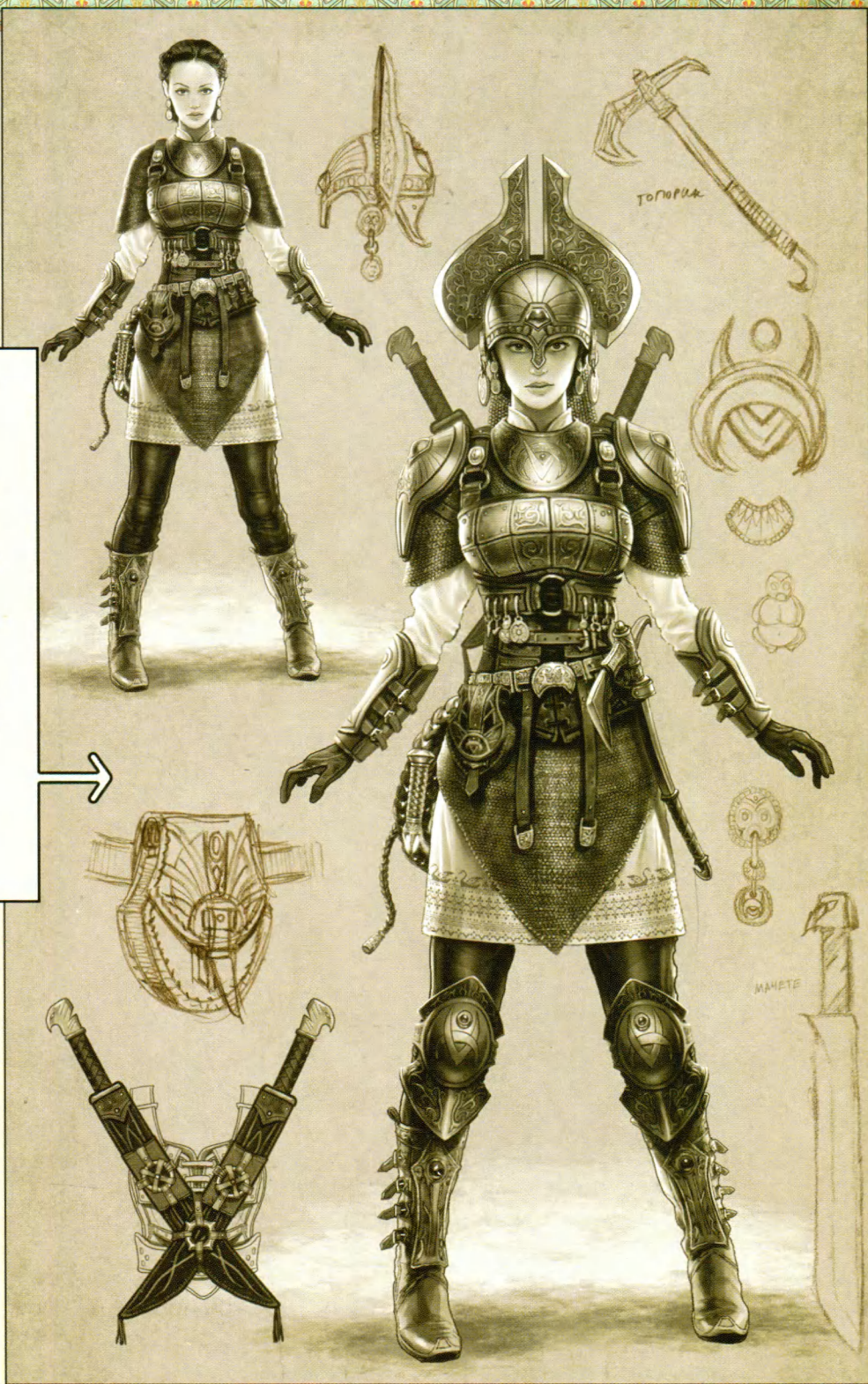


Но я пошел чуть дальше и решил, что сделаю еще и ратный вариант одежды, в котором Варя будет уже не в шортиках и в котором вполне можно ходить в умеренном климате.

*В принципе, это тот же обвес – корсет, кольчуга (только удлиненная), рубаха (удлиненная), наручи-перчи, сапоги + штаны + железо. Рюкзака нет, парные мачете в этом варианте крепятся напрямую к корсету. Этот вариант для боя, в нем не особо попрыгаешь-полазаешь.*

Этими двумя «стадиями» я в принципе закончил разрабатывать тему первоначального скетча и решил посмотреть на Варю в других вариантах одежды, с другими мотивами.

Все картинки, что я выкладывал до этого момента, были нарисованы, чтобы продемонстрировать одну простую мысль – герой-персонаж может ходить в какой угодно одежде, в каком угодно обвесе. Ему совершенно не обязательно постоянно ходить в фулл-плейте, он может в штанишках (шортиках) и рубашке бегать.

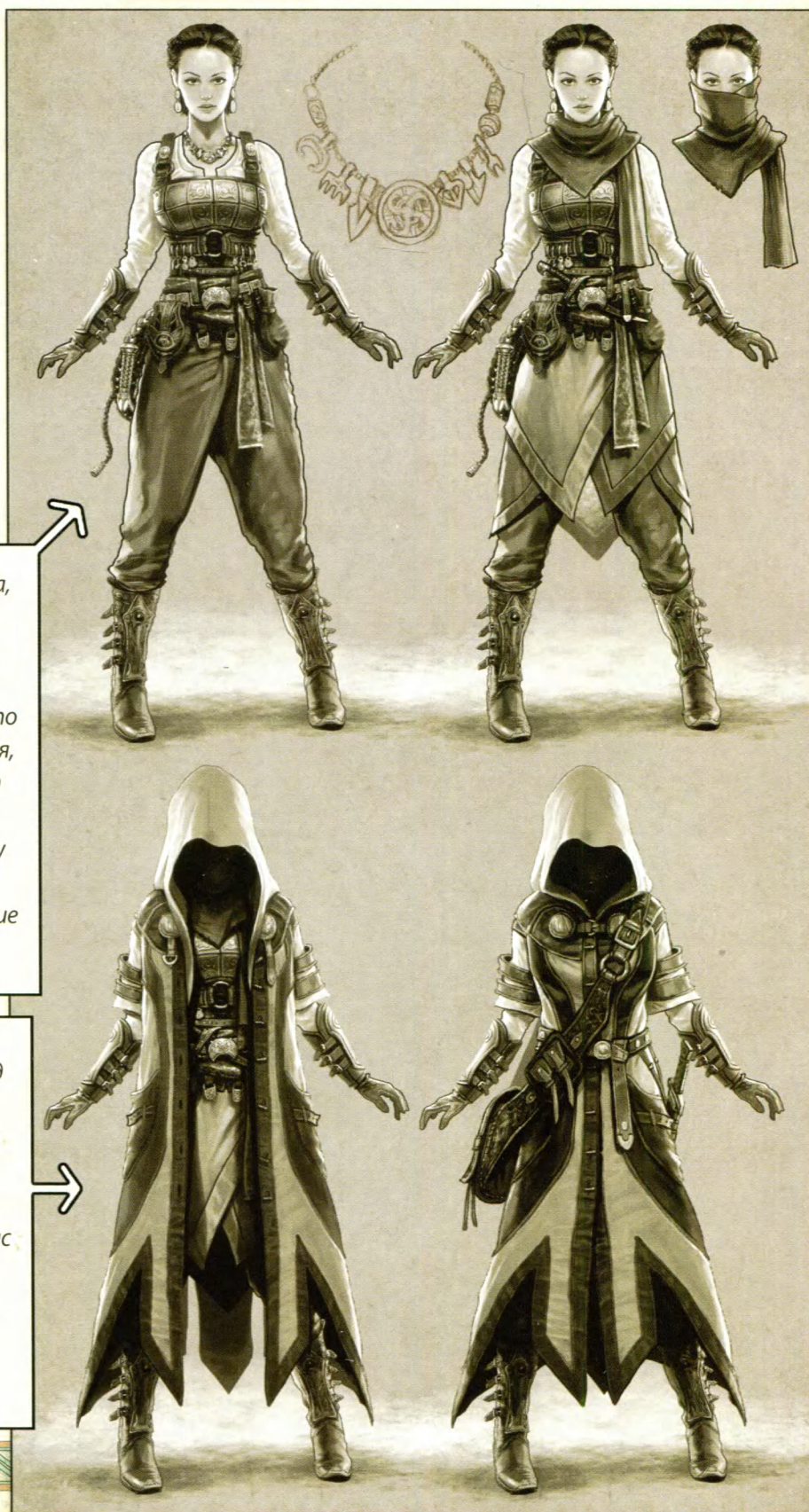




Суть в том, что люди, смотревшие на первоначальные скетчи, почему-то воображали, что герои постоянно именно так и ходят. Вовсе нет. Более того, некоторые персонажи могут даже внешне сильно отличаться от изначальных образов, особенно когда речь идет о народностях. Например, болотники, лешие, лесовики, лесные духи, русалки, берегини и так далее – все они не обязательно выглядят именно так, вполне возможны разные вариации во внешности (у людей же разная внешность, не так ли?). Надеюсь, мысль понятна.

Варя – путешественница, поэтому я решил сделать для нее еще и «пустынный костюм», в котором она могла бы путешествовать по южным странам. Разумеется, мотивы ее одежды зависят от того, в каком регионе она странствует, поэтому в этом варианте будут сильны восточные, бедуинские и другие южные мотивы.

