

ПОВОСТИ

В городе наконец-то прошла премьера первой части «Властелина Колец». Судить однозначно о том, удачным ли получился многомиллионный проект, довольно тяжело. В фильме присутствует большое количество недоработок, отклонений от сценария и других «багов». Но, тем не менее, фильм получился как минимум красивым, захватывающим и довольно подробным. В рубрике «Суета Сует» мы разместили рецензию фильма by Leria.

Благодаря кинотеатру «Арман», для алматинских ролевиков состоялся бесплатный массовый культпоход на премьеру фильма. Более того, стараниями инициативной группы ролевиков посетителям кинотеатра было представлено показательное выступление – эпизод «Смерть Боромира», которое позже показывали по нескольким телеканалам. Большое спасибо нужно сказать Бобру Jr., Костику и Михе Кресту за организацию мероприятия и продвижение ролевой культуры.

10 Сентября на Бугаковке произошла драка между новоприбывшими и двумя участниками Клуба, что позже чуть не переросло в массовую свалку. Причиной, как обычно, явился конфликт двух разных сообществ (Подробнее про это читайте в рубрике «Депеша»)

Заявлен проект ежегодной летней ролевой Игры на местности. Пока он находится на стадии ранней разработки, и все, что на сегодняшний день точно известно – это лишь то, что игра будет проводиться по мотивам легенд о короле Артуре, и что ее будут делать Йорг Сандерсон и Крис Кейн (Юрий и Елена), они же «Holy Dragons». Предполагается, что игра будет проводиться на том же полигоне, что и «Арвис», и «Падение Севера».

В прошлом номере в разделе «Логово DM'a» был анонс нового проекта – Online RPG. Проект находится на сайте ala-rpg в разделе «Настольные ролевые игры» и представляет собой обыкновенный процесс вождения, только через интернет. В России подобное уже давно практикуется, но считается делом настоящих профессионалов. На данный момент проект уже почти закончен и «введен в эксплуатацию». Так что, те любители настолок и D&D, которые имеют постоянный доступ к Интернету, могут уже занимать теплые места в рядах команды приключенцев.

Наш актюбинский друг, ведьмак и супергерой Рен, которого ждали в начале февраля, опять откладывает свой приезд, омрачая тем самым всю алматинскую ролевую общественность, которая просто жаждет знакомства со столь примечательной личностью.

По причинам, не зависящим от администратора, временно была отключена гостевая книга на ala-rpg сайте. Но в понедельник, 18 февраля, Трор подключил другую, несколько отличную от старой, что позже было бурно отмечено в пивной «Штаб» не одной кружкой пива. Но в любой неприятной ситуации есть свои положительные стороны. Так, за время отсутствия гостевых, люди, привыкшие к общению в online, устроили реновскому чату аншлаг – такого количества посещений чат до этого времени, наверное, еще не видал.

Редакция журнала поздравляет защитников отечества с праздником **23 февраля** И желает воинам Бугаковки, чтоб их Родина спала спокойно!

А также заранее поздравляем наших девушек с наступающим праздником **8 марта**, да и с наступлением весны, вообще. Это время года создано для вас. Улыбайтесь, цветите, радуйтесь жизни и радуйте нас!

ОТ РЕДАКЦИИ



Вот и выходит в свет второй номер нашего Вестника. Мы очень старались сделать для нашего клуба что-то новое, что-то оригинальное, чего не было раньше, вокруг чего можно было бы объединить наши усилия. Именно такие задачи наша редакция ставит перед собой. Но это оказалось намного сложнее, чем мы это себе представляли вначале. И первый номер вышел немного сыроватым, особенно тот, что лежит в Интернете. Но главное – это то, что он все-таки вышел, а мы, тем самым, выполнили обещание, данное, прежде всего, самим себе.

Вообще, сама идея выпускать листок, газету, листовку, назвать можно как угодно, была революционной и, если хотите, абстрактной. Судите сами – ни материалов, ни опыта работы с подобными проектами, одна только идея. Подобного рода издания выходят в российских клубах, которые за время своего существования прошли и огонь, и вод(к)у, и плющенные трубы. Наш же клуб, как не крути, вряд ли можно назвать зрелым, хотя опыт уже есть, и немалый. Но, тем не менее, вот он, перед вами, новый выпуск, который вы ждали и рассчитывали найти в нем что-то для себя. И мы надеемся, что таким образом мы как бы открываем новый виток, новый уровень ролевых отношений в славном, но далеко от центра ролевой культуры городе Алма-Ате.

О прошлом номере мы слышали много отзывов, в основном положительных. Но были и субъективные мнения, характеризующие наше творчество не с лучшей стороны. Все это хорошо, потому что нам нужно знать наши достоинства и недостатки, а на них нужно указывать. Более того, нам просто необходимо знать ваше мнение по каждому пункту, каждой детали издания. Именно из этого и будет исходить наша работа. Так что, очень хотелось бы слышать более объективные оценки, чем «хорошо, ребята» или «плохо, я ожидал большего». И более конструктивные предложения, чем «неплохо, но могли бы и лучше».

Радует одно – мы сумели вас заинтересовать, а значит, достигли одной из своих основных задач. И помните, наша газета делается вами, о вас и для вас.



СУЕТА СУЕТ

Всем нам не безразлично то, что происходит в нашей жизни, в нашем клубе и вокруг нашего клуба. Но в последнее время я все чаще слышу такие слова: разлука, развал, тусовка. А кто сможет сейчас дать объективную оценку того, что именно сейчас происходит в потоке ролевого движения города Алматы? Мне самому все это напоминает фразу из песни В. Цоя «Все говорят, что мы вместе, но никто не знает в каком». В прошлом номере была статья, в которой рассказывалось о начале ролевого движения в Алма-Ате. Именно этой статьей я поднимаю стяг «за единение Клуба», пока еще призрачный и аморфный, способный развеяться при малейшем дуновении со стороны, но и способный обрести крепкий флажок и верного знаменосца при дружеской поддержке и сочувствии. Таким образом, я призываю всех вспомнить старые традиции, обзавестись новыми, прислушиваться к советам более опытных, а главное – научиться уважать друг друга. И вот первый человек, который решил встать со мной под этот стяг.

Vjard

Кто ты такой, чтобы мне говорить, кто я такой?

Некогда эту фразу впервые сказал теперь уже классик русского рока – Борис Борисович, и был абсолютно прав: «Ну кто ты такой, чтобы мне говорить кто я такой?» Сейчас эти слова применимы к каждому человеку, ведь по сути своей, каждый по своему амбициозен, у каждого есть свои идеалы, каждый – герой сам для себя. Ни для кого не секрет, что очень многие люди не могут до конца понять друг друга, причина этого, казалось бы, ясна, но все равно, человек не любит идти на уступки, человек человеку – волк, если хотите. Я не хочу никому забивать голову, опять же в силу своих амбиций, но простите, милостивые господа, а кто вы такие?

