

НОВОСТИ

Самой главной новостью является то, что проект нашей газеты, посвященной RPG и иже с ними, наконец-то был осуществлен. И даже в поставленные временные рамки. Идея появилась в декабре 2001 года, и вы сейчас можете лицезреть продукт полуторамесячной работы. Идею подал Трорр, Деарон и Призрак помогли с дизайном, за что им огромное спасибо.

7 Января у нашей горячо любимой и уважаемой четы Шевчуков родился сын, Мирослав. Предлагаем объявить этот день Всебутаковским праздником. Наша редакция берет на себя смелость от имени всего ролевого сообщества города Алма-Аты еще раз поздравить Мируэна и Яну со столь знаменательным событием. Желаем счастья и процветания вашему дому, а малышу – здоровья и удачи во всем!

8 Февраля на экранах наших кинотеатров наконец-то выйдет первая часть долгожданной экранизации трилогии «Властелин Колец». Работа над фильмом идет уже более 5 лет и на сегодняшний день остается самым высоко-бюджетным проектом Голливуда. Как ни странно, наибольший ажиотаж фильм вызвал в странах Скандинавии, особенно в Норвегии и в Швеции, где за билетами на премьеру, которая у них прошла уже полтора месяца назад, выстраивались огромные очереди.

Чем мы хуже скандинавов? Докажем общественности, что и у нас любят и уважают Толкиена и все, что с ним связано. Есть предложение всем вместе сходить в «Алатау», в 17-00. Цена билета – 600 тенге, студентам скидка. Все на премьеру!!!

Еще одна новость, касающаяся экранизации «LotR», часть I, заключается в том, что показывать нам будут не полную версию этого фильма. Оттуда вырезано около 40 минут экранного времени, (по каким-то непонятным причинам) которые показали авторам фильма обременительными. Полная версия выйдет примерно через месяц, но только на DVD-носителях. Остается последняя надежда на наших пиратов, которые почти наверняка сумеют придумать выход из этой ситуации.

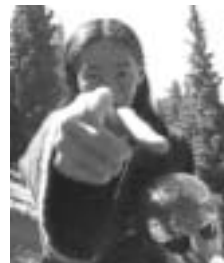
К нам едет Рен из Актобе! Он весит 95 кг, делает полный круг с мечом, играет Блэкмора, рубится со всеми подряд, пьет водку, как самый нормальный ролевик и очень хочет найти себе друзей. Кто решиться выйти против него в поединке с любым оружием? Срочно требуется подготовиться к встрече супер героя!

ОТ РЕДАКЦИИ

Уважаемый читатель, сейчас ты держишь в руках пробный выпуск тематического информационного листка посвященного ролевым играм и всему что с ними связано.

Далее авторская группа планирует размещать последние новости ролевого общества, информацию о готовящихся играх, отзывы с прошедших ролевок, объявления о купле-продаже амуниции и оружия, стихи и рассказы написанные вами и вашими друзьями, в общем все, что интересует человека увлеченного ролевыми играми. Надеемся, что наш труд будет вам интересен.

Koreec



Я бы хотел добавить, что многое из того, что здесь будет опубликовано, уже выложено на сайте www.ala-rpg.airsoft.kz. Но с учетом того, что пока интернет доступен не каждому, мы решили размещать самые интересные и нужные на наш взгляд материалы на страничках нашего листка.

Вообще, листок, наверное, не будет являться точным периодичным изданием с четкой структурой. Мы, конечно, будем стараться придерживаться правил газетопечания, но это будет нелегко с учетом того, что листок имеет узкую направленность, а количество материала ограничено. Так что, возможно, будет варьироваться объем, будут меняться рубрики, оформление. На сегодняшний день мы запланировали такие разделы: «Новости» - краткий обзор событий, «Логово DM'a», «Wargames», «Полигон» - все, что касается полевых RPG, «Суэта сует» - в этой рубрике будут публиковаться материалы о нашей жизни, «Доска объявлений», «Депеша» - здесь могут быть размещены ваши письма, если они будут, разные обзоры и комментарии, «Юмор» - если он будет, «Лирика» - если место останется.

Vjard

Ну что сказать? Единственное, хотелось бы, чтоб наш информационный вестник долетел до сердец тех, кому РПГ по душе. Издание рассчитано так, что любой человек может найти для себя что-то интересное в РПГ. Думаю что, сюжеты статей будут вам по душе. Как говорил Н.В. Гоголь: «Но что страшнее, что непонятнее всего, это то, как авторы могут находить подобные сюжеты, признаюсь, это уж совсем непостижимо, это точно... нет, нет, совсем не понимаю». Пишите, ваяйте, творите, и мы с удовольствием разместим ваши мысли. Мы искренне надеемся, что вашими стараниями наша газета обретет более совершенный вид.

Muha Fly



Первый номер еще не был готов, а к нам уже поступило первое письмо.