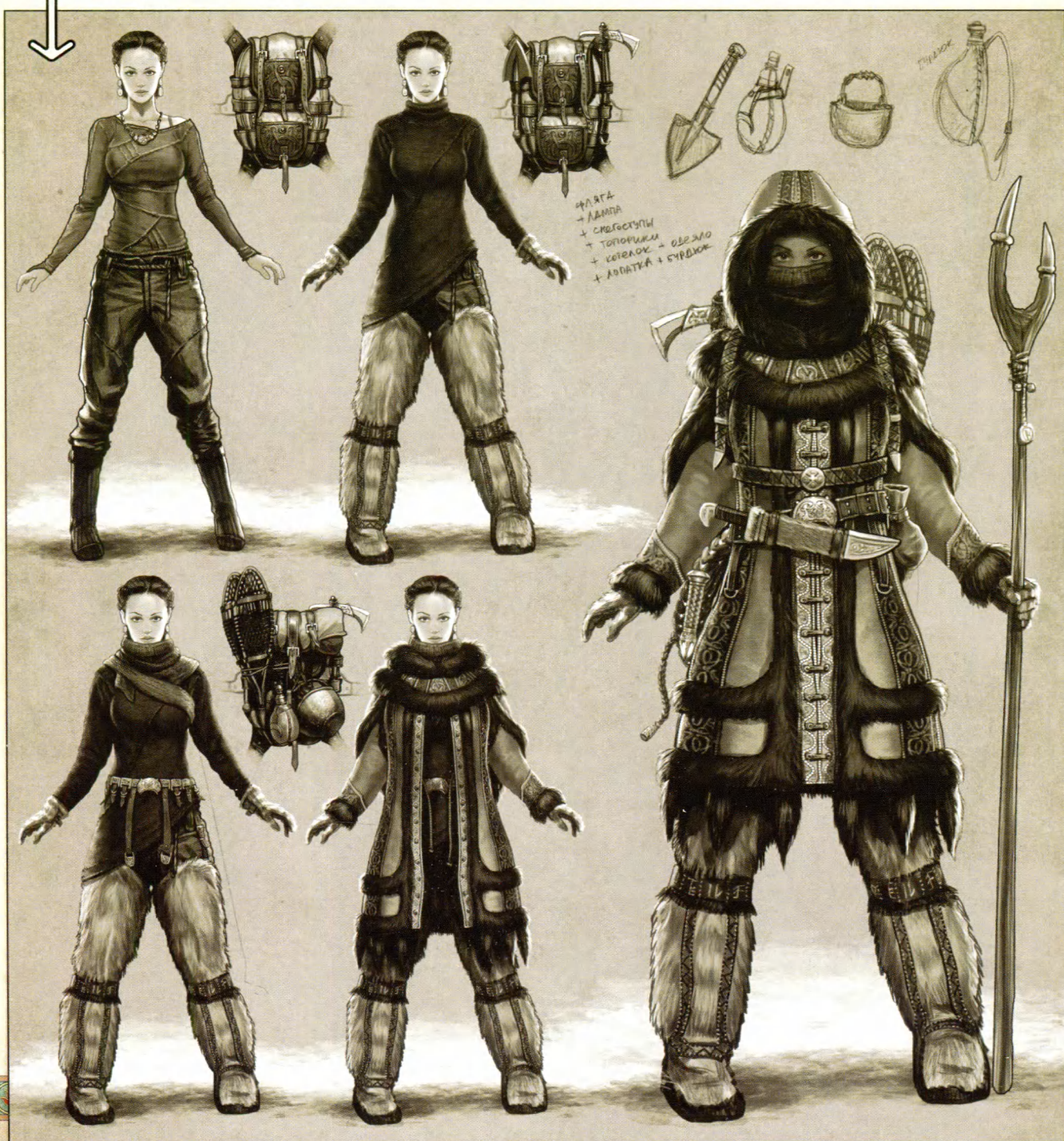
И вот Варя надевает плащ. Я думаю, теперь вряд ли кто-то скажет, что она похожа на Лару Крофт, правда? Да, прежде чем предполагать, что это копия костюма из «Ассассинс Крид», потратьте пару минут, чтобы погуглить, как выглядит костюм в «Ассассинс Крид», и сравните.





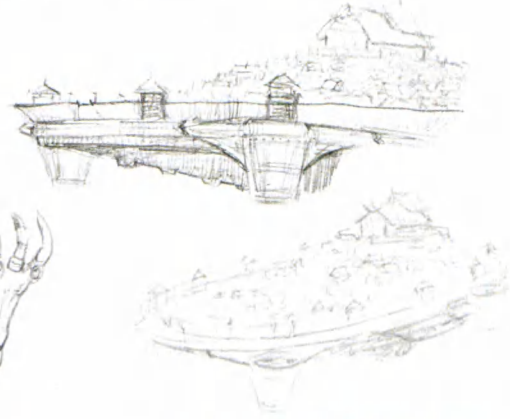
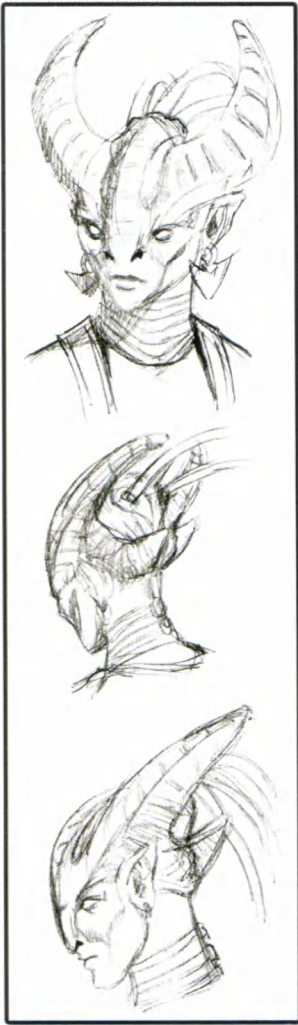
Но я понимаю: светлый плащ с глубоким капюшоном неизбежно рождает ассоциации. Это еще одна демонстрация того, как одежда может повлиять на восприятие персонажа. Но Варя как персонажу такой плащ очень подходит, поэтому он у нее теперь есть.

А еще иногда Варя оказывается далеко на севере, где холодно. И тогда она одевается вот так. Стадии одевания в этот костюм я раньше не выкладывал в свободном доступе, оставил эксклюзивно для артбука.