Итак, я хотел бы рассудить о нас. «О нас? Да что ты такое говоришь, какие НАС, нет никаких нас, нет вообще ничего!» Таким бы был ответ практически любого молодого «Ролевика». Что, не нравится слово? А как Ты себя назовешь? На этот вопрос нет точного ответа, но, господа, по-моему, все уже достаточно взрослые и могут отнестись себя к «тем» или «иным». Короче говоря, я буду говорить о «Толкиенистах» или «Ролевиках», как хотите, города Алматы.

Достаточно легко представить разговор двух почтенных старушек в автобусе №29 в воскресное утро: «Опять вырядились, смотри рожи-то какие, такой убьет и ему ничего за это не будет! Говорят, это секта какая-то, мол, они там, в горах, напьются, передерутся, а на обратном пути в автобус зайти из-за них нельзя будет, хоть один бы место уступил бабушкам, так ведь нет! Ты глупая, а что это у него за спиной торчит, палка какая-то! Ух, Дедка бы им задал! Помилуй и прости...»

Знаете, сам неоднократно слышал эти разговоры, и отчасти, конечно, согласен с бабульками, я их понимаю, но неужели храбрый рыцарь со святым мечом создаст только «такое» впечатление о себе? Почему, придя на знаменитую остановку, испытываешь почти такие же ощущения, как и бабушки в автобусе? Ведь ролевые игры довольно распространены по всему миру, и надо гордиться тем, что наша молодежь занимается чем-то интересным! Я не хочу повторять избитую тему, я скажу просто – каждый думает только о себе! Вы скажете, что это не так, а я скажу, что так. Взгляните на тех, кто приходит в Клуб (позвольте мне так называть воскресную тусовку) впервые, в надежде найти свою мечту, своего героя, пусть он мало что знает, у него нет опыта полевых или настольных игр, но он всем сердцем хочет стать тем, кем он себя хочет видеть. Конечно, сложился однозначный подход к подобным фразам типа: «О, вы Толкиенисты, я видел по телевизору, я тоже люблю фэнтези и хочу принять участие в ваших играх, вы примете меня? А как будет происходить обряд посвящения? Слушай это же колючуга? А из чего она? А мечи у вас тоже настоящие? А если я тебе в торец им двину?» В лучшем случае «новичка» позовут в горы посмотреть. Бывает, конечно, и так, что во время подъема какой-нибудь «старичок» расскажет историю клуба, покажет, как делать гарду и даст пару советов «в кого лучше идти!» Но это самый лучший вариант, в противном случае «новичка» осыплют презрительными взглядами и продолжат потребление угрюменного пива, обсуждая вчерашние посиделки в баре. Вы представляете, как у человека меняется мнение? Кардинально!

Ну, хорошо, пусть наш «новичок» уже несколько раз был в горах и без всяких посвящений и обрядов, накатив за здоровье, объявляет себя «Новым толкиенистом», с мечом и кожаным, сделанными своими руками. Что дальше? Дальше все просто – находит себе более-менее подходящих друзей (скажем гоблинов, орков, да без различия), в прошлом таких же «новичков», пока уплет колючугу и ждет



игры! ИГРА! Сколько смысла вкладывается в это слово! «Скорее бы игра, вот тогда порубаемся и все такое!» Ну хорошо, вот он и на игре, лето, много колоритного народа, какие-то квэсты, монстры, мастера, вино, девушки – вот здорово! Но простите меня пожалуйста, этот герой обречен на неудачу, ничего хорошего он на игре не увидит и не получит (в профессиональном ролевом смысле), кроме разве что батальных сцен (если они вообще будут) и веселых «неигровых» пирушек, а если еще и не

порубились, да и дождь шел все время, игра назовется «ОТСТОЙ две тысячи с чем-то». Это не игра, а если она дополняется полным отсутствием игровых мотиваций, неигровых разговоров (чаще матов и пьяных песен), и полного непонимания, что он (игрок) может сделать и как играть (отыгрывать) роль? Вот здесь начинается то, что я называю «неправильно начал»!

STOP! Ничего не пропустили? Да самую малость, мы пропустили и все... Почему? Да потому, что никому нет дела до другого, все заняты только собой. Новичкам в лучшем случае дается только боевка, они не видят «Театралок», они не видят героев (они видят фэйтэров), которых боятся потому, что последние умеют испугать не мечом и колючугой, а богословской беседой, они не могут себе представить игровую деревню, не вынимая клинка. И все это не только потому, что народ не читает книги, не играет в настолки и придумывает своего героя, а потому, что кто-то в свое время бил себя пяткой в грудь, распивая пиво на остановке, кто-то точно так же не знает, что такое (на мой взгляд, одно из важнейших действ) «Обряд посвящения», кто-то делает три однодневки в год и два года их вспоминает, кто-то слишком умный, чтобы объяснить молчаливую «Что зачем и почему», кто-то просто боится сделать первый шаг к другому, чтобы помочь, а кто-то говорит: «Ну кто ты такой, чтобы я объяснял тебе, кто я такой?». Конечно, существует еще много причин, почему Наш клуб растет (обращает) не так, как хотелось бы, но кому это нужно – кто-нибудь расскажет мне на это ответить? В полной анархии ничего не получится, игры будут уровнем не выше сегодняшнего, где играют только те, кто уже ученые-переученные и хотят играть, а главное знают, как это делать.

Я предлагаю усилить воздействие на тех, кто приходит впервые, создать антураж, чтобы «старички» были при параде и травили байки о прошлых играх в игровых сюжетах, а драки строй на строй дополнялись театральными сценами и рыцарскими поединками. Давайте придумаем обряд посвящения, создадим иллюзию сказки, где было бы интересно тому, кто приходит «вступить в ряды» ролевиков. Я надеюсь, что, прочитав эту статью, кто-нибудь сделает для себя соответствующий вывод и решит, чем он может помочь.

И в завершении: дело же в том, что у нас есть люди, которые могут делать такие игры, которые не снились никому, все они давно выросли из того возраста, когда толпами гоняли друг друга по горам. Пора задуматься о том, что РПГ – это не войнушка или пьяная посиделка у костра. РПГ – эта та вещь, на которой сотни жирных дядек из TSR и прочих компаний зарабатывают деньги, это то, ради чего не идешь в бар с друзьями, а садишься с ними за стол и достаешь дайсы, РПГ – это ночной шторм замка, это щиты внахлест и боевой строй, это то, о чем можно говорить с гордым иллюзией. Это стиль жизни!

