

## НОВОСТИ

Основной новостью для вас в это воскресенье, наверное, стало известие о том, что теперь наш вестник будет распространяться за деньги. Плата небольшая, но нам будет не очень удобно собирать и ее. Просто это вынужденная мера, нам нужно на что-то существовать, где-то брать бумагу, где-то печататься. А на одном энтузиазме далеко не уедешь. Мы бы с большим удовольствием продолжили работать как раньше, но это стоит нам лишних беспокойств, времени и денег. Приходится откладывать в сторону общественные начала и переходить к рыночной экономике. К тому же, электронные выпуски по-прежнему будут размещаться в сети на [www.ala-rpg.airsoft.kz](http://www.ala-rpg.airsoft.kz) сайте. В общем, мы надеемся, что вы зла на нас не затаите, а наоборот, поддержите отечественного производителя.

22 Марта в кинотеатрах города прошла премьера первого фильма из цикла о Гарри Поттере – «Гарри Поттер и философский камень», который, кстати, был заявлен еще раньше, чем «Властелин», но прошел с гораздо большим опозданием. На данный момент в сети и даже в некоторых магазинах города на русском языке можно найти четыре книги из этого цикла: «Комната секретов», «Узник Азкабана» и «Огненная чаша». Многие критики отзывались о фильме и о произведении Джонны К. Роулинг вообще, как о новой грандиозной фэнтези-эпопее, новом прорыве в литературе и искусстве. Довольно смелое заявление, на наш взгляд. Не беремся судить книгу, так как она еще недописана, но фильм явно недотягивает до уровня «Властелина колец»

и сравнению не подлежит. Так что, кто уже удосужился ознакомиться с этими трудами, могут написать отзыв, рецензию или просто выразить свое мнение.

Продолжаем киноведческую тему. 12 февраля в Голливуде были объявлены номинанты на премию «Оскар» по итогам 2001 года. «Властелин колец» вел по всем показателям – у него 13 номинаций (из 20), в том числе такие, как Лучший режиссер, Лучшая музыка, Лучшая песня, Лучший адаптированный сценарий, Лучшие визуальные эффекты и т.д. Больше было только у «Титаника». Совсем не было актерских номинаций, кроме номинации Лучший актер второго плана (Ян Маккелен – Гендальф). Но в итоге, картина получила лишь четыре награды, хотя и была признана лучшим фильмом года. А упомянутая выше работа о Гарри Поттере получила всего три номинации.

В первых числах апреля по Discovery прошла передача «Bilbo & Beyond», в которой повествовалось о Толкиене и о его трудах, о фанатах книги, которые «выдвигали Гендальфа в президенты». Но самое главное – в ней рассказывалось о ролевых играх различных направлений, в том числе про AD&D и про Wargames. То есть, была проведена параллель между творчеством писателя и теми, кого называют «ролевики». Да и вообще, Discovery – это несколько иной качественно новый уровень. Еще, в начале марта этой же теме был посвящен сюжет в «Намеднях» Леонида Парфенова. Все это свидетельствует о том, что увлечение РИ становится действительно популярным.

22 Марта весь город отмечал праздник «Наурыз». Это день весеннего равноденствия, и во многих языческих культурах он отмечен как день плодородия. А знаете ли вы, что в Средиземье 22 марта это тоже праздник? Именно в этот день по гондорскому календарю наступает Новый год. ☺

Через много лет всплыл бесценный артефакт, предание старины – журнал старого Клуба НРИ, который был для нас в свое время чем-то, чем сейчас является гостевая книга на сайте. На первых страницах там есть фраза тогдашнего нашего руководителя: «...неужели вы еще не поняли, что так делается история?» И действительно, спустя много лет начинаешь осознавать давешние бредни, как что-то близкое тебе и родное, как частичку истории твоего любимого увлечения. Страницы журнала были отсканированы и уже выложены на сайте, так что любой желающий может ознакомиться с «историческими документами времен существования Первого ролевого режима в Алма-Ате».

Четверг 11 апреля. Вокзал «Алматы 1», поезд №024, прибывает 11-20 Астана. Вагон №7. Что бы это все значило, спросите вы? Все очень просто, к нам едет знаменитый ведьмак РЕН из славного города Актюбинска. Снова, но теперь окончательно и бесповоротно. Возрадуйтесь, братья и сестры ролевого движения! В связи с событием, есть предложение перенести следующий штабный день на четверг.



А!!! Надеемся, что и вы нас тоже.

Говоря серьезно, в этом выпуске вы сможете прочитать о: **Суета сует** – воспоминания о старом Клубе одной из его участниц. **Полнон** – работа Пашки Порохаи Дарона, продолжающие цикл статей о «ПС». **Wargames** – статья ведущего рубрики, ну вы поняли кого и о чем... **Логово ДМ'а** – та же фигня, что и с предыдущей рубрикой. **Денежа** – лучшие вещи из нашей мурной рубрики! И конечно же, ваше любимое **ДРАКОНОВЕДЕНИЕ**.