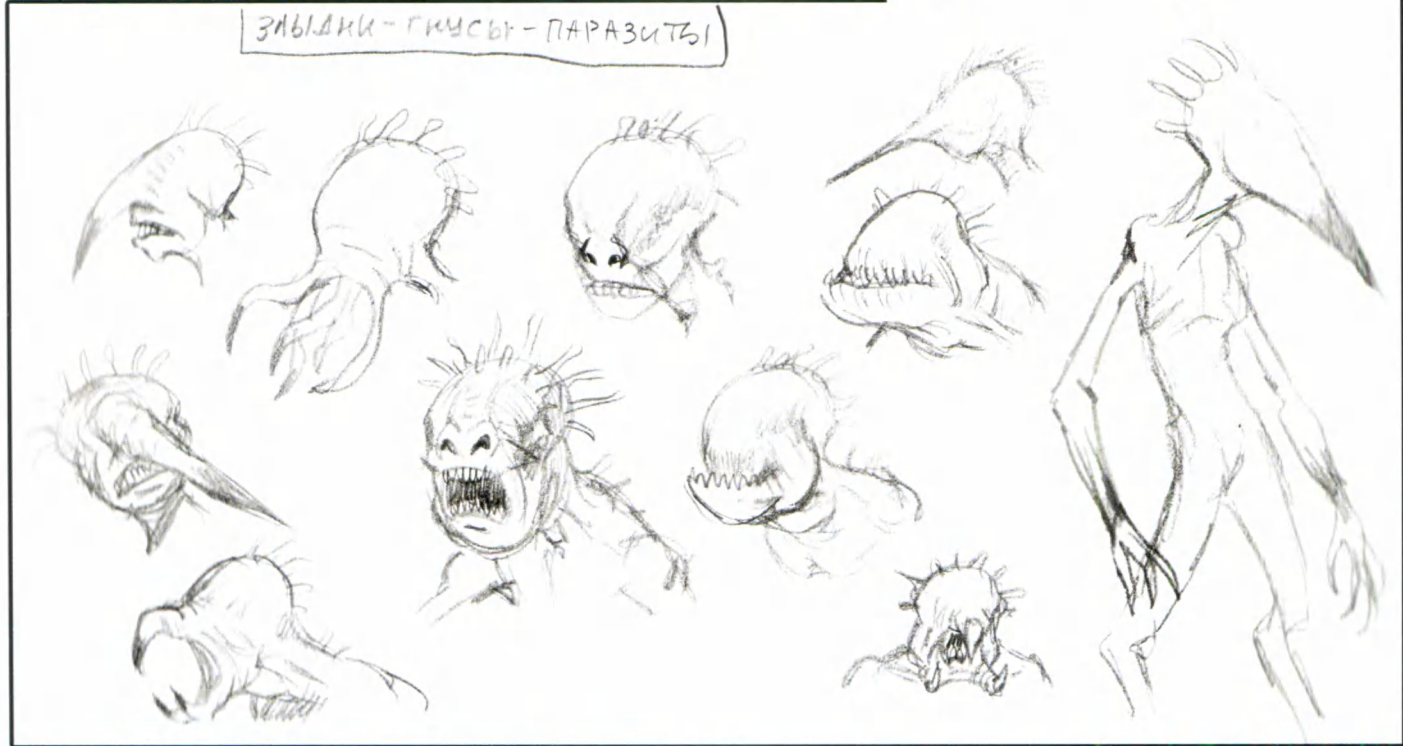




# РАЗНЫЕ НАБРОСКИ



## ЗЫБЛКИ - ГИКСЫ - ПАРАЗИТЫ







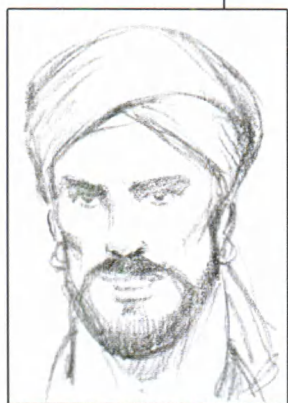
БЕДЯХОВ  
10/10



ТРЕХ ВЗ  
ВОДЫ  
НА  
ПЕЧЬ



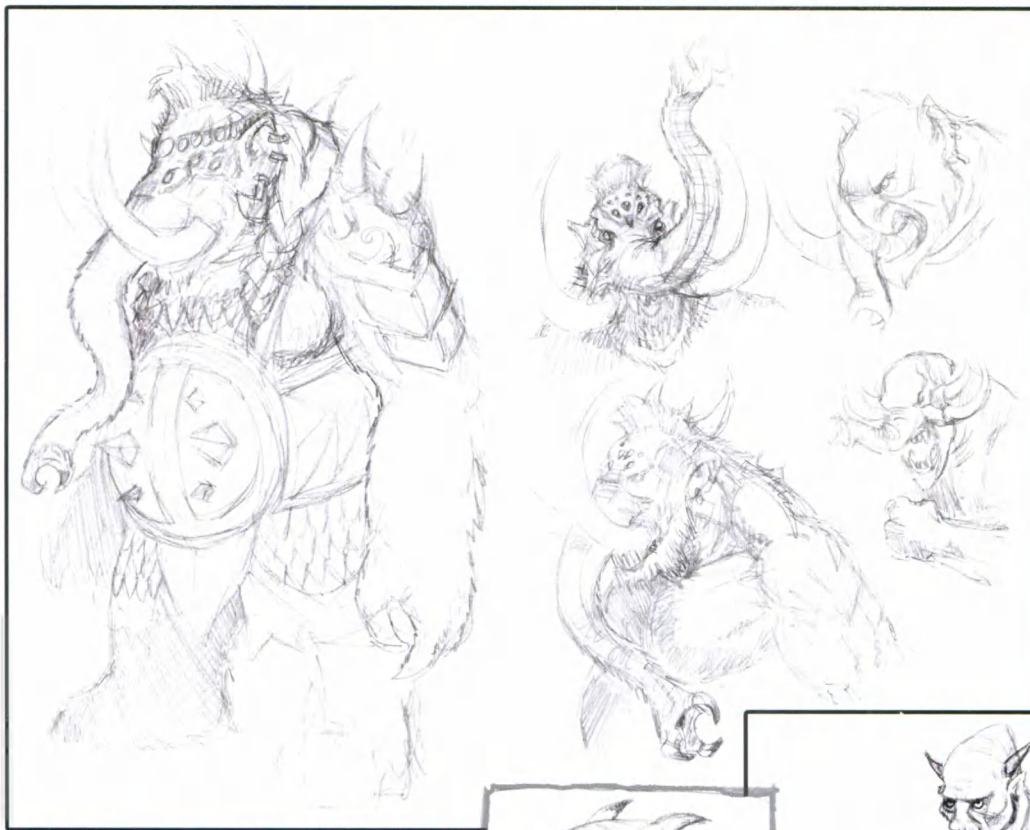
СВЯТАЯ  
НА ВОДЫ  
НА  
ПЕЧЬ



Королю







КАРАКУЛ:  
НЕЩА КОМА,  
ОТЛИЧНЫЕ ТАКИ  
Рост -  
ПРИМЕРНО  
120-150 см



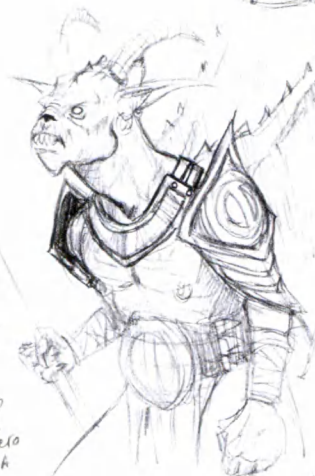
ГОЛЕМ-  
ПРОВОДНИК



ЗАРУКА  
ВЕСА



ЕЗДОВЫЕ ЯЩЕРЫ



КАКО  
ЛОКО  
ПРИВЕЛО  
ПАНА

КУЗОВ  
РОДОВЫЙ ЗР  
С ЖАБРАМИ



ЧУДЬ-  
НАЕЗДНИК



← МАСШТАБ →



ЧУДЬ  
БЕЛОГЛАЗАЯ



БЕЛЫЕ  
ЗАЩИТЫ  
ГОЛОВЫ



ТАЖЕНЫ  
КОПЕЦЫ  
ВРАЖИИ



НК



ОФИЦЕРСКИЙ  
ШЛЕМ С  
ЛИЧНОЙ



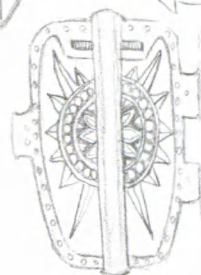
ВАРИАНТЫ  
ШЛЕМОВ



РАЗРАБОТКА ШЛЕМОВ  
ДРУЖИННИКОВ



ШЛЕМ  
РАСЛАДНИКА

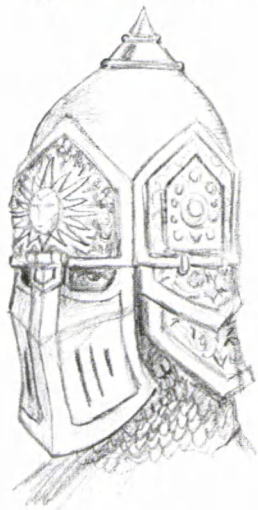


ВАРИАНТЫ ШЛЕМОВ  
ДРУЖИННИКОВ

РАЗРАБОТКА  
ДРУЖИННИКОВ  
БЕЛЫХ



ВАРИАНТЫ ШЛЕМОВ



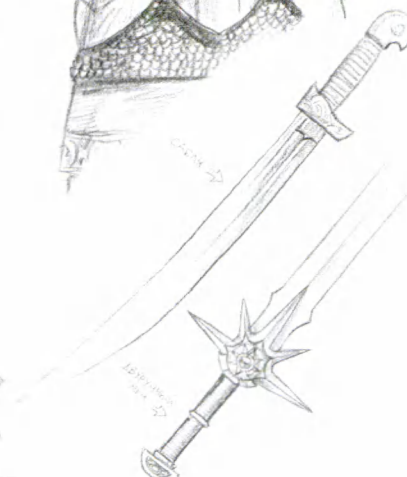
ОРУЖИЕ  
ДРУЖИНЫ



ВАРИАНТЫ  
КОТЫЯ

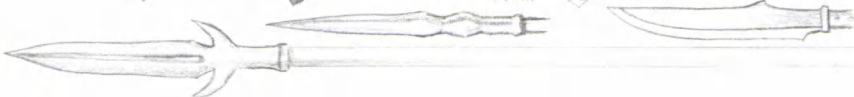


МЕЧ



ВАРИАНТЫ  
КОТЫЯ

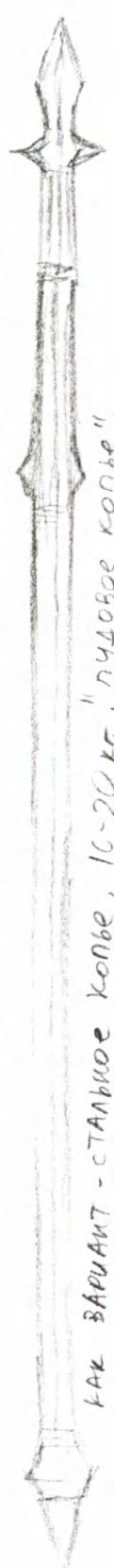
ВАРИАНТЫ ШЛЕМОВ  
ДРУЖИНЫ





стальной упор, наконечник 3 метра, крепкое древко, а-ля рогатина, вес - около 6-8 кг

как вариант - стальное копьё, 10-20 кг, "лучковое копьё"



РАЗРАБОТКА ДОСЛЕХА  
ТЯЖЕЛОГО РЯТНИКА

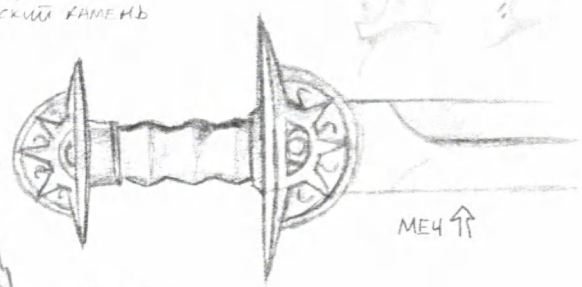
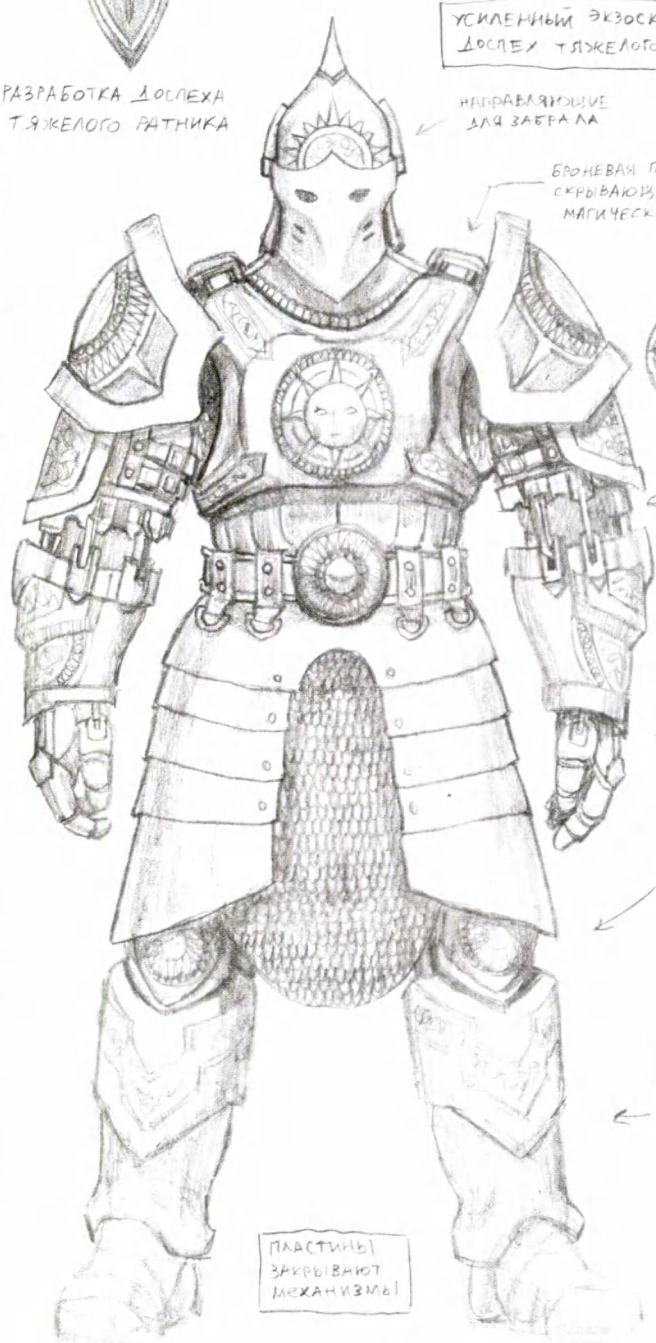
УСИЛЕННЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ  
ДОСЛЕХА ТЯЖЕЛОГО РЯТНИКА