О премьеры «Властелина Колец».

Наконец-то: СВЕРШИЛОСЬ! Премьера, которую так долго ожидали ролевики, состоялась. Окончилось томительное ожидание, окончились предпремьерные споры. Алматы увидел «Братство кольца» - первую часть трилогии «Властелин колец» по одноименной трилогии профессора Оксфордского университета Джона Роналда Руэла Толкина (или Толкиена, если вам так угодно).

Море впечатлений, захлестнувшее ролеву общественность Алматы, на время поглотило их умы и сердца, а по сему, на первый раз, я ограничусь простым описанием премьеры и изложением личных эмоций, оставляя подробную рецензию фильма на потом.

Итак, просмотр первый.

Сразу скажу: были такие, кто уже видел «Братство кольца» на пиратских кассетах в виде экранных копий. Для них просмотр фильма в кинотеатре не был премьерой, и, в чем я полностью уверена, они очень многое потеряли. Сделали они это по одной простой причине: фильм изначально был рассчитан на кинотеатр, большинство изменений в сюжете связаны именно с расчетом на это. Поэтому в телевизиоре фильм теряет свою привлекательность. Теряется вся глобальность и масштабность, все эффекты графики, вся полнота ощущения звука. Ведь основной упор создатели сделали именно на масштабы зрелища, на графику и мощный и soundtrack.

Толкин настолько глубоко разработал всю концепцию своего мира, что любое произведение о Middle Earth (Средиземье), на мой взгляд, крайне трудно реализовать в кино. Создатели фильма отразили лишь основное содержание текста, не вдаваясь в глубокую идейность и философию Профессора. Это мое возражение тем, кому фильм не понравился главным образом из-за несоответствия содержанию книги.

Были и такие, кто посмотрел фильм, не прочитав книги Толкина ни разу. В связи с этим, хочу процитировать диалог двух прекрасных девиц, подслушанный мной случайно на Бугаковке (очевидно, после просмотра видеокассеты с фильмом):

- Теперь надо бы прочесть книгу.

- Да зачем? Фильм посмотрел, и так все ясно...

Не мне их судить. Хотите посоветовать: прочтите, кто еще этого не сделал, и лучше не один раз.

Теперь о премьеры.

Показ «Братства кольца» начался в Алматы 8 декабря 2002 года, на день позже. Всероссийской премьеры, и почти на два месяца позже премьеры мировой. Насколько мне известно, фильм показывали в трех кинотеатрах — Алатау, Армане и Целинном в течение всего дня, начиная с утреннего сеанса.

Инициативная группа ролевилов договорилась с администрацией кинотеатра Арман о театрализованном представлении перед вечерним сеансом. Я не знаю подробностей этой сделки, а посему надеюсь, что инициативная группа сама поведает об этом массам, дабы войти в анналы истории Алматинского Клуба Ролевых Игр. Ограничусь описанием программы выступления.



Началось сие действо с битвы «светлых» и «темных» перед входом в кинотеатр. Не знаю, были ли разбиты камеры любопытствующих Журналистов, но голову одному орку разбили, что называется, капитально.

В целом, этот элемент программы выглядел не лучше и не хуже обычной битвы «стенка на стенку» на вертолетной площадке в воскресный полдень.

Далее последовала постановка эпизода смерти Боромира из книги Толкина. Выглядело это уже намного более официально и впечатляюще. Я не стану критиковать те небольшие недочеты в выступлении, которые связаны скорее с непривычностью обстановки, чем с недостатками самой постановки. Положительного все же больше. Молодцы ребята! Не побоялись выступить и показали чего мы стоим. В следующий раз, если он

состоится, будет еще лучше. Танцы критиковать я тоже не буду. Смотрелось здорово, особенно если учесть, что Света и Дарина все-таки не балерины. Пусть это действо и вызвало добрую улыбку у присутствовавшего там известного в городе танцора и актера пантомимы (к своему стыду до сих пор не знаю, как же его зовут).

К сожалению, я не видела ни одного интервью с нашими ролевиками, снятого в день премьеры. Надеюсь, что никто ничего глупого не наговорил. Если это так, то тот, кто увлекается Толкином и фэнтези, но до сих пор не играл в ролевые игры, увидев сюжеты с премьеры в Армане, легонько укусит себя за локоть.

Мнения о фильме.

Сам фильм вызвал впечатления весьма неоднозначные. Не было никого, кому фильм понравился полностью или не понравился совсем. Он либо в целом понравился, либо в целом не понравился. На примере собственных впечатлений я постараюсь обобщить все его положительные и отрицательные черты.

Плюсы:

1. Фильм снят по «Властелину Колец»: наконец-то мы увидели то, что раньше существовало в нашем воображении.
2. Сюжет воплощен ярко, красочно и вполне динамично, словом, есть на что посмотреть.
3. Большая часть актеров (за исключением парочки эльфов) подобрана очень грамотно, и они соответствуют своим образам.
4. Графика почти всегда органично вписывается в остальные элементы постановки. Она всегда заметна, но не всегда выделяется и почти не напрягает.
5. Soundtrack просто офигенный. Ему стоит посвятить отдельную статью.
6. Красиво поставлены драки. В них нет той матричной неестественности, но в то же время, использованы все возможности современного видеооператорского искусства, о которых я имею лишь общее понятие, но которые всегда заметны.

- Возьми кольцо, Фродо, оно ХОЛОДНОЕ.

Ты видишь что-нибудь?

- Да, какую-то надпись...

- И что там написано?

- Made in China!

- Этого я и боялся...

7. Антураж: костюмы актеров и обстановка интерьеров. В них нет излишней фэнтезовости, они вполне соответствуют тому средневековому повествованию, которое сопровождает повествование книги.

8. Добрый юмор, показанный в фильме, звучит совсем по-толкиновски.

Минусы:

1. Фильм снят по «Властелину Колец»: зачем этим уродам надо было разрушать мое личное представление о мире Толкина.
2. Из сюжета выдернуты многие важные события, а то, что не выкинуто и не сокращено, изменено почти до неузнаваемости. И все ради того, чтобы сделать из фильма очередной action-боевик.
3. Некоторые актеры не соответствуют своей роли. Элронд так и не вышел из образа агента Смита (Matrix), Арвен — не прекрасная эльфийская дева, а дуря, которая лезет не в свое дело. Из Гэндальфа сделали вовсе дурачка, а из хоббитов — детей.
4. Местами перемонстрили с графикой.
5. Несовпадение ландшафтов с описанными Профессором. Так, например, в Шире откуда-то появились горы.
6. Драки порой просто не возможно смотреть: во время битв мозг не успевает фиксировать то, что видит глаз.
7. Обстановка и антураж толкиновских книг не всегда переданы верно. Чего стоят Урук-хайи, с которых стекает мерзкая слизь. А Лориен выглядит не как земля, наполненная золотом неземного света, а как преддверие Мордора или как Дол Гулдуур. А про Багровое Око я вообще молчу...