**Приятного прочтения!**

**З.Ы.** Мы еще хотели опубликовать пару-тройку ваших воспоминаний о том, как все плохо, но Муха с Корейцем сделали из них самолетики и танки для Варгеймов.

**Ваша любимая Редакция.**

Когда мы планировали нашу газету, то думали, что будем размещать на ее страницах материалы с [ala-rpg.kz](http://ala-rpg.kz) сайта. Но в этом номере мы постарались разместить самые свежие работы, которые пришли к нам в редакцию от наших читателей. Процесс пошел и это главное! А вообще, ко времени выпуска №3 в помещении редакции скопилось огромное количество ваших писем. Мы буквально завалены мешками с какой-то макулатурой и бумажным мусором... т.е. нет, мы хотели сказать вашими замечательными работами. Вот, например, первое попавшееся под руку письмо: «Глубоко уважаемая Редакция...» Буквально с первых слов автор показывает нам, с каким трепетом и лаской он относится к тому, чем мы занимаемся. «... и ваше, ваш труд, по созданию всеми любимого журнала Cool, boy...» Э-э-э дьявол, это не к нам. А, ну вот, ЭТО нам: «Слушайте, что за лабуду вы постоянно публикуете...» Кхэ-кхэ, нет, по-моему, это тоже не к нам. Или к нам? Или хоть вот замечательный образчик литературного искусства, благоухающий духами: «Дорогой Вьярдушка, тогда, когда мы только с тобой познакомились, с первого взгляда я поняла, что...» Нет! Это к теме не относится. Ну и т.д. и все в подобном ключе. Но вы пишите, не унывайте. Мы вот сейчас соберем все, что тут валяется, выкинем на помойку, и можете снова слать нам (или нас) свою ажию. А что, что, разве не ажию? Ну и что, что, прямой эфир? Одним словом Мы снова рады вас всех видеть («... Да выключите, этот чертов пятый микрофон...»), так о чем это я?

# СВЕТА СВЕТА

*Вот еще одна заметка, больше похожая на мемуары, повествующая о былых временах, воспоминания одной из участниц старого Клуба, которая помнит еще его основание. Так что, те, кто помнит те славные деньки, могут ностальгически всплакнуть, а те, кто пришел позже – просто порадуясь за тех, кому РИ небезразличны уже столько лет.*

## Время летит, как стрела – вы слышите ее свист?

Проходят времена, что-то из происходящего наше сознание, наша память успевает зафиксировать, остальное проходит бесследно. Наступило когда-то время в моей жизни, когда мне открылись другие миры. Все так просто, без пафоса, без нарочитого фантазирования. Через литературу (тогда еще без жанрового ориентирования) через символизм оккультных наук, через карты неких предполагаемых «атлантид», через алфавиты забытых и умерших языков, через острую потребность познать непознаваемое, сакральное. Так моя жизнь шла вполне обычным чередом, не исключая богатое приключениями детство. Ко мне приходили знания. Знания о древних временах, тайных обществах, мистических орденах, минувших цивилизациях, легенды и мифология.

Раз, заглянув в иные миры, прикоснувшись к иному, человек получает возможность открывать для себя нечто большее, чем данная ему реальность. Наверное, тогда, когда сознание мое вполне было готово к тому (на тринадцатилетие) мне вручил подарочный сборник Толкиена. Через некоторое время «Хоббит» был прочитан мной запоем, следом за ним и «Властелин Колец». Впечатлений не было. Было тотальное вживание в описываемое и происходящее. Мои интересы, практические и теоретические, к языкам, искусствам и ремеслам, символам и картографии, соединились воедино.

Нет смысла сейчас вспоминать, как именно я тогда восприняла весь поток той информации, что обрушился на меня. Тогда, остро почувствовав и, наконец, осознав мою принадлежность к иным мирам, появилась потребность найти какой-то выход из этой реальности в другую. Хотя бы через литературу. Так, для меня открылся целый жанр литературы – фэнтези. Я читала.

Шло время. И вот, в один из дней, пробежав через холл школы, я вдруг заметила небольшое объявление, оформленное рисунками. Прочитала текст, гласящий, что открывается клуб ролевых игр, для тех кто интересуется героическими приключениями и магией, кто готов прийти... Это было слишком. Тот мир для меня всегда был отделен книжными границами, а о единомышленниках я и не мечтала, не из-за своей ограниченности, а просто потому, что не встречала до того людей с подобными интересами. В тот момент мне трудно было поверить в сам факт происходящего. Прочитав текст сообщения несколько раз (для достоверности), я мгновенно собралась и отправилась по указанному в объявлении адресу. Приехала во Дворец Школьников к назначенному сроку, но несколько раньше времени. В ожидающих, помимо меня оказалась еще одна девушка. Она мне поведала, что организатор – ее знакомый, некто Игорь Невинный. Сам он появился позже. Он сообщил, что пытается оформить клуб официально, и что народ начнет собираться позже. Шел сентябрь 95-го. Тогда больше никто не появился, а Игорь поделился своими планами на ближайшее будущее и предложил прийти через неделю.