НАПРАВЛЯЮЩИЕ  
ДЛЯ ЗАБРАЛА

БРОНЕВАЯ ПЛАСТИНА,  
СКРЫВАЮЩАЯ КЛЮЧЕВОЙ  
МАГИЧЕСКИЙ КАМЕНЬ

ПРИМЕРЫ ВАРИАНТОВ ЦИТА  
ТЯЖЕЛОГО РЯТНИКА

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ  
НАБРОСКИ ШЛЕМОВ



МЕЧ ↑

МЕХАНИЗМ  
ЭКЗОСКЕЛЕТА

РУКИ И  
ЛАДОНИ  
УСИЛЕННЫ  
ЭКЗОСКЕЛЕТОМ

ШАРНИРНЫЙ  
МЕХАНИЗМ  
ЭКЗОСКЕЛЕТА

НОЖНЫЕ  
МЕХАНИЗМЫ  
СКРЫТЫЕ  
БРОНЕЙ

ПЛАСТИНЫ  
ЗАКРЫВАЮТ  
МЕХАНИЗМЫ

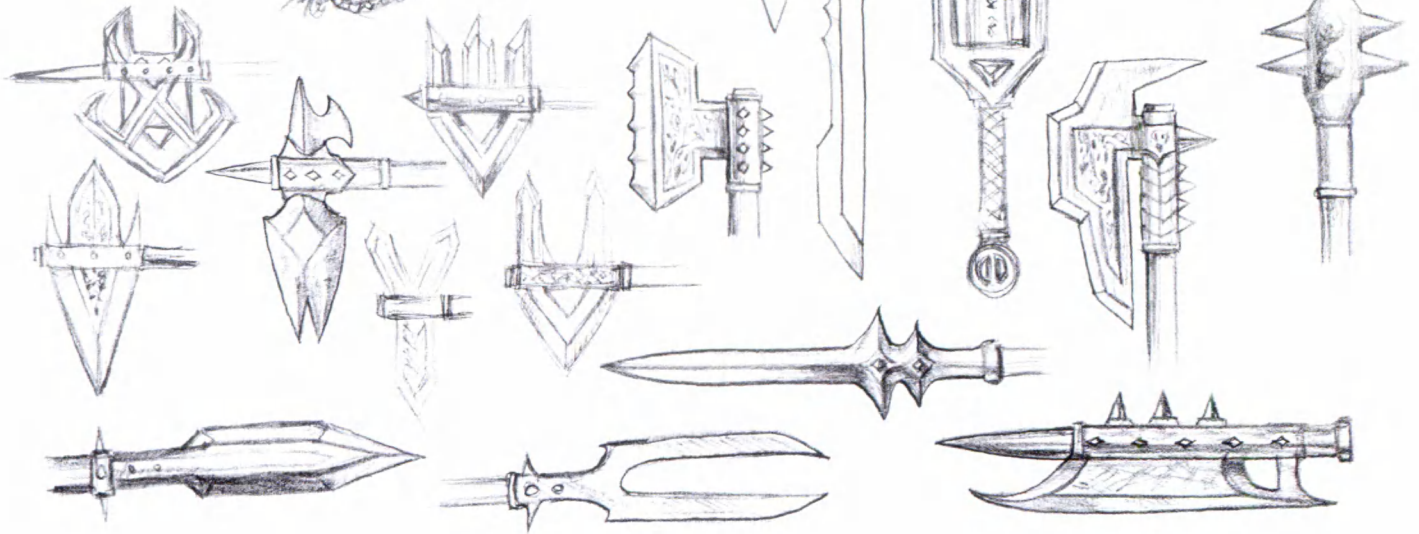


РАЗВЕРЖАЕМЫЙ,  
УПРУГО-ПРУЖИНЫ  
ИЛИ  
ТЯЖЕЛОГО РЯТНИКА

СОПРЯЖЕНИЕ  
ТАЧМЕТО



КОШЕЕВО ВОЙСКО,  
ШАЕЛЫ И ОРУЖИЕ

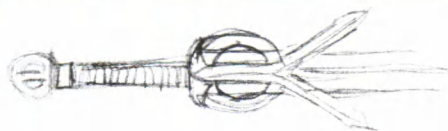
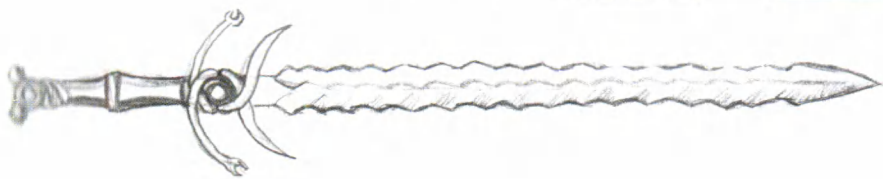
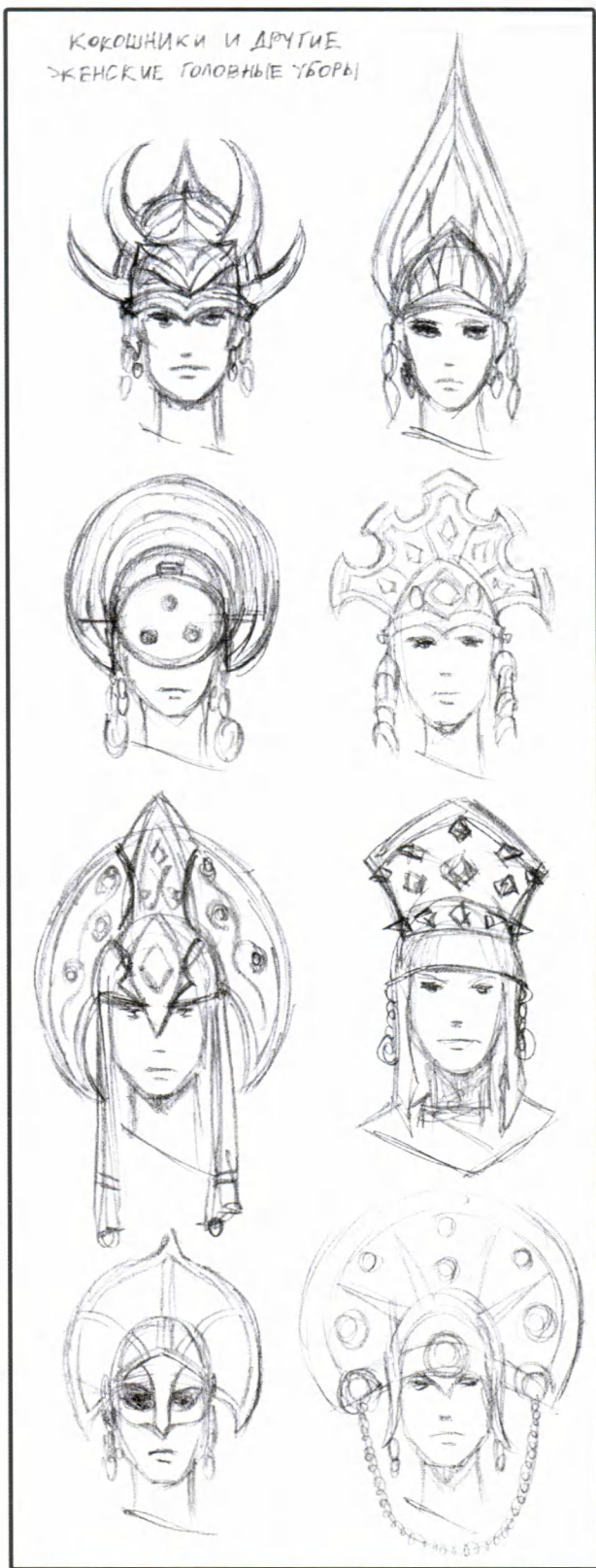
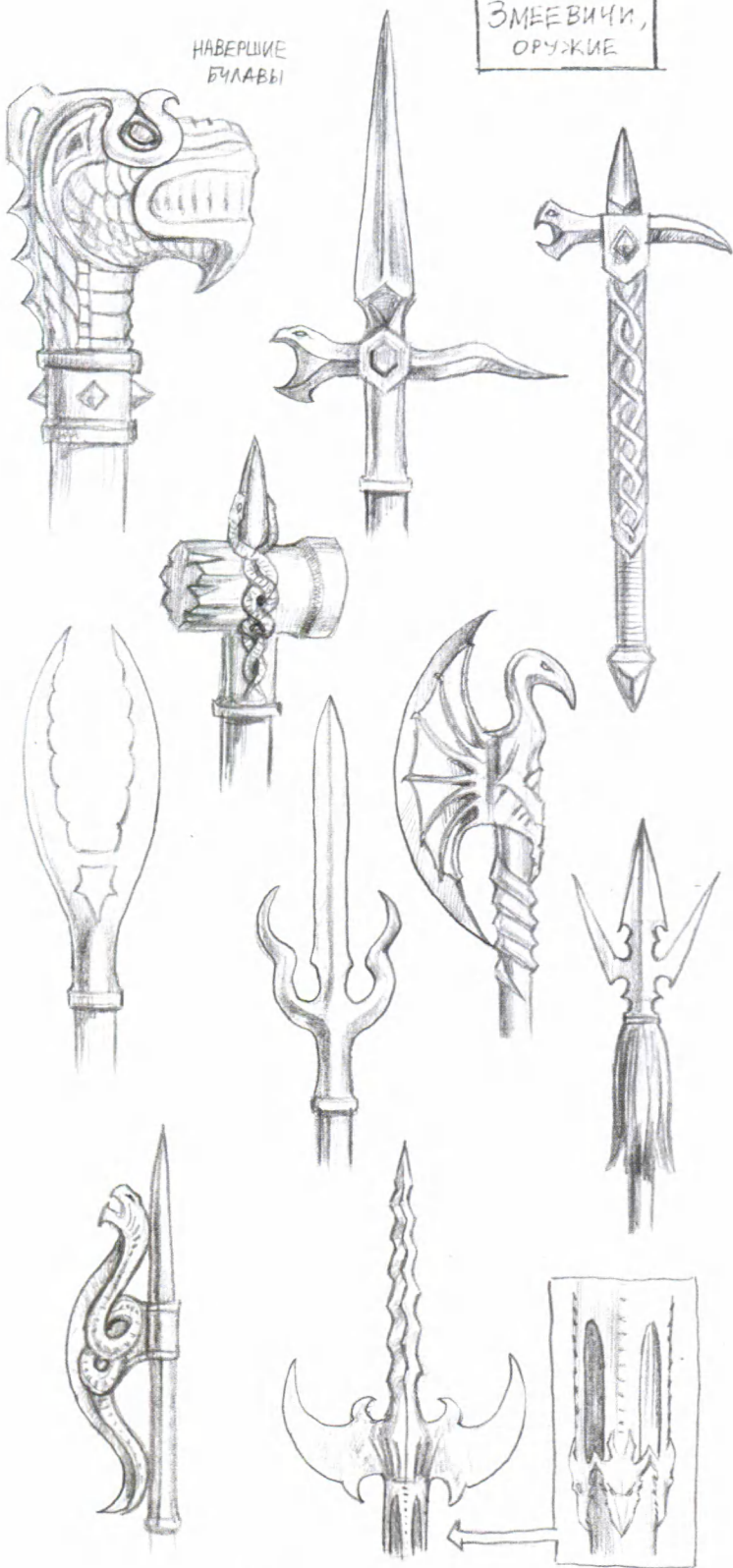
A collection of hand-drawn sketches of various weapons and armor pieces, arranged in a grid-like fashion. The items include several different styles of helmets, some with prominent horns or spikes. There are numerous spears with various head designs, including simple pointed heads, cross-shaped heads, and heads with multiple blades or spikes. Swords and daggers are shown with different hilt and blade shapes. Axes and battle-axes are also depicted, some with large, ornate heads. The drawings are done in a simple, sketchy style with some shading to indicate form.