Итак, вы видите, что плюсов все-таки больше.

Напоследок.

Сложно судить об этом фильме с первого просмотра. Я могу лишь пообещать, что после того, как я посмотрю этот фильм еще пару раз, обязательно напишу подробную рецензию и полнее обосную все «за» и «против».

Считаю, что лучше смотреть его после прочтения оригинала и именно в кинотеатре — это единственный мой окончательный вердикт. Посмотрите те, кто не посмотрел, прочтите те, кто не прочел. Главное, не судите сгоряча и не торопитесь назвать фильм хорошим или плохим. Всем свое время.

Элериан Туринквилин (Валерия Недлина).

ПОЛИГОН

В этом номере размещены общие данные о проекте Большой РИ на лето и критическая статья, посвященная оценке достижений и упущений наших Больших Игр на местности, в частности – последней из них. Данной статьей мы открываем целый цикл, посвященный Большой Игре «Падение Севера», прошедшей под руководством Деарона (Семдянов Денис) и Трора (Исаенко Сергей).

Разбор полетов.

(Критические заметки об Игре-2001 "Падение Севера")

Сев за написание этой статьи, я надеялся, что открою своими "заметками" новый раздел или цикл, в которых можно было бы обсудить все достоинства и недостатки наших игр или какие-либо спорные моменты и вопросы. Что получилось - выношу на ваше рассмотрение.

Говоря об игре, сразу хочу отметить, что это была первая в нашем регионе игра по Толкиену. До этого у нас проходили только "самodelки". То есть, я не хочу сказать, что это были плохие игры, но такие игры делать существенно проще, чем игры по книге. Некоторые возражают: "Чего уж тут сложного? Есть почти готовый сценарий, бери, адаптируй, набирай игроков – и вот тебе готовая игра". Но ведь в играх-самodelках над тобой ничто не довлеет, твоя фантазия ничем не ограничена и можно почти что угодно сделать так, как тебе того хочется. Автор же обязывает тебя все согласовывать с книгой. У мастера пропадает право на художественный вымысел. Ему приходится направлять игроков в нужное русло, постоянно напоминать им о мотивации их поступков (вообще-то, это сами игроки должны думать о мотивации, но как показывает опыт – должны, а не делают). И там, и там есть свои плюсы и минусы. Я считаю, что Денис (Деарон) и Сергей (Трор) справились с основными задачами игры по Толкиену:

1. Правильно выбрали период в хронологии для проведения игры. История Среднеземья крайне богата и разнообразна. Хватало и войн, и чудес, и приключений. Не попробуйте смоделировать становление Валинора или Дагор Брагголлах какой-нибудь. А Война Кольца? Хотя ее более-менее удачно и ставят на ХИ, но у нас нет таких ресурсов. А наши мастера очень грамотно выбрали игровое время, когда можно было, и поиграть и повоевать.

2. Распределили игроков на главные роли. Я не писал легенд и не донимал мастеров дурацкими вопросами о том, почему в Средиземье нет темных эльфов, к примеру, или почему я не могу пойти магом. То есть, многое мы, конечно, обсуждали, встречались, обговаривали, но сути это не меняет – не знаю как у других, но лично мне роль дали. В распределении ролей есть свои преимущества. Ты уже знаешь человека, примерно представляешь, как он будет себя вести, на что он способен, а на что – нет. А ведь в игре по книге очень важно знать, как поведет себя игроки (а они обязаны вести себя по сценарию правильно). Сейчас на месте Назгула (Ярослав) или Аргелеба (Мируэн) я с трудом представляю себе кого-то еще Судя по всему, неплохо играли Серега Призрак, Вика, Толик, Ромка Харт, Лерия, Яна – всех не перечислишь, за всеми не уследишь, кто как играл – многих я просто не видел.

3. Сбалансировали Темную и Светлую стороны. Как было сказано в одной компьютерной RPG (Icewind Dale): "Баланс - это то, на чем держится наш Мир". Вспомните, во многих фантазийных произведениях Баланс лежит в основе стабильности Мира. Хотя у Толкиена ни о чем подобном речь и не идет, но, с чисто технической стороны, успех игры во многом зависит от сбалансированности. Ярким примером немотивированного усиления одной из сторон на Игре может послужить 1999 год (Танки бродят по полю – танки игровые). Здесь же мастера грамотно распределили мощностные и специальные возможности у двух противостоящих друг другу сторон. Но чтобы быть объективным, хочу сказать, что у этой игры были и недостатки:

1. Игра делалась для определенного класса персонажей.

Реально поиграть пришлось всего лишь нескольким людям: Мируэну, Ясику, Славке Черному и мне. Даже роли Арвелгея (Призрак), Элронда (Арсен), всех эльфов, комендантов и королевы Архедайна, воеводы Рудаура отходят на второй план. А про остальных я и вообще молчу. На другой игре, которая тоже была удачной - "Арвис" (1999г.) играющих персонажей было действительно много, потому что вся игра была сделана для так называемого "среднего класса" игроков. В этом плане нынешнюю Игру можно сравнить с Игрой-98 "Адский Гон", где тоже играло не так много персонажей.

2. Небольшая площадь полигона.

Я, да и не только я, не зря сравниваю "Падение Севера" с "Арвис". Обе они получились на славу (не на Черного), и даже проходили на одном

месте. Но вот беда – поселения на Падении были больше скучены, чем в прошлый раз. Некоторые игроки не разделяют моей точки зрения по этому поводу, в частности Мируэн, Призрак, Деарон, но многие другие, я думаю, меня поддержат: чем больше полигон – тем больше места для маневров. А то, как получалось – куда бы бедный Назгул не сунулся, там уже Глорфинд ел в кустах сидит и рожи корчит.

3. Нехватка региональных мастеров и их плохая информационная подготовка.