Приветствую! Посмотрел я тут на сайт, посмотрел, почитал о том, о чем народ говорит, странно: с памятного 99 года, когда я с Кирюшей последний раз подымался на Бутаковку, ничего не изменилось та же проблема – как отделить тусовщиков от ролевиков и почему всем все пофиг. Рецепт от этой проблемы есть, но со своим самоваром в чужой огород не лезят, потому я не думаю, что я могу, что-то советовать в этом плане, с учетом того, что я после распада Клуба во Дворце пионеров я само исключился из РПГ игр. Предлагаю же я следующее: после клуба я N-е количество времени, посвятил изучению Хедон-ком-до (для тех, кто не в курсе, корейская версия фехтования на мечах), ранее я так же занимался стрельбой из лука (насчет меткости – сомнения, нужна практика, а ее уже давно не было, но технику помню отлично). Так вот, в настоящий момент, а длится он уже ой как долго, я думаю начать тренировать. Для этого арендовать спортзал и набрать народ. Дни недели установить вторник, четверг, суббота. Где-то с 20.00 до 21.30. цена занятий 20\$ с носа. В плане РПГ это поможет людям овладеть классической техникой работы мечом и стрельбой из лука (правда, нужно изготовить мишень), а кроме того, занятия Хедон-ком-до дисциплинируют, не говоря уже об оздоровительных и прочих эффектах. Через год-полтора гарантирую крепкую команду воинов. **Вадим (чтобы поняли кто – Лизард)**

Эта рубрика посвящена всему тому, что происходит в обычной жизни ролевика, ну и конечно тому, что может его заинтересовать, и задумалась она как центральный, основной раздел газеты. И в первом номере мы публикуем статью, повествующую об истории нашего Клуба.

Откуда есть пошло увлечение ролевое.

Все то, чем мы сейчас занимаемся можно охарактеризовать по-разному. Кто-то назовет это ролевыми играми, кто-то – толкиенизмом, кто-то – новым видом спорта, кто-то – дурью и пустой тратой времени. А мы называем это просто Клубом. А знаете ли вы, с чего все это началось?

В далеких девяностых один молодой человек - Игорь Невинный привез с собой из Новосибирска новое для наших мест увлечение

– настольные ролевые игры или как их еще называют - водильня. В сентябре 1995 года он организовал во Дворце Пионеров Клуб Ролевых Игр «Амбер». Именно с этого момента наш Клуб и берет свое начало. Очень скоро Клуб приобрел своих постоянных участников, которые принимали самое активное участие в его жизни.



К середине зимы Клуб насчитывал около 30 человек, в основном старшекласников, которые более-менее часто появлялись в штаб квартире молодого Ролевого движения - тесной комнатке на третьем этаже Дворца Пионеров. Именно в этот период появились такие люди как Денис (Деарон), Сергей (Блукпун), Ясик, Мухтар (Muha Fly), Мишка (Когеес), Игорь (Мируэн) и многие другие, которые и по сей день с нами. Мы собирались четыре раза в неделю. Игорь давал нам основы ролевых игр, в основном настольных, зачатки D&D (Dungeon & Dragons – всемирно распространенной настольной ролевой системы). А позже он поведал о жизни российских ролевиков, и мы стали делать оружие и доспехи. Выходили на пустырь за Дворцом и дубасили друг друга необтесанными дрынами, дубаками и металлическими шестами. Именно тогда появилась идея провести Большую Ролевую Игру на местности. То есть перейти от теории к практике. В таком ключе Клуб просуществовал до весны 1996 года, после чего распался по разным причинам (прежде всего из-за разногласий с руководством Дворца). Но главное – не распалось то общество, которое уже сложилось к этому времени. Хотя мы и остались без руководителя (Игорь по каким-то причинам не мог более с нами заниматься), мы по привычке продолжали собираться на поляне возле Дворца на так называемых Камушках. Продолжали водиться, благо к тому времени уже многие кроме Игоря пробовали себя в качестве DM'a (Dungeon Master или как мы его тогда называли – Валлар). Продолжали делать оружие и экипировку, а главное – готовились к проведению Ролевки.

Первая Ролевка проходила в ущелье Горельник и длилась три дня. Кстати время проведения игр – вторая неделя августа с того момента стало традиционным. Было зафиксировано рекордно-малое количество участников – 17 человек. Вот как об этом вспоминает Деарон - один из мастеров игры: "Все действо очень напоминало аркадно - квестовую компьютерную игру персонажей на 15, только с палатками, игровойой, дождем, одной кольчугой и т.д. Теперь, оглядываясь назад, вспоминается вся энта безобраз с улыбкой, но тогда (хотя и сейчас тоже) я был очень доволен за то, что хоть что-то получилось, не все как хотелось, а иногда и как не хотелось, но заинтересованные люди

пришли, поиграли, отдохнули, подумали. Были довольные и не очень, но желание играть и делать Игры осталось у многих, за что им большое спасибо".