Со временем стали собираться люди – по интересам и даже случайные, «за компанию». Игорь стал проводить ролевые игры, в которых мог участвовать каждый. Мы получали персонаж – героя с условными качественными характеристиками и оказывались в определенных условиях со своей задачей и целью, в компании себе подобных. Так начались наши ролевые приключения, которые назывались «водильными», оттого что нас «водили», а мы сами – «водились». Процесс создания каждого персонажа назывался «напылением», а распределение качеств по характеристикам «раскачиванием». Сами водильны – их сюжет и описание происходящего, были руководимы «мастером» или «валларом» – самим Невинным. Контролировались с его же подачи дайсами – шестигранными кубиками. Они и определяли все качества действий, судьбы всех и каждого.

У меня в то время параллельно было много увлечений и занятий, не менее глубоких интересов, но эта, «клубная» сторона жизни была для меня самой важной. Спустя некоторое время, наши занятия ширились в масштабах, наши воображаемые приключения превращались в истории, то трогательные безысходностью, то забавные.

Постепенно, из практического интереса, народ стал делать вполне реальное, хоть и деревянное оружие, сначала палки-копалки с гардами-крышками, которые по оружейному классу можно было определить только как дубинки. Естественно, мы стали тут же ко

всему примеряться – пытались устраивать поединки «на мечах». Клубный шифоньер стал наполняться самодельным оружием. В длинных коридорах и просторных ресторациях Дворца с гранитным полом, все чаще стали раздаваться гулкие удары деревянного оружия. Когда наши бесконечные баталии и споры стали привлекать излишнее внимание прилежных «кружковцев» и их преподавателей, мы вынуждены были освободить пространство Дворца от своего шумного общества. Шла зима. Мы выходили на лужайки перед Дворцом Школьников. Там мы носились по снегу, кто неумело, а кто более сноровисто размахивали мечами, сражались. Вдоволь набегавшись, с победами и поражениями, мы возвращались в наш кабинет на третьем этаже. Отдыхали, пили чай и «водились».

Даже оставаясь в стороне и просто наблюдая за всем происходящим, можно было заметить, что было какое-то сильное объединяющее звено, пусть даже для каждого это была своя идея, свое восприятие и отношение. Было что-то бессловесное, что нас объединяло. Время шло. Приходили новые люди, включались в процесс, другие же уходили, все понемногу менялось. Была уже и привычная клубная обыденность, и далеко идущие планы. Приходили друзья друзей и вовсе «левая публика». Неминуемо наши встречи стали перерастать в собрания тусовочного масштаба, сама же идея просто потерялась. Народ бузил и отрывался. Участвовать и найти в этом потоке себе место было крайне сложно, оставалось только наблюдать за происходящим, будучи преданным былой идее.

В один из дней, зайдя в наш кабинет, я обнаружила наш клубный журнал, в котором мы вели наши записи о клубной жизни. Народ в это время беспорядочно перемещался, входил и выходил. Там, среди разгрома, поваленных стульев, между столами теснились люди, болтали. Я прочитала последнюю запись. Писал Невинный – написанное было завещанием или просто прощанием. Прощанием со всем, что было и констатацией того, что клуба больше нет. Валлар сам поставил точку. Было сказано, что «мавр сделал дело, мавр может уходить». Он действительно ушел. Тогда до меня довольно четко дошло осознание происходящего. Появилось сильное ощущение пустоты и разочарования. Хотя, я никогда особо ничем не очаровывалась, было, все же, что-то ценное и близкое мне, с чем приходилось прощаться. Конечно, было неприятно ощущать потерю общения с людьми, которые были близки мне по духу.

Я забрала журнал, окинула взглядом кабинет и вышла. «Мой ум сдох ранней весной» – это то, что случилось. (Свойственная большинству ролевиков манера цитировать Б.Г.)

Время шло, я приходила на лужок перед Дворцом. Не для ностальгии, а в надежде встретить кого-нибудь из «наших». Те, что приходили – водились. Мы встречались на протяжении всего лета 96-ого года. Постепенно все разошлось кто куда. Все, что у меня осталось от того времени – клубный журнал и кипа наших водильных листов.

Спустя некоторое время, народ стал выбираться в горы и проводить в тех местах сборы. То, что мне приходилось там видеть, никак особенно не отличалось от той тусовки, что была раньше – народ месил пространство палками, орал и беспорядочно носился по просторам гор. Где-то группами по отдельности, по разным системам водились заинтересованные. Где-то собирались компаниями. Но единства во всем этом не было. И даже тяготения к тому не наблюдалось. Прошла первая большая ролевая игра «на местности», в которой и мне довелось поучаствовать. Была организация, сценарий. Мне дали роль, которая так и не была сыграна. Все происходило как-то нескладно. Возможно, за это время что-то из происходящего просто прошло мимо меня, прошло стороной. Если за это время не произошло ничего существенного, то я не сожалею.