Хорошо, что нам в Эльфятнике таковые были не нужны (мы были не командой, а скорее сборищем одиночных персонажей). А вот в поселениях мастера-региональщики никаких проблем не решали, да и не могли решить в силу своей непосвященности в тонкости игры. Скорее, они служили живыми диктофонами для главного мастера. А все потому, что они были набраны уже по ходу игры, поэтому понятно, что их подготовка оставляла желать лучшего. Поэтому-то Деарону проще было решать все проблемы самому. Но ведь он простой человек и повсюду одновременно быть не может, а это здорово тормозит игровой процесс.

4. Недостаток слежения за неигровой информацией. Вообще-то, это проблема игроков, а не мастеров. В конце концов, для кого игра делается, для мастеров, что ли? Только все дело в том, что игроки не рассматривают это как проблему. Мастеру, конечно, очень тяжело следить за ходом неигровой информации, но как-то же можно на это повлиять. Для примера. На ПГС-2000 я был киллером, и, как бы я ни конспиривался, меня все равно узнавали. Так вот, Каркун в мертвятнике так промывал мозги моим жертвам, что те не должны были оттуда выносить никакой неигровой (не знаю точно, но кто-то все же проговорился). А вообще, это бич почти всех ролевых игр (даже про компьютерную RPG можно написать солюшен и это будет неигровой). Представляю, что думает Сема, читая эти строки, даже примерно представляю, что он может возразить. Но поймите меня правильно – я вовсе не пытаюсь упрекнуть ни вас (мастеров), ни кого-либо еще (хотя, некоторым игрокам стоит задуматься на счет мотивации своих поступков и распространения неигровой; не будем показывать на них пальцем, я думаю, они и сами догадаются о ком речь).

При написании данной статьи, я ставил перед собой совершенно другие задачи. Это своего рода попытка осознать некоторые игровые моменты, действия, мотивы и попытка анализировать в целом. Я не претендую на 100%-ую правильность своих рассуждений, но, согласитесь, рациональное зерно в них есть. Мне бы хотелось, чтобы эти заметки не канули в лету, а были приняты к сведению не только мастерами этой игры, но и последующих. Да и игрокам есть на что обратить внимание. Просто я искренне радаю за развитие нашего ролевого сообщества. Мне, человеку, который ведет отсчет своего ролевого стажа со времен открытия Клуба Ролевых Игр в Алма-Ате, который видел все без исключения Большие Игры и участвовал во многих других проектах, хотелось бы видеть дальнейший профессиональный рост как отдельных игроков и мастеров, так и ролевого движения в целом.

P.S. Я надеюсь, что эти заметки будут не единственным критическим материалом по прошедшим событиям и что другие игроки примут участие в обсуждении различных ситуаций и проблем, возникающих в ходе развития Role-Playing Games всех направлений!

Vjard.



Проект Большой Летней Полевой Игры по мотивам книги Thomas Malory: "Le Morte D'Arthure" ("Смерть Артура")



На ваше рассмотрение выносится проект большой летней полевой игры «Король Артур и Рыцари Круглого Стола в поисках Святого Грааля». Игра не претендует на роль исторического или научного исследования. В этой игре мы более детально прописали роли (в целом концепция ее проведения будет напоминать прошедшую игру "Рыцари славного Королевства Вулдумов, или в поисках принцессы Эленоры"), то есть упор будет делаться на отыгрыш персонажа и на театралку, а не на командную игру. Но не забыта и боевка. Тех, кто жаждет только боев, могу успокоить – есть роли

и для них! Роли, где меч будет говорить за своего хозяина! Не забыты и девушки – в этой игре им не отводится роль статистических полубезмолвных фигур, как это иногда бывает, а есть несколько важных и интересных ролей, каждая из которых могут повлиять на исход игры в целом. У каждой из противоборствующих сторон есть сильный маг, и, возможно, на этой игре будут магические поединки!

Мир игры, безусловно, магичен, но технологии развиты плохо: применение арбалетов, катапульт и других сложных машин неприемлемо. Более того, на игру не будут допускаться большие ростовые щиты (двери), алебарды, двуручное оружие (за исключением топора скандинавского типа) и подобные вещи, несоответствующие духу того времени.

Планируемое число участников не меньше 50-ти человек. Идеальным для этой игры было бы такое соотношение игроков: Файтеры – от 32 человек и более, другие обязательные персонажи, не требующие боевого вооружения и доспехов (маги, аристократия, и.т.д.) – от 18 человек.

Окончательно дата и место проведения игры будут уточнены позже и зависят от количества поданных заявок (предварительно вторая неделя августа 2002)

Ситуация на начало игры.

...Британия, примерно 530-540 год нашей эры. После падения Римской Империи центральным городом Британии является Камелот, находящийся на месте современного Винчестера (южная Англия). Артур и его рыцари являются защитниками «кельтской», «друидской» Британии, впрочем, уже принявшей христианство. Со стороны предков нынешних шотландцев – Пиктов, Артур не находит поддержки в борьбе с общим врагом – вторгнувшимися из континентальной Европы (территория современной Германии) племенами Саксов. Артур, используя римскую школу ведения войны и организации тыла, держит варваров на восточных рубежах, но ему не удается выпихнуть их с острова.



Саксы под предводительством Хенгиста и Хорзы, под знаменами с изображением белой лошади продолжают захватническую экспансию. Заклучив союз с Лотаром, они копят силы для решающего броска – нападать на Камелот в присутствии Артура и большого количества рыцарей они пока не решаются. Постоянно нападая на Пиктов, они постепенно нарабатывают в стычках с ними боевые и тактические навыки. Войска Артура, как и Пикты, пользуются тактикой коммандос – «Hit and Run».

Некоторые заморочки.

...Молодой, подающий большие надежды рыцарь круглого стола Килх, безнадежно влюблен в красавицу Олвен. Нельзя сказать, что юная дева не отвечает ему взаимностью – как раз наоборот. Вся причина кроется в ее отце – злобном циклопе Глоге, который по непонятным причинам с ослиным упрямством противится этому браку. Артур и его рыцари озабочены состоянием Килха – хороший

боевой рыцарь просто сохнет от несчастной любви. Тогда рыцари во главе с Артуром едут уговаривать Глога, обещая взамен выполнить любые его условия.

...В то же время земля валлийская полнится слухом о якобы спрятанном где-то Граале. По слухам, это магический предмет наделен огромной силой и способен превратить Камелот в настоящее Эльдorado, а также помочь выкинуть наконец-то Саксов-язычников со Священной Британской земли. Единственная загвоздка – Грааль могут найти только чистые душой люди. Никто из старых рыцарей – греховодников на эту роль не подходит. И тогда рыцарь Гавейн под патронажем Мерлина собирает команду искателей.