Зимой этого же года наша тусовка перебралась в парк на Гагарина/Шевченко. Это был новый виток в истории Клуба. Впервые за полгода относительного застоя стали появляться новые интересные люди. Клуб переживал второе рождение. Несмотря даже на то, что именно тогда мы надолго почти забыли про настольные водилки и сделали упор на развитие полевых игр. Но в парке мы продержались не долго из-за одной сердобольной бабушки, которая поспешила обратиться в правоохранительные органы, увидав, что под ее окнами одна группа молодых людей жестоко дерется с другой группой при помощи разных палок.

Вот тогда-то, весной 97-го Трорр предложил собираться за городом и вывел нас на необозримые, как нам тогда казалось, просторы Бутаковки. С этого момента начинается новый период развития нашего Клуба, который характеризуется ростом числа участников и материальной базы, более-менее удачными Большими Играми, появились такие понятия, как Остановка, Однодневка, толкиенист и т.д.

Было поведено пять Ролевок (из которых 98-ю делал мастерский коллектив во главе с Игорем) и бесчисленное множество Однодневных Игр, сделано огромное количество доспехов и вооружения (за один только 98-й год было сплетено около 15 кольчуг), было проведено два турнира, наши ребята дважды ездили на ХИ (в 98-м и в 2000-м).

Сейчас, наверное, не найдется ни одного человека, который не слышал бы о толкиенистах. Про нас уже и писали, и передачи снимали, и по радио даже рассказывали. Моя коллекция опубликованных материалов только о наших, алма-атинских ролевиках, насчитывает 12 экземпляров, среди которых есть такие крупные как «Время», «Караван», «Сезон», «Столичное образование», «Комсомолка», «Ковчег», плюс три передачи. Жаль только, что эти материалы на проверку оказываются пустыми и даже глупыми. И какое, следовательно, отношение складывается к нам в обществе? Но подумайте, это в наших силах – изменить представление общества о нас! И первое, что нужно сделать – это осознать, что, вступая в Клуб, ты



становишься членом нового общества со своими законами, традициями и историей, которые нужно чтить и уважать. И пусть у нас их (традиций и т.д.) еще пока очень мало, несмотря на уже довольно богатую историю. Но ведь мы сами кузнецы своего счастья и своего будущего. Так что, как говорилось в далеком 95-м: "Давайте жить дружно и делать weapon & armor". Или как говорили в еще более далеком прошлом: "Per aspera ad astra", что означает – Через тернии к звездам!

С уважением, Vjard.

ПОЛИГОН

Здесь планируется размещать все, что хоть как-то касается ролевых игр на местности – правила, предпосылки и легенды, отзывы и воспоминания. Вот, например, интересно вам будет узнать, как по сценарию должна была проходить игра «Спасение принцессы Эленоры»? Получайте.

Полевая РПГ по мотивам
West Lands Campaign Setting'a

Рыцари славного Королевства Вулдумов, или в поисках принцессы Эленоры.

20.01.02 состоялась "Рыцари славного Королевства Вулдумов, или в поисках принцессы Эленоры", действие которой происходило в Вэстланде в I эпоху правления драконов, период падения Эльмарии. Планируемое число участников не меньше 30-ти человек, и надо сказать, что все прошло достаточно хорошо. Рыцарский турнир удался на славу, все играли очень хорошо, с чем всех и поздравляю. Давно так не отрывались и не смеялись одновременно. Первая половина игры прошла на УРА! А вот вторая часть, где надо было собственно пойти и освободить принцессу – проблематично. Народ, который был на стороне того же самого рыцаря Свинячьего Облика, вообще не понимал – а чего это собственно происходит? Куда мы идем? И кто этот странный чувак с красными тряпочками на штанах? Но все с завидным энтузиазмом шли за своим командующим. Но когда этот самый командующий покинул битву, в связи с непредвиденными обстоятельствами, просто развели руками и разбежались. Короче говоря, погода была отличная, кто хотел – тот поиграл и порубился. Есть много но, но в целом, сценарий игры был выдержан, несмотря на изначально неравные силы.



Вводная.

Когда-то давным-давно, в эпоху драконов и храбрых рыцарей, жили-были семь братьев-королей Вулдумов и у одного из них, Акнирикуса III, была прекрасная принцесса Эленора, на нее было наложено страшное проклятие, которое мог снять только первый поцелуй ее любви. Принцесса находилась в замке, охраняемым страшным огнедышащим драконом, которого подчинил злой правитель Тьмы Ждадмин Фрэйд «Железная Голова» (главный гад приключения). Многие brave рыцари королевства Вулдумов пытались освободить ее из этой ужасной тюрьмы, но это не удавалось никому. Она ждала в замке Айрон Хэда, в самой верхней комнате, самой высокой башни ждала свою настоящую любовь и первого поцелуя любимого.