Времена менялись. Наконец, открылась новая действительность. Люди, которых можно назвать единомышленниками, вновь собрались вместе. И это то пространство, к которому я принадлежу. У нас могут быть разные интересы, разные намерения и разная степень глубины познания, но что-то нас, все-таки, объединяет. И это наполняет энергией и желанием двигаться на пути, направление которым удавно задано.

Остается назвать все своими именами...

### Критика на критиков.

Кое-где еще не сняты афиши показов долгожданного «Властелина Колец». Еще по несколько раз обсуждаются некоторые особенно яркие и впечатлившие моменты. Уже появились добрые анекдоты по поводу самого сюжета Фильма, а вместе с тем появилось и то, чего я, в принципе, ожидала, но отнюдь не от тех, кто того себе позволил (имена называть не буду). Сразу же появились те, кто на правах «великих кинокритиков» обругали фильм, выдавая при каждом удобном случае (например, газета «Маршрут № 29» и т.д.) отрицательную прозу. Как-то так повелось: с самой первой большой ролевой принято ругать порой самыми последними словами мастеров, сюжет, саму игру, место проведения и т.д. Однако радует то, что есть и те, кто этого не делает.

Вот и о фильме некоторые сразу же начали с высоты собственного мнения вещать, что там было много минусов, и вообще все должно было быть по-другому. Может, и были они - эти минусы, но давайте не будем засорять слух окружающих, давая оценки типа: «Этот фильм разрушил мое представление о мире, который создал Толкин», «А орки вообще были в кроссовках», «А эльфы-то у них голубые».

Если то, что вы увидели на экране, не сошлось с Вашим мнением, это еще не значит, что фильм сделан неправильно.

Призываю прекратить ругаться, ведь, что бы вы сейчас не вешали на правах «кинокритиков», вы все равно будете ждать выхода еще двух серий, и я очень надеюсь не для того, чтобы и их об ос##ав.

*Bride (Бартенева Галя)*



В этом номере мы публикуем воспоминания одного из представителей Темной стороны на игре «Падение Севера». Работа, жанр которой можно определить как «дневник персонажа». Не игрока, а именно персонажа, что, заметьте, гораздо сложнее воссоздать. А так же, мы разместили работу, название которой прекрасно говорит само за себя. Эта статья была готова еще месяц назад, но по нашему замыслу она должна была завершать цикл, как последнее, решающее слово Мастера Игры. А новый материал все появляется, и тянуть дальше было бы неразумно.

### Падение Севера: личные выводы.

**Вот я и выкроил время между работой и сном для описания собственных взглядов на происхождение события, связанные с подготовкой и проведением ролевой игры "Падение Севера".**



**Подготовка.** Подготовка была очень сильно связана с некой особенной серьезностью и, я бы сказал, 'понтовитостью'. Изначально, а это больше год назад, было решено продумать, да-да, именно продумать игру, то есть все ее основные аспекты, и изложить это все на бумаге. Подготовить так называемый "свод правил" и пропихивать его народу (здесь и далее игрокам, и наоборот). Идея, вроде, была неплоха: "Нравится – проводим игру, не нравится – все к Химику". Хорошо, если оно все так получилось, а не, пошли первые ошибки (на фоне природной лени, занятости

и алкоголизма): из-за неуверенности в собственной правоте и желания сделать "как лучше", в общих правилах появились пункты "предварительно" и что самое страшное – "на рассмотрение участников". Само собой, ни рассмотрения, ни самих участников вплоть до самой весны так и не было. Да и отсутствие конкуренции сказало на наш созидательный порыв не лучшим образом. Еще одна ошибка заключалась в мааленькой строчке, что-то типа "...команда должна предоставить человека который будет выполнять мастерские функции". Сорри, господа, но это уже не только наш (мастерский) косяк, но и косяк тех капитанов, которые на это обязательное правило "забили", и искали на кого им скинуть это "почетное" звание уже на полигоне. Мы планировали игру на 6-7 команд, следовательно, на 5-6 мастеров минимум. Вот что касается подготовки. Хочу лишь отметить, что не чувствовалось отдачи в отношении "игрок-мастер". Ну, мол, и что, что кто-то написал там какие-то правила на какое-то "падение", не знаю я, мол, где такую книжку взять, уже весь и-нет перерыл...и т.д. И так на каждом шагу. Наверное, Блукпун прав был на тему "всемирного тулизма". Думаю, что те уважаемые мной люди, что не попадают под вышесказанную цитату, особо не обратят на нее внимание и (или) пропустят ее мимо ушей. Тулизм, он ведь не для всех, он для большинства – как его не тяни, на всех не хватит.

Про отъезд и приезд (довоз и отвоз) особо много говорить не буду, все видели, ехали, шли. По-моему, не так уж тяжело и грустно. Полигон того стоил. Огромное спасибо Игорю (Мирычу) и всем остальным за оказанные транспортные услуги и просто человеческую поддержку, типа "все не так уж и плохо".