...Борьба между тремя силами (Камелот, Лотиан, сакские захватчики) разочаривается за небольшой замок Бадон, имеющий стратегическое значение. (Далее в процессе разработки)

Список рекомендуемой литературы:

Специально для тех, у кого возникнет желание ознакомиться с темой Артуровского цикла ближе, приводим список рекомендуемой литературы. Я постарался перечислить все известные мне источники. Некоторые книги из него, скорее всего, достать практически невозможно, некоторые можно достать в «British Councile» (естественно на языке оригинала). Однако, хочу предупредить, что в различных литературных источниках имена, события, отношения и поступки различных героев могут отличаться. При создании этого гейм-сеттинга мы не ставили цели создания исторической реставрации (честно говоря, я вообще сомневаюсь в возможности таковой, т.к. различные источники зачастую слишком противоречивы). Нашей целью было скорее создание «игрового мира», «гейм-сеттинга», интересного для отыгрыша. Но игра все же будет проходить по историческим материалам, и необходимо знать, кто такой Король Артур. Так что, читайте литературу.

1. Томас Мэлори «Смерть Артура» (Thomas Malory "Le Morte D'Arthure")
2. "Мабиногион" (сборник кельтских легенд) в изложении любого автора.
3. Томас Бальфинн "Mithology"
4. Чарльз Сквир "Кельтские мифы и легенды, поэзия и романы"
5. Эванжелина Уолтон "Мабиногион" и другие книги
6. Т.Х. Уайт «Король в прошлом, Король в будущем»
7. Стивен Льюхед (Талиесин, Мерлин, Артур) ... Практически любая книга этого автора.
8. Маррион Зиммер Брэдли "Туманы Авалона", "The Forest House"
9. Анджей Сапковский «Мир Короля Артура»
10. Джулиан Мей «Сага об изгнанниках»
11. Патриция Коннелли Моррисон «Верования Кельтов» и другие ее книги
12. "Легенда о Тристане и Изольде" (Серия "Литературные Памятники, из. Наука 1976)
13. Дайана Л. Парксон "Белый Ворон"
14. Книги Джиллиан Брэдшоу и Питера Ханрафти.

WARGAMES



В прошлом номере нашей газеты я довольно туманно описал, что же такое варгеймы. Сейчас я попытаюсь более конкретно рассказать про современные варгеймы, откуда они пошли и какие бывают.

Варгеймы, или настольные военно-тактические игры, были придуманы для проведения учений высшего и среднего командного состава, во времена, когда регулярные армии государств стали неприлично большими, а проведение полномасштабных полевых учений по денежным затратам стали сравнимы с проведением небольшой военной кампании. Мудрые полководцы, уставшие от засиженных шахмат, принялись создавать полноценные варгеймы, с реальными картами предполагаемых полей битв, учетом погодных условий и прочими тонкостями военной науки. Обычно все происходило примерно так в экстренном порядке собирався штаб той или иной армии, офицеры закрывались в спец. помещении со всеми необходимыми принадлежностями для управления и корректировки действий войск. Им сообщалось, что такое-то государство, с такими-то намерениями вторглось на таком-то направлении, таким-то количеством и составом войск. А в это время, в другой, точно такой же комнате, собирався штаб из опытных полководцев и руководил действиями армии агрессора. В штабе агрессоров, как правило, находились стратеги, специально изучавшие манеру планирования и постановки боя определенного государства. За всем этим великолепием следила специальная группа офицеров-посредников. Именно через них обе стороны общались между собой, и именно они видели всю картину целиком и владели всей информацией, и именно они отдавали победу той или иной стороне. Такие штабные учения могли длиться неделями, и офицеры в это время сидели и воевали друг с другом.

Современные варгеймы не многим отличаются от командно-штабных учений, а некоторые по размаху не уступают своим прародителям. Место двух штабов заняли игроки, а роль офицеров-посредников теперь исполняет книга правил, так называемый «рульбу». Игровой процесс, как правило, делится на несколько ходов, а ходы, в свою очередь, делятся на фазы. Ходы делаются по очереди каждым игроком. Обычно первым ходит игрок, выигравший инициативу, но есть и такие игры, в которых очередность ходов определяется правилами. Например, в новом варгейме от Games workshop "Lord of the rings: Fellowship of the ring" первыми всегда ходят светлые. Количество и очередность фаз зависит от уровня и сложности игровой механики. Фаза - это отрезок игрового времени, в котором игроки совершают определенное действие. Например, в фазу движения игроки могут только двигать свои войска, а в фазу стрельбы только стрелять. Варгеймы - вещь неторопливая, время одного хода может растянуться на несколько часов, а вся битва на несколько дней. Все зависит от количества войск играющих и масштаба.

Про масштаб нужно рассказать отдельно. Можно один полк или даже дивизию записать в одну карточку, и играть на карте, где один дюйм будет равняться ста километрам. А можно этот полк разделить на роты, роты -



на взвода, а взвода - на отделения. При этом масштаб изменится на три порядка. Все зависит от желания игроков. Хочешь командовать группами армий или корпусами - пожалуйста. У тебя будет несколько карточек с обозначениями войск и их количеством в несколько тысяч человек. А хочешь управлять взводом - у тебя будет несколько миниатюр (солдатики), которых ты будешь называть по имени и знать их характеристики наизусть. Тут дело вкуса и амбиций каждого игрока.

Варгеймы также делятся тематически. Я бы выделил два основных направления: варгейм исторический и варгейм фантастический. Для варгеймера-историка важна точность воспроизведения деталей конкретных сражений, как можно точнее соответствующих оригиналу. Дядьки в толстых очках отливают из олова полки гусар, драгун и прочих гренадеров, с точностью до пуговицы восстанавливают облик солдат наполеоновской эпохи. Они тусуются на сайте genstab.ru, читают журнал "Сержант" и, если ты не знаешь, какого цвета манжет у гусара третьего гренадерского полка армии Наполеона в период русской кампании, то ты не заслуживаешь уважения, и твоя жизнь прожита зря.

Для варгеймера-фантаста важен сам игровой процесс, а не его схожесть с оригиналом. Каждый может делать то, что ему хочется. Хочешь играть орками в космосе - пожалуйста, или гигантскими крысами в проклятом городе - без проблем. Сейчас выбор ограничен только вашей фантазией и размерами вашего кошелька. А если нет того, чего вы хотите, придумайте это! Варгеймеры-фантасты обитают на rolemancer-e, читают "White Dwarf", играют в "Warhammer" и "Battletech", и им все равно, что нет такой армии, как Chaos Dwarves, они сделают их сами из простых гномов.