И вот однажды король Акнирикус III собрал всех своих слуг и сказал: «Я уже не так молод, как раньше, подходят мои последние дни, а я так и не увидел свою любимую дочку. Соберите же гонцов и пусть они сообщат всем самым лучшим рыцарям королевства, что король Акнирикус III устраивает рыцарский турнир. Тот храбрый рыцарь, что победит во всех состязаниях, будет награжден эльфийским магическим мечом (+много) и отправится на поиски принцессы Эленоры, и если он ее найдет и одолеет страшного дракона, получит ее руку и сердце и пол королевства в придачу!»

Так были созданы все или почти все рыцари славного королевства вулдумов, дабы состязаться и побеждать, как побеждали их отцы на поле брани.



Как обстояли дела на самом деле.

Проклятие принцессы заключалось в том, что если ее не поцелует герой убивший Айрон Хэда, а сам погибнет и Айрон Хэд завладеет мечем, она добровольно согласится принести себя в жертву Карбусаку, без права на оживление.

Принцесса была украдена по просьбе Шамлера, она нужна ему для проведения обряда, взамен он обещал Айрон Хэду, помочь силами мертвецов, захватить власть в Эльмарии, пока принцесса не будет принесена ритуально в жертву, Шамлер и его мертвецы не могут подойти к городу. Для этого была проведена эта операция, целью которой в том, что рыцари пойдут на орков, а в процессе постоянных стычек, Шамлер наберет нужное количество мертвецов, из числа мертвых героев и проведет ритуальное убийство. Но Шамлер не может проводить обряд, пока принцесса сама добровольно не согласится на смерть.



Айрон Хэд не стал бы связываться с рыцарями королевства, до тех пор, пока не увидел древний меч он стал бы вестись на честный поединок с храбрым героем, и в случае победы заберет его себе и не смотря не на что отправится убивать Акнирикуса III, предварительно предупредив Шамлера.

Задача орков, вести партизанскую войну с Рыцарями королевства, до тех пор, пока Шамлер не соберет хотя бы пять мертвецов. Так как их сил не хватает для захвата Эльмарии.

Банда Шайтана Ирулука Ван Жвака Спинадрака всячески дурила героев, предлагая приобрести им не работающие амулеты защиты от Гептагонуса. В конечном итоге, бандиты ударили в спину.

Для Акнирикуса III, главное чтобы меч оставался у рыцарей до последнего момента, т.к. каждый может сразиться с Темным Владыкой. Король не покинет свой замок до тех пор, пока не увидит армию мертвых под своими стенами, тогда он первый кинется в бой. Если же герой

побеждает и целует принцессу Шамлер сделает последнюю вылазку где скорее всего проклянет всех и телепортируется в следующий модуль.

Каждый рыцарь мечтал получить принцессу, и пол королевства. Поэтому среди них присутствовала здоровая конкуренция, вплоть до того, что начнется драка, когда Айрон Хэд будет убит. Но проклятие снимается, только если принцессу целует победитель Айрон Хэда.



Варгеймы это игра в солдатиков для взрослых.

Кто-то скажет, здоровые парни, а все в солдатиков играете. Так говорят многие, в том числе и мои родители. Но я могу возразить. Вот в шахматы играют люди, соревнования проводят международные, по телеку их показывают. А ведь шахматы, это очень упрощенный варгейм, читай, самая простая система, да и исторически - игра для персидских офицеров придумана. На игре в солдатиков толстые дядьки из разных компаний делают огромные деньги, проводят серьезные презентации новых продуктов (с прессой, шампанским и фотомоделями), красочные журналы, стоящие по двадцать долларов, разлетаются огромными тиражами по всему миру. Так что, вот так! Итак, мы уже уяснили, что варгеймы это серьезно, теперь нужно понять, для чего они нужны и что в этом интересного. А все это нужно только для одного, для



веселья. Кому-то нравится крестиком вышивать кому-то палками махать, а кто-то не мыслит себя без дайса в руке и армии на столе. Из огромного количества настольных игр, варгеймы наиболее яркий и наглядный вид развлечений. Например молчаливая MTG, где люди непонятным образом перекардывают карты из стопки в стопку и что-то пишут на бумажках, или скажем TRPG, где сидят люди и говорят о каких-то страшных вещах, иногда кидая кубик, по сравнению с ними какой нибудь батлтех просто праздник. Как

сказал

один мой знакомый «Вот карта, вот мехи, вот мехшиты. Двигай меха, кидай дайсы списывай броню, ты умер! Вот и все.» Мое

личное мнение, что варгеймы, изначально, удел настоящих

мужчин, так как логика и гибкость мышления, а так же

хладнокровие это необходимые качества для любого полководца.

Если вы нашли в себе все эти качества и решили податься в

варгеймеры, то добро пожаловать, то есть здоровья желаю.