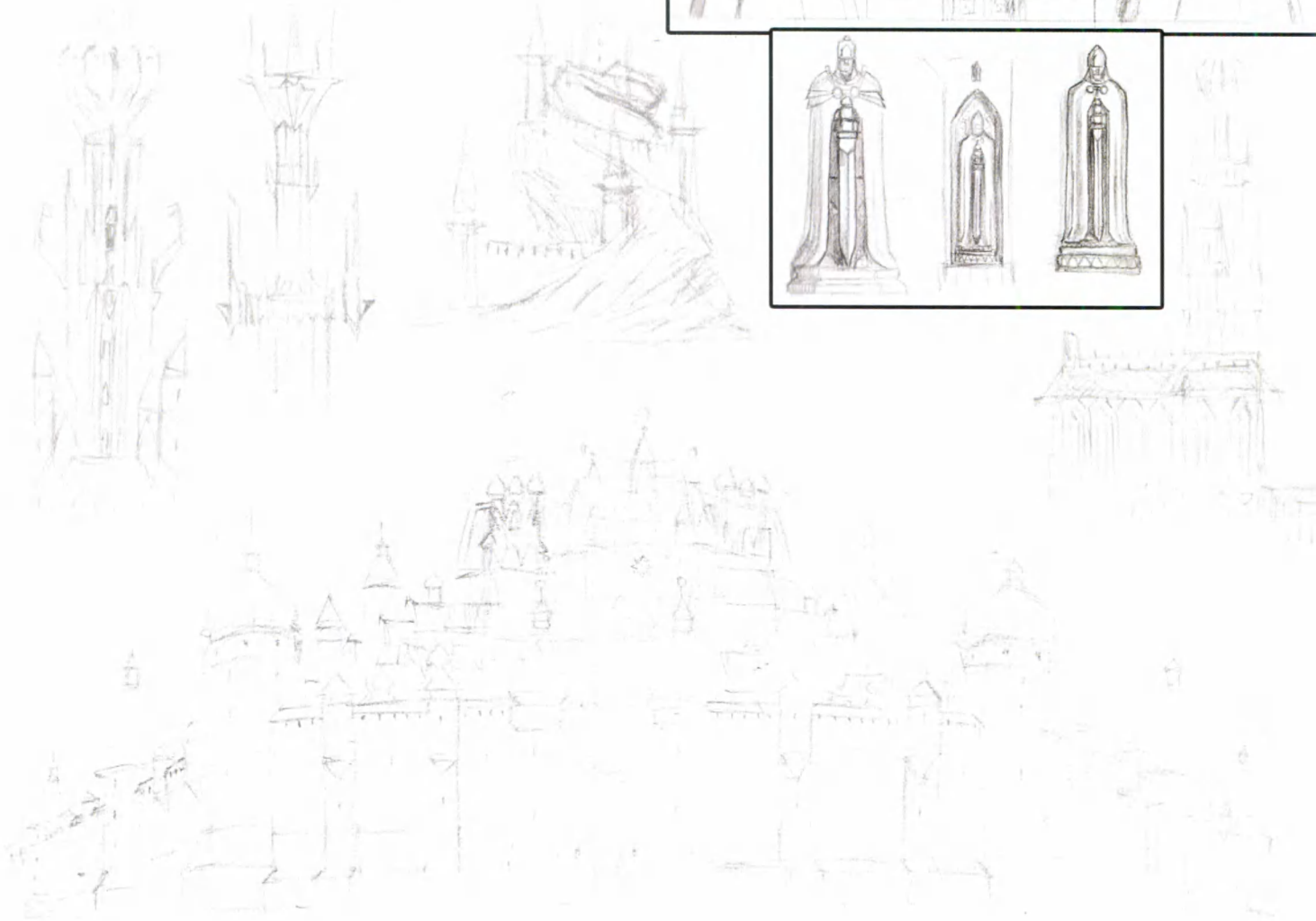
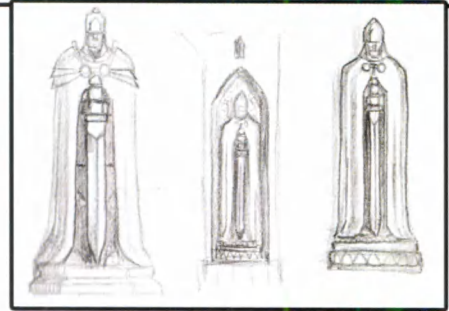
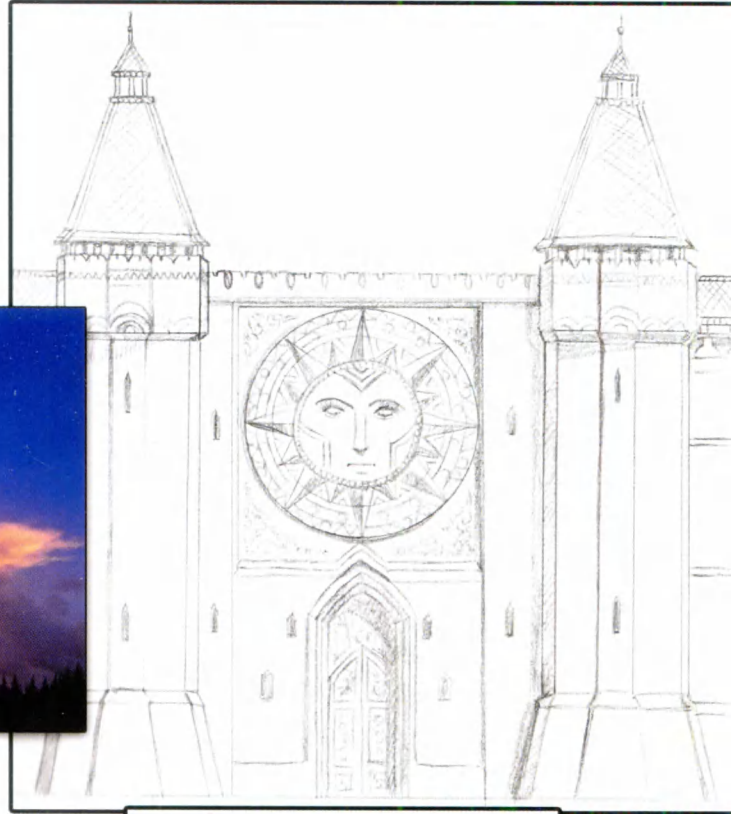
НАВЕРШИЕ  
БУЛАВЫ

ЗМЕЕВИЧИ,  
ОРУЖИЕ

КОКОШНИКИ И ДРУГИЕ  
ЖЕНСКИЕ ГОЛОВНЫЕ УБОРЫ









Проект, как вы понимаете, можно развивать долго и в самых разных направлениях. На самом деле в этой книге присутствует лишь крупица того материала, который можно наработать, если уделить славянской мифологии достаточно сил и времени. Представьте, если проектом будет заниматься не один человек (ваш покорный слуга), а целая команда – авторов, художников, разработчиков. Горизонты бескрайние. Например, можно сделать настольную карточную РПГ-игру...

<b>Имя:</b> <b>Илья Муромец</b>		<b>Класс:</b> варвар 5 / воин 12	<b>Уровень</b> <b>17</b>
<b>Игрок</b>	<b>Сила</b> 17 +3	<b>Мировоззрение:</b> нейтрально-добрый	
	<b>Интуиция</b> 14 +2	<b>Хит пойнты:</b> 166 hp	
	<b>Мудрость</b> 12 +1	<b>Опыт:</b> 136.000	
	<b>Ловкость</b> 14 +2	<b>До следующего:</b> 17.000	
	<b>Телосложение</b> 16 +3	<b>Класс Доспехов:</b>	
	<b>Харизма</b> 13 +1	<b>Ближний Бой:</b>	
<b>Способности:</b>		<b>Навыки:</b>	
<b>Оружие:</b> простое, военное.			
<b>Доспехи:</b> легкие, средние, тяжелые, щиты			
<b>Отличительные Черты:</b>			
- Выносливость	- Сражение вслепую	- Взбирание (с)	12
- Крепкий орешек	- Сражение верхом	- Езда верхом (л)	20
- Мощная атака	- Атака на скаку	- Запугивание (о)	20
- Рассекающий удар	- Стрельба верхом	- Искусство выживания (м)	20
- Мощный рассекающий удар	- Энергичное нападение	- Плавание (с)	10
- Улучш. невооруженный удар	- Расстапывание	- Приручение животных (о)	16
- Боевые рефлексы		- Прислушивание (м)	7
		- Прыжки (с)	10
		- Ремонт предметов (и)	12



...или раскраску-  
антистресс...







...или мангу...



...или аниме (да и вообще – мультипликацию)...