**Непосредственно сама Игра.** Мне очень понравилась фраза, прочитанная в Химиковских правилах на его проект "Готика": «Чтобы получить скучную и неинтересную роль, достаточно

написать скучную и неинтересную легенду». У нас получилось все более прозаично: легенды не писали в принципе, за исключением 5-10 человек, чьи легенды прошли и за что я им очень благодарен. Остальные рассудили со своей колокольни тоже очень грамотно и расчетливо – "зачем писать что-то и напрягаться, если он (мастер) все равно ее (легенду) зарубит, и не пропустит "плюсовой" меч или фенькутам как угодно".

Теперь попытаюсь перейти к очень щепетильной теме – "Игра". Народ! Задумайтесь хотя бы просто над этим термином. Игра стала ассоциироваться с неким полигонным действием, человек так от 20, с мечами, командой, мастером, тушняком и т.д. Играть, непосредственно отыгрывать некий персонаж, стало "не модно", а в некоторых, особо клинических случаях – просто "западло". Согласитесь, тяжело отыгрывать персонажа, у которого даже имени нет, уж не говоря про все остальное. Тут только одно из двух либо народу это (игра) нахер не надо, либо он не имеет ни какого представления об игре, игровом персонаже и тому подобном. Я понимаю, круто ходить строем под барабан, круто рубиться, ломая друг другу головы, штурмовать крепости, или просто водочку попивать с друзьями, у костра, с гитарой и любимой девушкой/парнем (кому что интереснее). Но какое это все имеет отношение к Игре. Да, я не планировал эту игру как информационку, историчку или там еще что-то крутое. Это был смелый, на мой взгляд, эксперимент – сделать у нас игру по Профессору, практически без магии, "плюсовых" вещей, без "наворотов" и "танков". Это должна была быть игра людей и их государств на фоне идейного эльдаро-моргульского противостояния. Но, наверное, тяжело играть человека в государство или, что еще тяжелее – человека, принадлежащего той или иной исторически сложившейся фракции, как, к примеру, постнуменорцы, не зная своей истории. Поэтому так много и так просто уходило под Моргул, не чувствуя от него лично ни страха, ни опасности, ни просто отвращения. Хотя, там у тоже не было выгодно пугать их "по игре". Народ просто хотел рубиться и побеждать. Но как и кого можно победить, если ты не знаешь во что ты вообще играешь?

**На правах эпилога.** Мне так показалось, что на полигоне было, по меньшей мере, 2-3 ситуации, на пересечении которых возникали рубильни, а если до них не доходило, то народ просто тыкал друг в друга пальцами и на матах объяснял кто здесь круче. Само собой, оказались круче те, кто играл в "войнушку", ибо их физическая подготовленность и строгая дисциплина была на высоте. Если про "Арвис" говорят, что игроки вытянули игру и доделали недоделки мастеров, то по результатам "Падения" могу смело заявить, что игроки просто сами втоптали в грязь то, из чего еще можно было что-то сделать. Про неигровуху и откровенную наглость речь не идет, слишком это долго и бессмысленно.

Все вышесказанное не претендует на какую-то литературную красоту, просто сырые переживания. Осмысление придет после...

*С уважением, Dearon (Денис Семдянов).*



Этими строками я начинаю повествование своих приключений в первую ночь игры. Для начала давайте знакомиться – ваш покорный слуга по имени Рун, воин и охотник племени Северян, клан Медведя. Кроме того, я являюсь вождем этого племени. Уже более 50 лет мы ведем войну на стороне Тьмы. Я не знаю, почему и зачем, быть может, нам что-то пообещали, но это наш рок. Мы унаследовали его от своих предков.

В данный момент мы занимаем неприступную крепость Карн Дум. Она высечена прямо в скале и считается довольно мощным и надежным убежищем. Мое племя не столь

многочисленно, как соседнее племя клана Волка. Дело не в голоде, который стал у нас частым гостем, а в эльфах и их приспешниках. Стоит только моим охотникам удалится в глубь лесов в поисках дичи, как начинают свистеть стрелы, бьющие северянам в спины.

Кроме нас, жалких людишек Севера, в крепости живет, если так можно сказать о нем, наш Царь и Бог, Назгул – уж и не знаю, как мы с ним свыклись, но, в общем, в его компании я чувствую себя более уверенно. Был еще один необычный член нашей, так сказать, семьи. Верный помощник и слуга Назгула – огромный мужик днем, а ночью крокодавый тролль. Вот такая смесь.

Кроме соседнего клана Волка, недалеко от нас находятся орочьи норы. Существа они довольно мерзкие и глупые, но за кусочек хлеба были готовы на все...