Начнем наконец разговор про сами игры, что они из себя представляют и какие бывают. Итак, варгеймов, то есть игровых систем, придумано великое множество. Одни, очень сложные, отражают все нюансы ведения боя в тот или иной исторический момент и завязаны на реальных событиях. Другие не менее сложные и серьезные, придуманы для того, чтобы ни в чем себе не отказывать и проводить баталии несуществующих армий, например, в мирах фэнтези или научной фантастики. И те и другие имеют огромное количество поклонников по всему миру. В моем разделе я буду рассказывать и про исторические, и про фантастические варгеймы. Кстати, многие из вас уже неоднократно встречались с варгеймами, только в их компьютерном варианте. Например, вы наверняка играли в warhammer-"dark open", а ведь вселенная боевого молота, одна из наиболее известных и популярных систем в мире. Или "Mechwarrior" кто не ездил на прославленном Мэд кэте или Марадере и не пулял в других мехов разными палочками и шариками. Но изначально это настольный "Battletech", а уж потом вориоры и командиры. Кстати батлтехом я увлекаюсь серьезно и даже числюсь воином в клане Росомахи. Многие могут сказать, если есть компьютерные варгеймы, зачем играть в это на столе. Дело в том, что компьютер это конечно хорошо, но надо возиться с подсчетами, расстановкой юнитов и так далее. Но компьютер никогда не заменит человеческого фактора, с ним ни когда не будет так весело, как с вашим другом, который скажет, что его покрашенные гляцевой краской римляне просто вспотели. К тому же компьютерные системы жестко ограничены и ни одна из них не позволит провести такие маразмы, как штурм русской крепости отрядом спецназа или набег орков на продовольственный склад американской армии.

В общем, Wargames - это весело, интересно и главное ново. Надеюсь, что вы не остались равнодушны к моему увлечению и скоро я встречаюсь с вами за игровым столом.

Koreec



Влияние настольных РПГ на полевые игры в Алмате.

Знаете, очень часто задаю себе вопрос, как много людей в нашем славном городе занимается настольными РПГ? И могу ответить, что с каждым новым днем количество любителей настолок растет в геометрической прогрессии. Может быть, это обусловлено тем, что интернет-ресурсы стали более доступны, а количество информации пополняет downloads'ы знаменитых сайтов, а может и тем, что интерес к подобным играм стал будоражить общественность появлением официально переведенных правил настольных РПГ. В любом случае, это хорошо, и хорошо это по многим причинам.

Но по большому счету, настольные РПГ не пользуются особой популярностью среди ролевиков Алматы. Многие начнут со мной спорить. Конечно же, есть бывалые игроки, которые водятся годами, но есть и те, кто об этом знает только понаслышке или вообще не слышал. Если рассматривать настолки с точки зрения полевых игр, то они имеют одни корни, не буду вдаваться в историю и объяснять, что есть что – моя цель проанализировать, насколько настолки могут влиять на качество полевых игр и как они могут быть полезны начинающим ролевикам.

Для меня, как впрочем, для и большинства «старых игроков», настолки прокрались в жизнь достаточно не заметно. Помню как-то осенним днем, зашел я, значит, во Дворец пионеров, а там некто Ернарин выступает с докладом, посвященным, непосредственно этой теме, говорит: «...Мол, так и так, зараза это страшная, нет от нее спасенья, и кто хоть раз по настоящему попробует назад уже не вернется». Так все и случилось, и слава Богу, что мастера были хорошие и было чему у них поучиться, но я хочу отметить несколько важных моментов, касающихся того, как стоит впервые познакомиться с настольными РПГ и чем это может быть полезно:

Во-первых, это опять таки мастер, который создает антураж игры, наполняет ее своей фантазией, дает игроку понять, что он нужен и что только от него может зависеть любой исход сложившейся ситуации. Мастер есть тот человек, который помогает игроку в любом игровом мире, и от того, как мастер представит игру в первый раз зависит дальнейшее отношение к ней игрока. Если первое знакомство происходит при обстоятельствах не располагающих, и мастер сам не относится к своей игре серьезно (речь не идет о каких-то правилах), игра обречена на провал.

Во-вторых, это сам игрок, который должен хоть чуть-чуть представлять, чем он собирается заниматься. Некоторые люди просто несовместимы с настолками, и это ничего не значит, одним это нравится, другим нет. Я сам не раз был свидетелем, как собирается компания начинающих игроков, и как среди них выделяются те, кому происходящее за столом, не смотря на все усилия мастера, не доставляет особого удовольствия. Наверное, существует какая-то предрасположенность к настольным РПГ, и тот, кто ей обладает, переходит на следующую ступень иерархии, так сказать «потенциальный игрок», это тот типаж который будет расти в уровне и в конечном итоге может стать игроком или ДМ'ом.