...или комиксы...

Кстати, о комиксах...







Мы -  
ТВОЯ СМЕРТЬ,  
ОХОТНИК!



ОГЛЯНИСЬ КРУГОМ.  
НАС - ТЬМА. А ТЫ  
КАК ПЕРСТ - ОДИН



ТВОЯ ПРАВДА,  
ЧЕРНОКНИЖНИК,  
РАЗВЕЛОСЬ  
ВАС ТУТ...



ДА НИЧЕГО,  
СДЮЖУ



УБЕЙТЕ ЕГО!





ТАК

НУ И ЧТО  
ВСТАЛИ, УПЫРИ?

Я ЖДУ

СМОТРИ-КА...

ПОХОЖЕ,  
ВАС СТАНОВИТСЯ  
ВСЕ МЕНЬШЕ...

РАСФИКСИРОВАТЬ НЕ УСПЕЛ, ЗАМНИТЕ ☹



И да, Сказки Старой Руси уже стали частью нашей реальности – благодаря замечательным, талантливым, искусным и креативным ребятам, которые с энтузиазмом приняли созданных мной персонажей, и своими руками смастерили прекрасные костюмы для косплея.

Признаюсь честно – это было очень неожиданно и очень приятно, поэтому хочу, чтобы вы, мои читатели, полюбовались на то, с каким тщанием и вниманием к деталям эти ребята подошли к разработке костюмов. И ведь все – сами, своими руками! Ух.



#### **БЕРЕГИНЯ:**

Модель – Ксения Рогутенок (<https://vk.com/rogutenok>)

Фотограф – Алексей Останин (<https://vk.com/mr.rockarolla>)

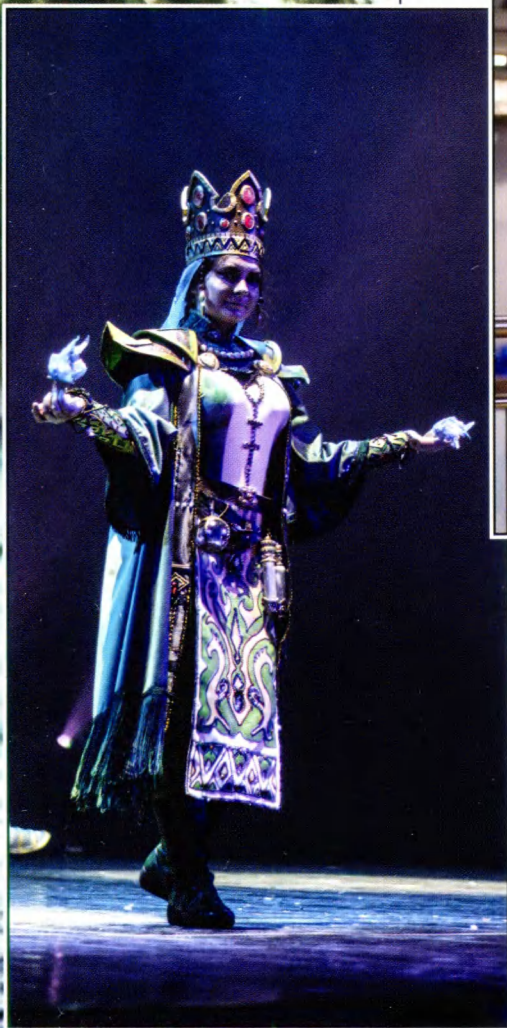
#### **ВОДЯНИЦА:**

Модель – Наталия Воронинская (<https://vk.com/voroninsky>)

Фотограф – Ксения Рогутенок (<https://vk.com/rogutenokphoto>)







#### **КОСБЕНД ТРАЛИ-ВАЛИ.**

Василиса Премудрая:

Модель – Чёрная Полина (<http://vk.com/id26426039>)

#### **ЛЕСОВИК:**

Модель – Шишпаронок Татьяна (<http://vk.com/tajiz>)

Марья Моревна:

Модель – Якубовская Лилия ([http://vk.com/leo\\_Obnimator2000](http://vk.com/leo_Obnimator2000))

Василиса Прекрасная:

Модель – Шутко Юлия (<https://vk.com/muf01>)

#### **ФОТОГРАФЫ:**

Алексей Богушевич (NekoBlackCat)

(<https://vk.com/nekoblackcat>)

Дмитрий Зинкевич

<https://vk.com/dmitryzinkevich>







#### КОСПЛЕЙ:

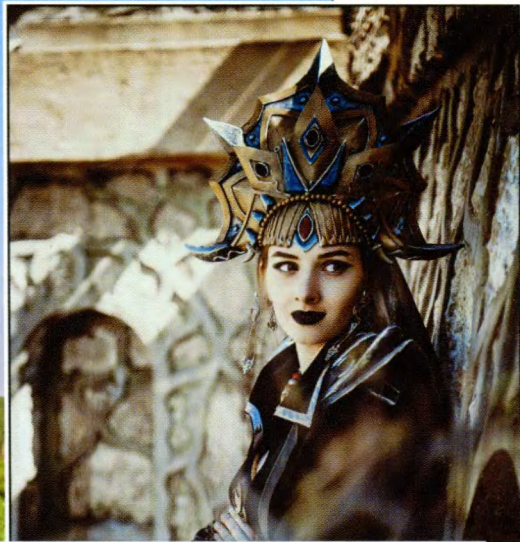
Снегурочка – Анна Дрозд  
<https://vk.com/id118264201>  
 Берегиня – Татьяна Паламарчук  
<https://vk.com/tanusha199920>  
 Василиса Премудрая – Надежда Колотило  
[https://vk.com/hidory\\_hope](https://vk.com/hidory_hope)  
 Алёша Попович – Евгений Сухоруков  
<https://vk.com/id5410912>  
 Финист Ясный Сокол – Александр Терновских  
[https://vk.com/alejandro\\_de\\_shagron](https://vk.com/alejandro_de_shagron)  
 Елена Кощеевна Премудрая – Екатерина Душутина  
<https://vk.com/surikate>

#### ФОТОГРАФЫ:

Сергей Егоров – <https://vk.com/egoroffoto>  
 Егор Цветков – <https://vk.com/club114800933>  
 Елена Касьянова – [https://vk.com/elena\\_photo\\_vrn](https://vk.com/elena_photo_vrn)









# Источники



1. Народные русские сказки А.Н.Афанасьева, в трех томах. /М.: Издательство Наука, 1984-1985
2. А.Н. Толстой. Сказки./ М.: Правда, 1985
3. Славянские древности. Этнолингвистический словарь, в 5 томах. /Гл. ред. Н. И. Толстой. – М.: Международные отношения, 1995–2012
4. Славянская Мифология. Энциклопедический словарь. Издание 2-е./ От. Ред. С.М. Толстая. Ред. Татьяна Агапкина, Ольга Белова, Людмила Виноградова, Владимир Петрухин. – М.: Международные отношения, 2014
5. Мифы народов мира. Энциклопедия в 2-х т. / Гл. ред. С. А. Токарев. – М.: Сов. энциклопедия, 1992.
6. Мифологический словарь / Гл. ред. Е. М. Мелетинский. – М.: Советская энциклопедия, 1990.
7. Л.Н. Виноградова. Народная демонология и мифо-ритуальная традиция славян./ М.: Индрик, 2000
8. Славянская мифология: Энциклопедический словарь. / Ред. Владимир Петрухин, Татьяна Агапкина, Людмила Виноградова, Светлана Толстая – М., Эллис Лак, 1995.
9. А. В. Гура. Символика животных в славянской народной традиции. / М.: Индрик, 1997.
10. Тексты сказок из сборников Афанасьева и Толстого доступны на сайте <http://hobbitaniya.ru/>. Впрочем, там очень много авторов, в том числе зарубежных, и всем любителям сказок очень рекомендую этот сайт. Ну а для непытливых всегда есть <https://ru.wikipedia.org/>

**Читайте, учитесь, исследуйте и цените богатство нашей родной культуры!**









# F·A·Q



## 1. Что это было?

Вы только что посмотрели артбук по проекту Сказки Старой Руси (Tales of Old Rus'). В нем я показал вам картинки, основанные на русских народных сказках, славянской мифологии и былинах. Идея была такова – разработать-рассказать одну тему, попробовать рассмотреть ее с разных углов. Пришло в голову, что стоит попробовать сделать наших персонажей, но в стандартной современной игровой фэнтези стилистике (не стоит пытаться определить конкретную игру, вдохновившую картинки, тут будет всё и отовсюду).

Сами скетчи я рисую карандашом в записной книжке, потом сканирую и немного, по мелочи, обрабатываю в фотошопе (оформление, правка мелких косяков, блики (рисую на белой бумаге, блики рисовать довольно проблематично), разделение планов и т.п.). Цветные же картинки рисовались сразу в фотошопе.

## 2. К чему этот проект (к игре, к комиксам?) и что с ним будет дальше?

Проект задумывался для собственного увеселения, поэтому вначале все рисовалось из головы и без изучения источников. Это был просто набор авторских картинок и авторских же текстов. Что с ними потом будет – пока вопрос открытый. Вот, сделали артбук. Дальше увидит свет издание не только с картинками, но уже и с авторскими текстами. А дальше – время покажет. Как вы поняли из главы «Новые Сказки Старой Руси» возможностей – масса.

## 3. Где Змей Горыныч, Лихо Одноглазое, Кот Баюн и т.п.?

Они – в планах. Есть список героев, запланированных к реализации. Если в артбуке нет героя, которого хотели увидеть, это может означать две вещи: либо герой не настолько известен, чтобы его сейчас использовать (также, возможно, он – историческая личность или что-то в этом роде), либо он оставлен на будущее, и, вполне вероятно, что я его сделаю потом. Ну и есть откровенно неинтересные герои, которые просто не вписываются в формат проекта. На данный момент в списке потенциальных персонажей присутствуют: **Великий Князь Владимир**, **Китоврас**, **Синеглазка**, **Иван-Царевич**, **Святогор**, **Садко**, **Морской царь**, **Морена**, **Птица Нагай**, **Идолище Поганое**, **Микула Селянинович**, **Вольга Святославич**, **Калин-Царь**, **Кикимора**, **Кот Баюн**, **Василиса Микулишна**, **Никита Кожемяка**, **Полкан**, **Вий**, **Кони (богатырей)**, **Сивка-Бурка**, **Конек-Горбунук** и т.п.), **Птицы** - **Сирин**, **Алконост**, **Гамаюн**, **Жар-Птица**, **Емеля с печкой**, **Иван-дурак**.