...Вечер. Ко мне подходит Назгул и приказывает собрать весь боеспособный состав отряда. Я ничего не понимаю, но приказ есть приказ. И вот все собраны – стоят в лучах заходящего солнца. Назгул обращается к нам с воззванием. Говорит, что пришла пора отвоевать принадлежавшие когда-то нашим предкам земли, обещать сделать меня их царем. В общем, старая как мир песня. Говорит о том, что эльфы совсем распустились и пора положить этим и прочим безобразиям конец. Эстафету в ораторстве у Назгула принимает его слуга. Но так как солнце успело скрыться за горами, то он потихоньку превращается в тролля. Зрелище это не из приятных, даже такого «военного совета» выступаю всем отрядом, кроме часовых, прямо в ночную тьму. Чуть не забыл: недалеко от нашего убежища я установил круглосуточный наблюдательный пост. Он располагался на склоне соседней горы, откуда был виден весь окружающий нас мир.

На ходу я ударился в размышления: Какая разница между светом и тьмой. И те, и другие хотят полностью властвовать над миром и жить по своим законам. И добиваются они этого довольно сжатыми способами. Но это все лирика. Пока я унывал, мы подошли к посту. Отсюда были видны костры Рудаура и Форноста, борделя и Амон Сула, и лишь Эльфийский лес не подавал признаков жизни, будто застывший перед прыжком зверь.

Вдруг один из моих бойцов, используя мою систему бесшумных знаков, дал нам сигнал «Внимание» и указал направление. Наше «войско», чтобы икалось тому почаше, кто придумал такое

грандиозное название моего отряда, устремилось в указанном направлении, на ходу разворачиваясь в боевую колонну. Хвала Богам, если они нас еще помнят. Ведь не будь с нами Назгула и тролля, нам бы пришлось довольно жарко. Потому что мы налетели, причем неожиданно как для них, так и для нас, на довольно крупный отряд людей-воинов. После моментального их пленения, я отправил одного бойца к племени Волка за подмогой. В ходе экспресс-допроса выяснилось, что наши пленники – рудаурцы и выполняют миссию послов, как к северянам, так и к оркам. Согласитесь, довольно странная миссия. К тому же, они пригласили нас на свадьбу к себе, в Рудаур. Прибежал мой посыльный от племени Волка. Из этических соображений я привожу измененную версию ответа "Волков позорных": «Мы вас не знаем и не любим, идите куда подальше!»

Назгул тут же принял решение отпустить пленников с миром и навеститься к нашим соседям по Северу.

В лагере охотников клана Волка мы никого не застали, кроме какого-то старика с его малолетней внучкой. Старик, взглянув на Назгула, безропотно согласился перебраться в нашу крепость. А поскольку мне нужны были рекруты, то я уговорил Назгула при помощи темной магии омолодить старика.

Как все-таки хорошо, что иногда вместе с тобой ходят тролли. Наш громил-тролль, несколько раз шумно втянув носом воздух и взвалив свою дубину на плечо, скрылся за ближайшим пригорком. Через мгновение оттуда раздались обиженные голоса беглецов-предателей. И под веселый хохот нашего милашки-тролля, они довольно резво бежали в нашу сторону. Возле Назгула они как по команде построились. Я обратил внимание, что все они без оружия. Но тут появился тролль и я все понял. Наш грозный боевой тролль был увешан различными видами оружия с ног до головы.

Назгул объявил всем, что, благодаря своему хорошему настроению, он дает на раздумье 15 минут. После чего наши пленники либо умирают в страшных муках, либо идут служить ему в Карн-Дум. После чего мы удалились в свой лагерь. После истечения оставленного им времени мы вернулись в это проклятое стойбище бедолаг-северян. Но, как выяснилось, из лагеря все убежали. Кроме двух человек, которые просто не успели. Перед нашими глазами предстали кузнец и воин.

Кузнец, после недолгого поколачивания моего меча перед его носом примкнул к нашему уотряду. А воин все никак не мог решиться. После долгой и бесплодной беседы Назгул подал только мне известный знак, говорящий о том, что пришло мое время отрабатывать свой нелегкий хлеб. Ну, я его и отработал его без лишней суеты и нервозности. После чего тело воина было брошено в орчью нору в виде подарка-предупреждения. Как ни странно, но орки оказались куда более сообразительнее людей. Они не заставили Назгула долго ждать и сами явились к нему полным составом, присягнув ему в верности и покорности.

Итак, на начало активных боевых действий под моим командованием находились следующие личности:

Лимон - щит, топор. Жокс - щит, непонятно что. Мингон - щит, топор. Аракш - щит, топор. Старик Бозар - щит, топор. Кузнец - щит, топор. 7,8. Внучка деда и Женщина-гном, ни топора, ни ложки. Артиллерия в нашем отряде была представлена единственным арбалетом, который нам достался от наших предков и, судя по его состоянию, им он достался от их же предков. А также целых 2 стрелы к нему. И вот таким войском мне во главе с Назгулом и самовольщиком-троллем предстояло покорить мир. Что мы и сделали позже благодаря удачному стечению обстоятельств и воле его величества слугая.

**Люблю, целую, ненавижу, ваш Рун (Павел Глушко)**

**P. S.** Хотелось бы отметить, что если бы не глупые действия противника и не находчивость и смекалка моих солдат, а также хитрые политические ходы Назгула и Тролля, мы никогда бы не достигли того результата.