Online - RPG Campaign

В третьих, вспомним любую полевою игру, где есть мастер, придумавший игру, и есть игроки, которые в нее играют. Казалось бы, что может быть проще, поделились поровну разбредились по карте и играй себе. Но случается так, что в какой-то момент игры нужно проявить артистические способности. Например: отряд dwarфов приходит на прием к людскому лорду (*по сценарию очень властному и уважаемому человеку*) с целью оправдать своего шпиона пойманного при ночной диверсии стражниками города. По идее должен быть серьезный разговор, где dwarфы должны показать себя с лучшей стороны, скажем: принести дары, отыграть соответствующий обстановке разговор, может быть, обмануть лорда. Все это требует создания антуража (*костюмы, церемония, соблюдение этикета по отношению к лорду*). А если представить себе, что идет третий день игры и что от исхода встречи зависит судьба пленного, и возможно результатом будут боевые действия, которые отразятся на всей игре. Просто-напросто погибнет много народу при битве королевства с dwarфами, а это скажется на боевом духе воинов, хотя впрочем, и всем настроении игры. В принципе, момент красивый и требует отыгрыша, но вспомните, как происходят такие встречи на играх. Чаще всего, у костра сидит лорд со своим войском и поют песни, запивая их чем-нибудь ентаким, тут проходя сквозь стену, появляется делегация dwarфов «с пакетом конструктивных предложений», максимум отыгрывается классическое: «*Поднять ворота! Опустить ворота!*», а сам разговор переносится к костру, где dwarфячий царь договаривается с лордом примерно так: «... Да блин Миша, уже третий день не рубились, давай завтра часиков в двенадцать мы на вас нападём, а то мои уже уезжать собираются! Скучно...» «...Ладно, а че мне с вашим пленником делать, он вон с пацанами на гитаре играет, может пойдём все в трактир, там орки сидят, время то детское, посидим поговорим, глядишь Дмитрич с душевной травой подойдет!»



Вот так чаще всего происходит отыгрыш подобных встреч, причина этому кроется в каждом: это и не желание играть, не понимание того, что происходит, не знание вводной информации и неумение отыгрывать своего героя.

Вот так чаще всего происходит отыгрыш подобных встреч, причина этому кроется в каждом: это и не желание играть, не понимание того, что происходит, не знание вводной информации и неумение отыгрывать своего героя.

Яркий пример: только представьте себе, что мог увидеть любой эльф или человек на «Падении Севера», заглянув в палантур? Мастера продумали десятки вариаций для каждой расы. А что было на игре? Палантур валялся в палатке у эльфов и в лучшем случае, когда делать было нечего, им играли в палантурбол. А почему никто не заглянул в него, ведь возможность это сделать была у многих? Как бороться с этой болезнью?

Лечится многими способами, один из которых - настольные РПГ (*система не имеет значения*), здесь главное научиться отыгрывать своего героя, а не самого себя. Скажу честно, тем игрокам кто имеет опыт настолок, гораздо легче играть на полевой игре. Такие игроки всегда читают вводную, придумывают игровые имена, лучше прорабатывают образ, и реже бывают поставлены в тупик перед каким-нибудь умным игровым вопросом. Такие игроки импровизируют на ходу, тем самым, делая игру более качественной и интересной. Таким игрокам все равно, что идет дождь, и за пять дней игры к ним не приходил мастер и не говорил, что им делать. Им не нужны квэсты на входе и им не становится скучно от того что они не рубились три дня. Все это потому, что они играют двадцать четыре часа в сутки и им не обязательно для этого выходить из города, а каждого пришедшего в гости встречают игровыми представлениями.

Итог: Одним словом: ищите себе ДМа, пишите письма TSR, водитесь, и все у вас получится. Но не играйте в настольные Diablo-II, а играйте в настоящие ролевые игры, где общение между игроками позволяет им уйти в другой мир, утонуть в нем, заразиться им и забыть о том, что они сидят за столом или штурмуют игровую стену, в виде натянутого каната. Если чуть-чуть пофантазировать, можно увидеть не своего друга в медной короне и плетеной на мясорубке кольчуге, а Лорда - величественного и мудрого правителя, и тогда совсем уже не хочется говорить ему: «Саня, пойдём-ка в трактир!», а хочется склонить колено и сказать: «Да, мой Лорд, я остановлю орчий отряд, и пусть это будет стоить моей жизни!»

Предисловие

Данное приключение написано под West Lands Campaign Setting, и представляет собой не совсем классический модуль для «законно хороших» игроков, само понятие добра и зла может меняться местами в течение этой компании. Цель, которую я ставлю перед игроками это вживание в персонажей, которым происходящее в незнакомом королевстве кажется просто диким. Поскольку РС предстоит играть т.с. за Evil Powers, это приключение рассматривается, как попытка показать, что не всякое зло таким является.

Техническая сторона

Online игра рассчитана на типичный набор правил D&D, но дополненных домашними правилами, применимых для Вэстлэнда. В принципе игрокам не обязательно знать их досконально, достаточно базовой литературы (PHB, DMG, C&T).

Пример игры

Каждому игроку будет выдан специальный пароль, с помощью которого он сможет описывать свои действия и отыгрывать своего героя, после смерти персонажа пароль становится недействительным. Если игрок будет злоупотреблять своим положением, скажем, нести какой-нибудь неигровой бред - он будет наказан административным образом. Вся приватная информация отправляется на мыло.