## 4. Почему у Ильи меч, а не булава, почему у Алеши нет лука и т.п.

Потому что богатыри пользовались любым оружием в совершенстве, у Ильи был меч Святогора, да и вообще – нет никаких источников, кроме картины Васнецова, что у богатырей было какое-то «любимое оружие». Они были круты, им было пофиг, чем воевать.

## 5. Почему гигантские наплечники и почему бронелифчики?

Не все в игры играют, не все знают деталей разработки, поэтому объясняю подробно.

Наплечники. Во-первых, в играх наплечники – это статусная вещь, они указывают на хай-левела, т.е. высокоуровневого персонажа. К функциональности это не имеет никакого отношения. Чем больше всякого навешано на наплечниках – тем выше уровень персонажа.

Во-вторых, богатыри обычно – конные, им руки особо сильно поднимать не надо.

В-четвертых, ЭТО СКАЗКА, к реальности не имеет никакого отношения. Наплечники могут хоть гармошкой складываться, неважно. Они – визуальный атрибут, подчеркивающие силу, мощь героя. И только.

Бронелифчики. Я сам сильно возмущался на эту тему, когда пришел в геймдев. Непрактично, стрела попадет, ну вы знаете все эти аргументы.

А теперь послушайте, почему так с точки зрения разработки игр (объяснение будет очень упрощенное, но, надеюсь, вы поймете). Если я мальчика и девочку одену в фулл-плейт, закую в железо с ног до головы, вам придется поднапрячь мозг, чтобы определить, кто из них мальчик, а кто девочка.



В играх это недопустимо. Игрок должен моментально распознавать в персонаже ВСЕ. И пол, и статус. Отсюда и пошли бронелифчики, когда девочки бегают полуголыми и т.п. Не имеет никакого отношения к реализму и историчности.

**6. Должен быть. А также всевозможные варианты, типа: «А может лучше так?» Герои должны выглядеть не так. Тут ничего русского нет. В сказках было не так. Иванушка превратился в конце сказки в мальчика. Автор пишет, что изучал материалы, а сам Илья Муромцу не булаву, а меч нарисовал!**

Словосочетание «должен быть», применительно к проекту, который основан на моей фантазии, не имеет никакой силы и никакого смысла. Т.е., когда люди мне пишут в Интернете, что у Ильи должна быть палица, у Бабы Яги должен быть нос и т.п. – я на такие комментарии не реагирую, а иногда и баню, если люди начинают упорствовать. Дело в том, что как «должно быть» – так я и нарисовал.

Эти образы в моей голове, вы их не видите, я их вижу. Поскольку я сносно умею рисовать, то рисую именно то, что в моей голове и показываю вам. Если мои образы не совпадают с вашими – это нормально. Ну так я свои фантазии никому и не навязываю. Что касается «ничего русского». Люди, которые подобное пишут, обычно крайне слабо разбираются в сказках, мифологии, да зачастую и в истории тоже. У них в подкорке засели штампы и стереотипы с детства, когда им читали сказки родители (читали, спешу заметить, адаптированные для детей версии, с хэппи-эндами и счастьем для всех). Еще эти люди смотрели мультфильмы и фильмы, точно так же адаптированные для юного поколения. Ну и конечно, Васнецов и Билибин, Птушко и Роу. С пониманием. Сам такой был.

Так вот, я не ориентируюсь на эти штампы, я намеренно их ломаю. И да, иногда приходится реально прилагать усилия, чтобы выбить у себя из головы засевший стереотип. Так что я понимаю этих критикующих меня и мой проект людей. Но вообще, если у человека достаточно развито критическое мышление, то он должен понимать, что никто не знает, как было «на самом деле». Мы не можем разобраться, что у нас сейчас-то происходит, в современном мире, а мним себя специалистами по древним временам, не говоря уже о мифологии. В истории столько всего понамешано, культуры на протяжении веков так перемешивались, что утверждать «это русское, а это не русское» – это верх самоуверенности и тупости. Самый простой пример. Вы же все знаете, какие шлемы носили богатыри, да? Остроконечные такие, классика. У Васнецова, опять же. Вы в курсе, что это византийские шлемы? Ага.

Тоже самое касается «русского духа» или «славянского духа» – это разговор о штампах и стереотипах.

Если же человек считает, что я «замахнулся на святое» (у меня был один коммент про Илью – «Я его мощам молилась, а вы тут картиночки рисуете») – нам просто не по пути. Мы с вами на разных волнах, у нас разные жизни, вы никогда не поймете, что я делаю, зачем я это делаю, почему я это делаю, и нам лучше сразу расстаться.

В любом случае, я всегда говорил, и повторяю снова. Этот проект не имеет никакого отношения к реальной истории и реальной жизни. Это сказки, попавшие в мир игр. Это фан-проект, от слова fun (радость, веселье). Постарайтесь относиться к нему не слишком серьезно. Да, сейчас проект стал посерьезней, да, есть шанс, что он поможет рассмотреть богатейший русский фольклор под более современным углом. Это не отменяет главного – проект делается с любовью к нашему фольклору и делается с удовольствием. Как только удовольствие закончится, я проект сверну.

## **7. Когда будут новые картинки?**

Что ж, первое материальное воплощение проекта вы держите в руках. В скором времени выйдет второе издание, но уже с развернутыми текстами-исследованиями. Как это будет выглядеть вы можете увидеть в разделе “Новые Сказки Старой Руси” на примере главы “Варвара-Краса”. Издание будет очень пухлым, поскольку, как мне сообщили в издательстве – там текста на 9 авторских листов (это очень много).

**8. Ваха! Варик! Элдер Скроллс! Дота! Аллоды! Лара Крофт! Скавены (Скэйвены)! Кощей - вылитый Король-Лич! Илья Муромец - вылитый Император! и т.п.**

Поскольку довольно давно работаю в геймдеве, я вполне сносно разбираюсь в основных визуальных штампах. При этом могу кого-то разочаровать, но я никогда не играл в Warhammer, Warhammer Online, Аллоды Онлайн, Доту, Elder Scrolls, Dark Souls и даже World of Warcraft, что не мешает мне знать, как они выглядят.



Игровые штампы они на то и штампы. Мне, честно говоря, даже нравилось, что люди всё время пытались определить, откуда образ, из какой игры и почти всегда – неверно ))) Иногда называли даже игры, о которых я и не слышал. Но суть одна – это говорит о том, что я справился с задачей ))) Если говорить конкретно, то, например, острые элементы на броне обычно рисуют, чтобы обозначить агрессивность и ЗЛО. Так что увидели если увидите игрового персонажа, у которого во все стороны торчат острые железки – с вероятностью 90% вы смотрите на какого-то отрицательного или крайне агрессивного персонажа.

Точно так же, как сказки у нас воспринимаются по давно известным штампам и стереотипам, точно так же в играх есть определенные вещи, которые кочуют из игры в игру. Например, про большие наплечники и бронелифчики см. пункт 5. Штатпов много, они разные и о них можно писать отдельную книгу, но поверьте на слово – именно из-за них у людей возникают ассоциации – во что играли (или что знают), то и озвучивают. Соответственно, многое зависит от эрудиции.

### **9. Касательно источников информации и авторских сказок.**

Мне часто советуют какие-то источники, которые могут помочь в работе. Я неоднократно отвечал на вопрос, откуда черпаю информацию, но, похоже, пришла пора еще раз это озвучить.

Я стараюсь использовать в работе общедоступные и достоверные источники. Научные справочники, энциклопедии и, собственно, оригинальные тексты сказок, как они записаны в сборниках Афанасьева (в первую очередь), Толстого, Даля и т.п. Практически постоянно пользуюсь Википедией, в которой часто есть выдержки из этих трудов-статей-исследований (смотрю, если есть ссылка, непроверенную информацию с Вики стараюсь не использовать).

Я не использую авторские интерпретации мифологии и «кабинетные исследования» отдельных авторов, стараюсь даже не читать признанных экспертов на эту тему, поскольку там, опять же, их авторская интерпретация, а не сухие факты. Делаю я так потому что чужой взгляд на исходные материалы может серьезно повлиять на мой собственный, а я этого избегаю. Намеренно.

И я не уделяю ни минуты времени авторским интерпретациям, которыми был завален книжный рынок, начиная с развала СССР. Вообще, стараюсь искать источники не позднее конца 80-ых годов прошлого века (особенно если это не размышления на тему, а именно сухие факты, основанные на анализе оригинальных фольклорных текстов). Также я крайне осторожно отношусь к украинским источникам, поскольку начиная с развала Союза, там идет жесткое переписывание не только истории, но и, увы, фольклора.

В целом, резюмируя – я использую те источники, которые сам считаю достоверными и достаточно «научными». Если нет информации в этих источниках – смотрю другие, более «кабинетные» и иногда даже совершенно бредовые, но всегда в собственных текстах предупреждаю, что этот материал – поверхностный и доверия не заслуживает.