**Редакция:** На ваше рассмотрение мы выносим одно из тех замечательных писем, которые в таком большом количестве ежедневно засоряют наш почтовый адрес. Это не простое письмо – это Подарочная легенда на игру «Падение Севера», мы долго выбирали и решили, что она как нельзя лучше показывает, как нужно писать легенды на игру, как потом в точности с этим описанием ее отыгрывать. Это просто неординарный случай того, как поданная заявка соответствовала роли на игре.



Дело было весной, когда капель уже устал заливать подвалы мирных жителей, а лето еще было только в планах. В один из таких прекрасных дней эльфы решили на затяжную прогулку по своим угодьям, там они и нашли раненую молодую эльфийку. Она никого не могла вспомнить и членораздельно говорить. В беге от орков получила ранения, отчего и страдала периодическими провалами в памяти. Она не знала даже своего имени. Лишь надпись открыла им имена, которые дала ей мать Анна (подарок, дар) и Илария, которое дал отец (тихая, радостная, ясная), только это они смогли различить на ленте, повязанной вокруг залитой кровью руки. Эльфы приняли её с должным гостеприимством и сочувствием. С течением времени выяснилось, что она имеет склонности к языкам и проявляет интерес к древним преданиям и легендам. Оказалось, что она из рода синдар

Тенгола. Обладала жизнерадостным и миролюбивым характером, по неопытности была наивна, но в моменты опасности отличалась умом и сообразительностью. Ей было присуще искусство красноречия, если бы не периодические провалы в памяти, которые она восполняла своим любопытством и любознательностью. Ей предположительно было около 150 лет (молодая, горячая). Единственное, что огорчало её, – это периодически всплывавшие в памяти картинки прошлого, что сопровождалось бурными всплесками эмоций, и она узнавала в чужих людях своих родственников. Единственным её желанием было найти настоящих родителей.

**Podarok**

## WARGAMES

я постараюсь рассказать о наиболее известных игровых системах. Первой на очереди вселенная тридцать первого столетия и гигантские роботизированные военные машины, читайте в следующем номере статью Black Dog'a о вселенной battletech.



### Let the war begin или что нужно для войны

#### Правила

Правила - это основа любой игры, будь то полевая ролевка или игра в настольный теннис. Правила связывают воедино стремления игроков к победе и рамки, в которых эта победа может быть реализована. (югеес, вот это выдал!)

Основой любых настольных варгейм-систем являются показатели юнитов и таблицы модификаторов для них, они отражают различные "жизненные" моменты, происходящие с юнитом, и чем этих показателей и таблиц больше, тем точнее описана реальность. Но здесь имеет смысл задуматься о геймплее, то бишь играбельности. Во всем должен присутствовать здравый смысл, нельзя перегружать стандартные расчетные формулы "нужными" или "реальными" на ваш взгляд показателями и модификаторами, но и слишком упрощать их тоже не стоит, отсутствие достаточного количества нужных показателей превращает любую систему в игру в "дайсики".

Состав и сложность правил в немалой степени зависят от сюжета игры. Исторические варгеймы обычно имеют уникальные правила, учитывающие критерии именно той битвы или кампании, которая берется в качестве исторического прототипа. Например, в игре по "Гастингсу" непременно нужен механизм, который при определенных условиях поможет Гарольду получить свою стрелу в глаз: Пример, конечно, взят с потолка, но почему бы и нет.

Современные "неисторические" варгеймы в данное время склоняются в сторону модульной системы правил. Такая система позволит создавать совершенно разные по сюжету и содержанию игры, имея в основе единую систему, опционально дополняя нужными показателями и правилами для них.

Правила бывают сложными и легкими, глупыми и веселыми, большими и маленькими, но их отсутствие превращает любую игру в груд у карточек, картонок и пластмасок. Так что когда правил нет - это БЭД!

#### Карты или ландшафт?

Дело в том, что механика любого варгейма предполагает наглядность и точность измерений. Для исторических варгеймов создаются специальные карты, за основу которых берутся аэрофотосъемки местности, на которых происходили реальные боевые действия, моделируемые в игре. Компании - производители нанимают матерых историков, которые, зарывшись в исторические хроники, добывают сведения о топографии местности в описываемый период времени. Здесь имеет значение каждый хуторок, каждый перелесок, потому как глупо делать игру по Бородинской битве и не указать на карте деревню Утица или Старую Смоленскую дорогу.

Карты зачастую довольно точно отображают местность боевых действий. Для измерения используется сетка из квадратов или гексагонов (шестиугольников) нанесенная поверх изображения местности. Нередко на картах обозначаются места начальной дислокации войск и зоны ввода резерва. Схематически обозначаются типы местности и неподвижные объекты, имеющие стратегическое значение. Например, леса, броды, овраги, крепости, бункеры и т.д.

Объемное панорамное поле битвы принято называть ландшафтом. Это особый вид варгеймерского сумасшествия, применяется чисто из эстетских соображений и увлекает далеко не всех варгеймеров. Строят ландшафты в основном бывшие моделисты - стендовики, студенты различных художественных и архитектурных учебных заведений, в общем, люди не приемлющие плоских, двумерных форм.