Так что выбирайте, но я посоветовал бы вам не делиться ни на тех, ни на других и не называть людей попсовиками только потому, что у него в армии не персы и тевтонцы, а орки и гоблины. Какая разница кем играть, главное, чтобы было весело и интересно. Это в Москве, где много разного народа, можно позволить себе выбирать, во что и с кем играть. А в нашем городе, не так много людей увлекающихся варгеймами и каждый человек на счету.



ДЕПЕША

Через эту рубрику мы пытаемся общаться с вами – отвечаем на устные вопросы, высказываем свое мнение, комментируем различные идеи и происшествия. Так что, не стесняйтесь, задавайте вопросы, спрашивайте, пишите письма – подискутируем.

За этот короткий месяц мы получили и множество предложений с просьбой «принять на работу» корреспондентом, корректором, редактором, техническим ассистентом, не было, разве что, бухгалтеров и дизайнеров. К сожалению, наша редколлегия не является профессиональным редакторским коллективом, а наш Вестник – профессиональным изданием, так что и нужда в большом штате отпадает. Но мы с радостью примем к сведению любые дельные замечания, советы и любую критику. И, как уже говорилось ранее, пишите, излагайте свои мысли, выкладывайте все, что вас волнует и интересует, мы с удовольствием разместим все ваши соображения.

В один из обычных воскресных деньков на Вертолетку поднялись семеро парней необычного вида. Необычного для Бугаковки, но вполне обычного для городских подворотен. Такие почти не забредают так высоко – водки можно и возле речки выпить. А эти пришли специально к нам, ради интереса, чтобы посмотреть и поучаствовать. И все, вроде, «было на мази», «тип-топ» (суть есть: хорошо, как надо), только немного «нозила» (не нравилась) их манера «базарить» (вести высокоинтеллектуальный разговор), но с этим можно было смириться. Только я, почему-то сразу почувствовал, что конфликта не избежать. Но день подходил к концу, и все шло гладко, пока не появился Антошка (если кто не знает – паренек, что был единственным противником Худо на турнире Лето 2001) с разбитым носом. И вся идиллия сразу рухнула. Что было дальше – описано выше, но мы при этом оказались «не правы». В связи со всем вышеизложенным, хочется напомнить, что это не первый и наверняка не последний конфликт в истории Бугаковки. Господа, хватит мириться с произволом уличной шпаны, пора уже научиться давать отпор! Вы, представляющие себя могучими воинами, где ваша отвага? Я говорю не про настоящий случай – про последующие (этот оказался самым «удачным» для нас, если так можно выразиться). Не получается по одному –



действуйте вместе. И плевать на уличные «понятия» (правила). Бугаковка – наша гора, наш дом и мы устанавливаем там свои правила! И никто не вправе заявить, что мы были не правы! На горизонте опять замаячил призрачный стяг «Единения».

Последнее время мы, похоже, слишком часто говорим про варгеймы и AD & D, то есть про то, что можно назвать просто – настолки. В первом номере Вестника мы даже уделили этой теме два раздела и две из шести страниц. А теперь многие говорят, что мы слишком увлеклись темой, плохо знакомой общей массе ролевиков. Возможно, это так и, как вы можете видеть, мы, прислушавшись к общественному мнению, немного ограничили обе эти рубрики. Но спросите любого старичка-ролевика, который еще помнит старый Клуб во Дворце Пионеров, что для него значат настолки. Это то, куда мы впервые пришли, то, с чего для нас начался долгий и тернистый путь ролевых игр, то, с чего мы начинали и во что учились играть, то, с чего вообще все началось. Для многих это было основной представлением не только о РИ, но и о фантастике, фэнтези, включая Толкиена, истории, рок музыке и т. д. (любовь к пиву, например). Настолки это особый склад образного мышления, представления, поведения. А теперь эта часть РИ почти потеряна для нашего ролевого сообщества. И, наверное, слишком мало просто проповедовать идеи настолок, нужна практика. А кто сейчас практикует эти идеи? Только Мухтар и его одного слишком мало, каким бы хорошим Мастером он бы ни был. У Шурика тесный круг своих друзей. Когда-то водили и Ясик, и Каркун, но сейчас они очень заняты работой. Ситуация складывается почти туловищная: кто-то, может, и хотел бы заняться настольными РИ, но нет возможности. Но не грустите, друзья. Мы планируем вновь открыть Клуб Настольных Игр, как секцию Алматинского Клуба РИ, и сейчас это лишь дело времени. Правда, секция уже не будет простым кружком, каким был первый Клуб. Меняются времена – меняются условия. Нужен будет членский взнос, прежде всего потому, что помещение для секции придется арендовать. Нужна будет четкая структура, организация и дисциплина. Но все это кажется мелочью, когда думаешь о возможности вновь обрести Клуб Настольных Игр.

Интересно, многие ли из вас знают о том, что одна секция Клуба уже есть и успешно функционирует с середины осени. Названия у секции еще нет, так что, пока решили ограничиться просто аббревиатурой – СКИФ, Спортивный Клуб Исторического Фехтования. Ребята снимают небольшой спортивный зал в подвальчике, возле кинотеатра «Целинный» и тренируются три раза в неделю. Руководителями и организаторами всего этого являются Константин Роганов (Рагнар) и Михаил Фосс (Haldor или Крест – кому как привычнее).

Редакция: Миха, как тебе пришла в голову идея заняться тем, чем ты сейчас занимаешься, как это вообще все началось?

Миха: Все началось с турниров 2000 и 2001 года, когда я почувствовал, что тех навыков и того умения, которым обладал раньше, недостаточно. Я почувствовал себя недостаточно умелым, сильным, если можно так выразиться, но я точно знал, что смогу стать лучше. Появилось желание научиться самому и попробовать научить других. Именно тогда я ознакомился с «зареченской» системой боя, которую пытаюсь освоить и сейчас.

Ред: Что собой представляет эта система?

М: Ну, если просто и в двух словах, то это то, как правильно, точно и даже красиво владеть оружием. В России существуют две системы боя с оружием, обе производные от славяно-горькой борьбы – «тульская» и собственно «зареченская» или еще ее называют «пензенской». Но чтобы заниматься этим профессионально, нужен хотя бы один человек, который эту систему уже освоил, да еще и обладал бы способностями тренера. Мы же сейчас, конечно, занимаемся по произвольной программе.

Ред: Какие ты ставишь задачи перед собой и перед людьми, которые вместе с тобой здесь занимаются?