И при всей серьезности подхода к разработке персонажей, прошу в первую очередь не забывать, что проект у меня:

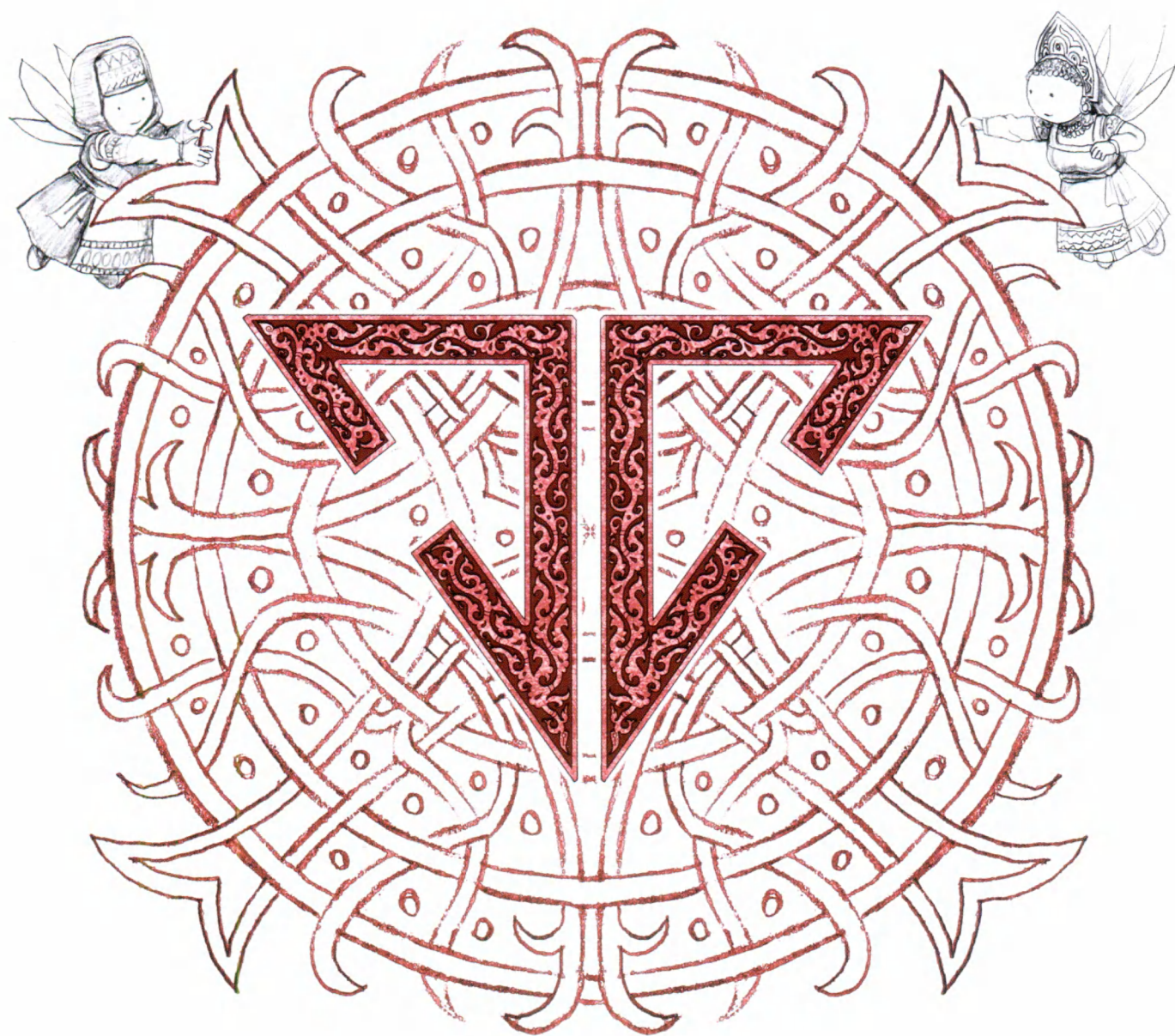
- 1. Аполитичный,**
- 2. Не серьезный и не претендующий на научность,**
- 3. Кабинетная мифология в моем авторском исполнении**

Тоже самое касается и авторских сказок, в том смысле, что я пока их просто не использую (Пушкин, Ершов, Барто, Маршак, Успенский и т.д.). Хотя можно сказать, что и Афанасьев, и Толстой являются авторами, но думаю, что это не так – они в первую очередь собиратели. Да, они, вероятно, позволяли себе вносить какие-то авторские изменения, но тут уж ничего не поделаешь – это самое близкое, что можно найти «не авторское», применительно к каноничным текстам. Бажова я пока тоже не рассматриваю, но вполне возможно, в будущем обращусь и к его сборникам.

**Спасибо вам, что просмотрели эту книгу! Надеюсь, вам понравилось.**

**И до новых встреч, друзья!**











# Благодарности

Любимым родителям, Ольге Павловне и Валентину Владимировичу за то, что поддерживали меня во всем и всегда.

Любимой жене Юле за поистине сказочное терпение, понимание, поддержку и помощь. Ты – самая лучшая! Люблю тебя!

Леониду Сиротину, уникальному человеку, за неиссякаемую энергию, фантазию, за всю помощь, оказанную мне лично и проекту.

Вадиму Панову за то, что убедил меня в том, что к проекту нужно относиться намного серьезнее.

Всем людям, кто поддерживал мой онлайн-проект все это время. Вы придавали мне сил и терпения, помогали словом и делом. Без вас проект благополучно заглох бы, не успев начаться.





**Папсуев, Роман Валентинович.**

П17 Сказки старой Руси. Начало / Роман Папсуев. — Москва : Издательство «Э», 2017. — 176 с. : ил.

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-089352-2

© Папсуев Р.В., 2017

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2017

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Литературно-художественное издание

**Папсуев Роман Валентинович**

**СКАЗКИ СТАРОЙ РУСИ**

**НАЧАЛО**

Ответственный редактор *Д. Малкин*

Художественный редактор *Р. Фахрутдинов*

ООО «Издательство «Э»

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-68-86.

Өндіруші: «Э» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.

Тел. 8 (495) 411-68-86.

Тауар белгісі: «Э»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-89/90/91/92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107.

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайтта Өндіруші «Э»

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Өндірген мемлекет: Ресей

Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 04.10.2017. Формат 84х108<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 18,48.

Доп. тираж 3000 экз. Заказ 5317.

Отпечатано с электронных носителей издательства.

ОАО «Тверской полиграфический комбинат»: 170024, г. Тверь, пр-т Ленина, 5.

Телефон: (4822) 44-52-03, 44-50-34, Телефон/факс: (4822) 44-42-15

Home page - [www.tverpk.ru](http://www.tverpk.ru) Электронная почта (E-mail) - [sales@tverpk.ru](mailto:sales@tverpk.ru)



Встретимся онлайн!  
Facebook — [talesofoldrus](https://www.facebook.com/talesofoldrus)  
Instagram — [@amokrus](https://www.instagram.com/amokrus)  
Вконтакте — [toroc](https://vk.com/toroc)  
#сказкистаройруси

ISBN 978-5-04-089352-2



9 785040 893522 >

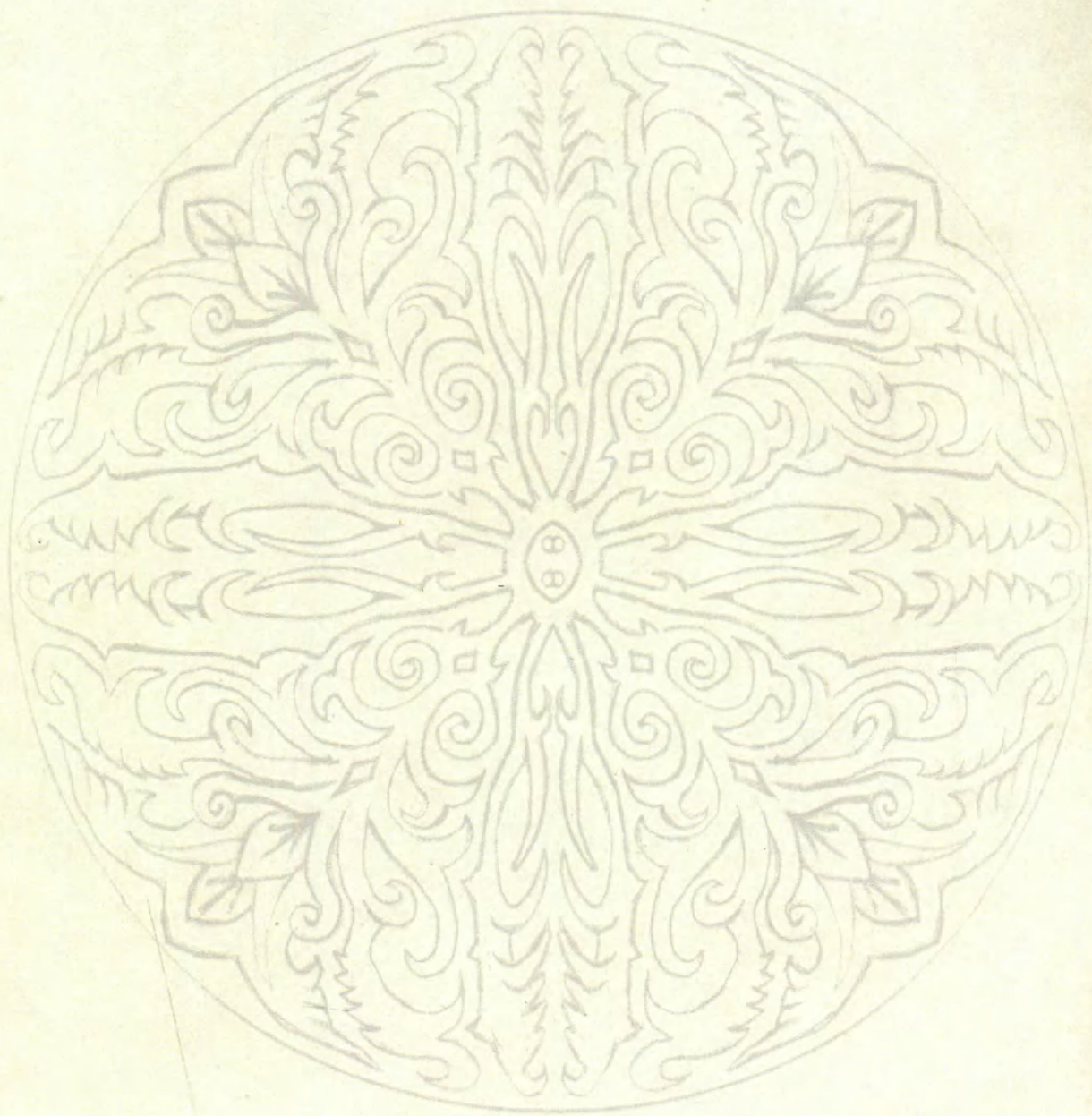


В электронном виде книги издательства вы можете  
купить на [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

ЛитРес:  
один клик до книги









## Старые сказки на новый лад!



Потрясающе красивый артбук открывает двери в новую вселенную, основанную на славянском фольклоре, где привычные герои предстают в новом облике и с новыми возможностями. «Кабинетная мифология» **Романа Папсуева** – результат работы в индустрии компьютерных игр и многолетних исследований сказок. Окунись в новый мир, в котором Алеша Попович – лучший охотник на ведьм, Василиса Премудрая – боевой маг, а Кощей – суперколдун и лич-вампир!

ISBN 978-5-04-089352-2



9 785040 893522 >