Примерно так будет проходить online игра:

DM: Ветер становится сильнее и сильнее, поднимая и унося с собой ключья сна и мелкие ветки. Впереди бесконечная темнота, и только редкие молнии освещают контуры зловещего кладбища далеко на северных холмах. Примерно ближе к полуночи, дождь разошелся не на шутку, ночевать в холмах просто не возможно, единственным реальным действием, если хотите, является движение в сторону гор.

Хазеф (5th level Wizard): Хорошо я колдую всем по магическому скакуну, и мы быстренько сматываемся из этих холмов, будь они не ладны. «Черт, проклятый дождь, как я хочу вернуться к той милашке в ее нежные объятия...»

Художник (6th level Thief): Трясаясь на волшебной кобыле, я закуриваю трубку и обращаюсь к магу: «Достопочтенный господин Хазеф, а вам никогда не хотелось залезть на ту леди у которой муж, ну тот барон, что упал в яму на охоте, и осчастливить ее своим магическим жезлом? Черт надо было ее прямо в почивальне завалить, такая была возможность, вот только охрана...»

Отец Уыкпун Проникновенный (6th level Priest): Я подъезжаю с боку, и широко улыбаясь, говорю: «Не богохульствуй сын мой, проклянцу, это сделать мы всегда успеем!»

DM: (Отряд получил опыт за прошлый день: 250XP) Ночь прошла без приключений, все вы ни черта не выпалились, заклинания не запомнены, только святой отец получил божественное нисхождение. Господин Ястреб Быстрый так и не пришел в себя, после полученных вчера ранений. Дорога размыта до безобразия, что вы собираетесь делать?

Отец Уыкпун Проникновенный (6th level Priest): Монуальная терапия, DM киньте, пожалуйста, чек мирного навыка «Лечение» (Wis -2), Позже, мы собираемся в дорогу. Я не хочу, чтобы мы опоздали к монастырскому ужину, слишком уж изнуряют эти приключения.

DM: (Ястреб получает 2 HP.) Как только лечение было закончено, ваше внимание привлекает трое вооруженных копьями и щитами всадников, стремительно приближающихся с юга, похоже, что они решили загнать своих лошадей...

Хазеф (5th level Wizard): Я пытаюсь разглядеть есть ли что-нибудь щитах, DM киньте пожалуйста, чек мирного навыка «Геральдика» (Int 0).

DM: (Хазеф получает 55 XP.) Да действительно, на щитах нарисован двуглавый бобер! Всадники приближаются, вот уже слышны их свирепые крики, а копыта точно направлены в вашу сторону. Похоже, что они собираются атаковать вас ураганно! (Дьявол, аж самому страшно стало.)

Художник (6th level Thief): Лопни моя селезенка, клянусь могилой моей матери это люди из Тауэра! Они нас догнали, похоже, сражения не избежать! Может быть, мы с ними договоримся, я им картину нарисую. (DM, я достаю арбалет и заряжаю его, сейчас повеселимся!)

Отец Уыкпун Проникновенный (6th level Priest): Какой к черту договоримся, это ребята Эмисара, ох не надо было связываться с этими некромантами! Я всегда знал, что этот подлец окажется предателем. (DM, мы готовимся к бою, в позволенном мне диапазоне я читаю Bless на всю партию).

DM: ОК, пожалуйста каждый заявите примерный список действий во время столкновения, и не забудьте о том, что после того, как будут подсчитаны результаты, изменить свою стратегию боя уже будет нельзя. Исход битвы будет выложен 01.02.02. в 23-00.

Популярное Драконоведение, или Развенчание Мифа (Часть 1я).

...Мы решили ввести этот раздел для того, что-бы развенчать многие совершенно несправедливые и обидные предрассудки о драконах, бытующие как во времена темного средневековья, так и по сей день. А так как большинство драконов было изведено еще до появления Красной Книги, то для начала познакомимся с предметом нашего разговора поближе.

Сегодня речь будет идти о разновидностях, вернее, расах драконов. Наиболее часто критерием для такого деления служит цвет чешуи. Наиболее широкое распространение получили: **Зеленые, Красные, Синие, Золотые, Серебряные, Бронзовые и Медные драконы.** Различают так-же **Аметистовых, Сапфировых, Латунных, Ртутных, Хромовых, Платиновых драконов,** реже встречаются **Туманные, Теневые, Облачные, Глубинные, Огненные и Феерические.**

В исключительных случаях встречаются и другие окрасы - например, очень редкий **фиолетовый**, еще более редкий **"бриллиантовый"** и т.д. Развит альбинизм, и особенно меланизм (**черные драконы** занимают третье место по распространенности).

Нельзя не вспомнить и о восточных драконах (вот где они-то и были на самом деле почитаемы!) **Китайские драконы лун** традиционно делятся на пять родов по цветам: хуанлун - желтые, цинлун - зеленые, чилун - красные, байлун - белые и сюаньлун - черные.