М: Научиться держать в руках меч, более того – эффективно им орудовать. Да как и в любом виде спорта – развить силу, ловкость, выносливость. Кроме этого, занятие историческим фехтованием помогает развить бойцовские качества и навыки, укрепить моральный дух. Попробовать почувствовать себя мужчиной, умеющим обращаться с оружием, бойцом, воином. Еще, хотелось бы собрать костяк новой команды, которая бы с энтузиазмом участвовала в различных проектах Клуба. Возможно, что мы сможем поучаствовать в каком-нибудь российском турнире, перенести сюда заработанный там опыт. А вообще, очень хотелось бы продвинуть историческое фехтование настолько, чтобы сделать его новым видом спорта, как в России.



Популярное Драконоведение, или Развенчание Мифа (Часть2я).

...И все-таки, для большинства представителей славного драконьего племени борьба добра и зла, хаоса и порядка была глубоко безразлична. Приходили и уходили народы, могущественные империи развеивала в прах неумолимая рука времени. Но сквозь все это смотрели глаза «нейтральных» драконов, не обращая внимания на суету смертных, мешающую раздумьям о вечности...

Сапфировые драконы. Чешуя этих прекрасных драконов сверкает на свету. Перед боем они внимательно изучают противника, и если он не проявляет особой агрессивности, предпочитают убедить его покинуть их территорию. Если это не удастся, они испускают высокочастотный звук, почти неслышимый для людей. Этот звук разрушает клетки организма и внушает жертвам страх, заставляя их спасаться бегством. Сапфировые драконы неподвластны магии удерживания и страху. Обитают они под землей и часто скрывают свои сокровища в пещерах, в которые можно пройти только с помощью магии. К своим детям эти драконы относятся хорошо, но когда дети вырастают, родители прогоняют их. Сапфировые драконы любят питаться гигантскими пауками и постоянно воюют с глубинными драконами, дварфами и темными эльфами (причинами этих войн, как впрочем, и многих других, являются сокровища)



вихрь 3 фута шириной, 3 фута глубиной и 20 футов длиной, который будет виться вокруг Дракона. Облачные Драконы могут использовать магию ветра и погоды. Одним из особых проявлений их магии является ливень. Он забирает всю воду из облака и проливает ее сильнейшим дождем, который может потушить как обычные, так и магические пожары. Облачные Драконы отдаленно напоминают Золотых Драконов. Окраска их зависит от среды и настроения и может колебаться от темно-серой (сердитый) и чисто белой (нейтральный), до золотой, переходящей в розовый (очень рад).

Глубинные драконы. Немногие обитатели земной поверхности знают о существовании глубинных драконов. Эти драконы обитают в подземельях. Мудрые и терпеливые, они ценят охотничий азарт превыше всего. Их когти способны дробить камень в пыль. Недавно появившиеся на

Туманные Драконы могут быть обнаружены только около водопадов, побережий и областей, где выпадает большое количество осадков. Они могут принять плотную газообразную форму и появляться как туман, что бывает для них очень удобно. Кроме обычного применения в битве когтей и зубов, Туманные Драконы могут выдыхать облако туманных паров, в которых жертва может утонуть. Туманные Драконы также способны использовать магию облаков и илюзорной воды. Драконы Тумана имеют сходство с золотыми драконами в форме тела. Они полупрозрачные в материальной форме и имеют серо-белый или сине-белый окрас.

Синие Драконы обожают жаркий климат и чаще всего селятся в пустынных землях. Они питаются крупными животными и скотом. К другим драконам относятся враждебно и ревностно охраняют свою территорию. Они больше полагаются на свою хитрость и мудрость, а не на силу, и для воздействия обычно используют магию. Могут паразитировать противника молнией.

Белые Драконы из всех драконов более всего напоминают обычных животных. Они не такие интеллектуальные, как их собратья. Белых Драконов заботят только они сами, поэтому они живут вдалеке от своих собратьев, в заснеженных пустошах или в ледяных скалах. Они питаются лишь замороженной пищей и для этого используют свое ледяное дыхание, выдыхая конус интенсивного холода до семи футов длиной.

Теневые Драконы. Теневой Дракон - ночной, подземный, или его можно встретить в затененных местах. Этот вид Драконов - независимый и одиночный. Самка откладывает 5-8 яиц, но первый вылупившийся дракончик поглотит остальных. Теневые драконы предпочитают ходить, а не летать - они плохие летуны и быстро устают. При ярком свете Теневые Драконы почти слепы. Теневые Драконы сильны в магии, и с возрастом их магические возможности возрастают. Они стремятся использовать магию темноты и избегают магии света и огня. Кроме когтей, для атаки Теневой Дракон использует оружие дыхания: облако темноты около 40 футов длиной и 20 футов высотой. Это облако не только закрывает свет, но и забирает жизненную энергию жертвы. Все Теневые Драконы обладают большой способностью скрываться в тени. Из-за их природы и субстанции Теневые Драконы могут быть поражены только магическим оружием, причем они очень устойчивы к повреждениям. Крылья их более прозрачные, чем тело Дракона. При попытке разглядеть Теневого Дракона глаза могут заметить легкое серое свечение. Но, тем не менее, это бывает, обычно, слишком поздно...

Облачные Драконы тоже предпочитают одиночество, и чаще всего их можно встретить по одному. Если же удастся обнаружить двух Облачных Драконов, то они, вероятно, окажутся соединенной парой. Любимым занятием Облачных Драконов являются состязания в гонке по небу.

Очень трудно отличать Облачных Драконов от облаков вокруг них, поскольку они могут принимать газообразную форму по желанию. Будучи в этой форме, напасть Облачный Дракон может только с помощью магии. Три раза в день Дракон может выдыхать огненный

свет дракончики предпочитают не покидать родительского гнезда, пока не научатся принимать форму крылатой змеи или темного эльфа. Благодаря этой способности они часто живут среди дреу (темных эльфов). Глубинные драконы способны выдыхать облако едкого газа, который разрушает клетки организма, но не повреждает ткань, ни металл. Они неподвластны магии сна, очаровывания и удерживания. Это одни из немногих драконов, которые могут принимать облик гуманоидных существ - у них хорошо развита способность к полиморфизму. Чем и пользуется для организации любовных randevu с красными девицами! Кроме глубинных драконов, такой способностью обладают Золотые драконы и, пожалуй, отечественный, Зеленый трехголовый дракон, известный под именем Горыныч, правда, не каждый экземпляр, а только наиболее опытные.

Jorg Thanderson, CrisCaine.e.



e-mail редакции: route29@mailru.com

Мнение редакции не всегда совпадает с мнением авторов. Редакция оставляет за собой право корректировать материалы, не меняя общего смысла.

© Маршрут №29. Коммерческое использование материалов запрещено без разрешения редакции.

Информационная поддержка: www.ala-rpg.airsoft.kz