Так как тема обширна, то нет смысла пытаться вклеить всю информацию в один выпуск. Начнем с **злых драконов** (собственно, европейская культурная традиция иных-то и не предполагает... Долгие годы дракон являлся для европейцев средоточием зла, одной из личин Дьявола (недаром, по румынски Дракуль, или Драко, означает «Дьявол», это же прозвище носит печально знаменитый Владек Тепеш-Сажатель-на-Кол, более известный как «Кровавый Карпатский Микки-Маус, Граф-вампира Дракула!»). А немецкое (и скандинавское!) слово «**Витт**», означающее дракона, созвучно со словом «Червь», которое подразумевает создание в высшей степени пагубное и неприятное)). При создании этой статьи я использовал материалы с сайта «Барлог» и свои, вмеру ехидные, комментарии.

Не будем же разочаровывать почтенную публику! Вот они, исчадия адские, девиц похитители и поглотители, сокровищей накопители и городов поджигатели, так сказать, ха-ха, зло в рафинированном виде:

Черных Драконов видели немногие. Им свойственно прятаться от чужих глаз. Черные драконы обитают либо в подземных пещерах, либо в болотах. Они убивают любого, случайно попавшего в их владения. (Было бы смешно, если бы они этого не делали! Во первых, голод не тетка, и даже не девка, а во вторых, чего-э-нто он тут шляется? А чего это за железяка на боку болтается? Меч? Такой голову отрубят, недорого возьмет! Нет, лучше его заранее... Пока делов не натворил!) Говорят, что такие драконы достигают 30 футов длины. Оружием им служат их острые когти и зубы и кислотное дыхание, которое поражает на расстоянии около 6 футов. Очень сильны в магии.

Зеленые Драконы - низкие и подлые твари, одержимые идеей мирового господства. Их зло не знает границ, их единственная цель - поработить и уничтожить все доброе, что есть в мире. (Теперь я знаю кем был Адольф Гитлер на самом деле! Это злая фея, скажем, Моргана, хе-хе, превратила его в человека!)

Они обожают сражения без правил и могут начать битву без предупреждения. Их оружие - когти и зубы, а также облако ядовитого хлора размером до 5 футов. Найти их можно лишь в лесах, которые они защищают не из любви к природе, а потому, что очень ревностно относятся к своим владениям. В пищу предпочитают эльфов, но не отказываются и от других существ. (Жареные Гномы! Жареные Гномы!) Роят свои логова внутри холмов.

Красные Драконы. Из всех злых драконов, красный дракон - наихудший, за исключением, может быть, Тиамат. Трусливые и подлые, (по мнению родни рыцарей-неудачников, я так понимаю!) они любят действовать из тени и равнодушны к драгоценным камням и золоту. Они согласны на что угодно, лишь бы добавить к своим сокровищам еще пару алмазов.

Свою собственность они знают до последней монетки. Они живут в скалах, где в больших пещерах устраивают свои логова. Ненавидят чужаков, потому что одержимы идеей, что кто-то хочет украсть их богатство. На поселения, лежащие недалеко от их норы, накладывают дань, обязывая приносить им в жертву девушек.

Атакуют красный дракон с помощью когтей и зубов, или сжигает огненным дыханием на расстоянии до 9 футов. Древние Красные драконы могут использовать магию. Красные Драконы - одна из

пород Больших Драконов. Средний Красный Дракон может достигать 48 футов от головы до хвоста. Обладание исключительным интеллектом делает Красных Драконов очень опасными.

Тиамат - Хромовый Дракон.

Повелительница всех злых драконов. Она управляет первой плоскостью Девяти Адов и там находится ее дом. Она ненавидит все хорошее. (Сомневаюсь что все. Врят ли ей не нравится хороший кусок мяса, или дракон-парубок! Опять таки как настоящая Леди, ценит изысканные ювелирные изделия!) Она очень редко выходит из своей берлоги и лишь иногда идет на землю найти сокровище. Огромный ее размер делает невозможным использование когтей для битвы, но она может кусать каждой из ее пяти голов. Каждая голова обладает смертельным дыханием, и, кроме того, она может ужалить жалом, которое находится у нее на хвосте. Каждая из голов по цвету отлична от других и обладает своим оружием, в зависимости от цвета головы. Ее головы - белая, черная, зеленая, синяя и красная. Например, красная голова может дышать огнем подобно красному дракону. Кроме того,

каждая из голов обладает магией. Если застать Тиамат в ее логове, то с нею будет пять мощных драконов - Белый, Черный, Зеленый, Синий и Красный - как телохранители. (Я полагаю, что их функции этим ем... не заканчиваются. Кстати, Белый и Синий драконы могли оказаться в ее логове только по случайности, т.к. белый по природе добродушен и имеет интеллект собаки, а синий... Тот занят только своими делами. Хотя любовь, как известно способна творить чудеса!)

Ну вот, на сегодня пока что все. В следующем выпуске мы поговорим о нейтральных драконах.

Йорг Сандерсон и Крис Кейн