Масштаб - вот что главное в

Эта статья завершает вводную серию заметок о настольных военных играх. Надеюсь, вы оценили место варгеймов в ролевой среде, а может, кто-то захотел заняться этим всерьез. Далее

ландшафте, все должно быть соразмерно, потому как нелепо будет выглядеть воин с мечом в четверть дома или танк, проходящий в дверной проем. Игра на ландшафте требует иных способов измерения, нежели на карте с сеткой гексов, в основном используются линейки или рулетка. В большинстве игр западного производства за основу берется старый добрый дюйм.

Ландшафт весьма хлопотная штука, требует терпения и огромного количества времени. В то время как карту просто достал, расстелил и начал играть, ландшафт нужно, во-первых, изготовить, а это требует немалых ресурсов и художественных талантов. Во-вторых, все это искусство надо доставить до назначенного места сражения, а трястись в автобусе с чемоданом полным гор, мостов и замков - не самое благодарное занятие. И в заключение всего, как уговорить вашего противника поставить вот эту вот горку подальше от вашей деревни, потому как за нее можно спрятать всю его армию и внезапным рейдом разбить ваше войско за пару ходов. Но зато, какое удовольствие смотреть на эту красоту после того, как вы все это сделали, а играть на ландшафте просто удовольствие, и оно стоит этих трудов. На западе производят специальные столы для варгеймов, а наборы с домиками и деревьями для них обычное дело, для нас же это пока остается экзотикой, и приходится довольствоваться домами из коробок да книжными горами.

Спор, что лучше - карты или ландшафт - ведется давно, начат не нами и, думаю, не решится никогда. Здесь опять же вопрос в масштабе, если вы командуете полками, вам будет удобнее пользоваться картами и фишками, ну а если у вас взвод или отряд человек в тридцать - пятьдесят, то вам, конечно же, стоит воспользоваться ландшафтом и миниатюрами.

#### Миниатюры

Фишки - это то, что нужно двигать по карте, переворачивать и убирать с поля. На фишках может быть, что-то написано или нарисовано, их делают из картона или пластика, короче, скучотища!

Солдатики - это то, во что играют мальчишки в песочницах, они изготавливаются из низкосортной пластмассы, резины невыссыленных цветов и иногда из металла. Солдатики можно раскрасить и они станут похожи на миниатюры или на блестящих уродцев из мультфильмов. В целом - тоже скучотища!

Миниатюры - это предмет вожделения большинства варгеймеров, то, на что дядьки с толстыми кошельками тратят сотни, если не тысячи долларов. Не стоит принимать миниатюры за солдатиков, хотя для большинства людей эти два понятия мало чем отличаются, если вообще отличаются. Я постараюсь

раскрыть уважаемому читателю суть различия между ними. Основные отличия миниатюр от солдатиков: их всегда мало, их некогда раскрашивать, нередко имеют имена собственные, всегда выполнены в определенном масштабе, часто их трудно достать, еще труднее достать именно то, что тебе нужно, и наконец, большинство миниатюр выполнены из металла по авторским эскизам, по - моему, этого достаточно.

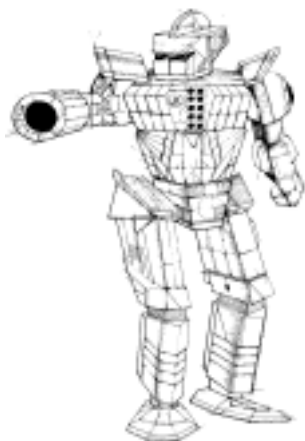
#### Дайсы

Дайсы - вечные хранители судьбы, они вносят фактор неожиданности и непостоянства мироздания в игровую механику. Как известно, снаряд не падает в одну и ту же воронку дважды, так и с вашими гениальными планами в одну из игр боги смиловятся над вами и позволят вам провести дерзкий и хитроумный план, а иной раз, как говорится дайсы не ляжет, и тут уж пеняй на себя.

Некоторые воскликнут: ну и где же ваша хваленая тактика и стратегия, если в игре все зависит от каких-то кубиков! Возражу немедленно: для того и создаются сложные системы модификаторов, которые при более удачной позиции позволяют вам попасть с минимальным результатом броска или вообще автоматически (не бросая кубиков).

Подводя итог, хотелось бы сказать, что не так важно, во что вы играете, а важно, с кем вы играете.

koreec



Здравствуй моя дорогая Редакция газеты "Маршрут 29"!

Восхитительно!!! В нашем городе, наконец-то, появилась газета о ролевиках, об их жизни, проблемах, играх, интересах. Газета о них, для них, слава богу, не только для них.

Сразу хочу предупредить о том, что я не имею практически никакого отношения к ролевикам (исключение, пожалуй, составляют любовь к книгам fantasy и большое количество знакомых с подобного рода интересами), я никогда, к моему огромному сожалению, не принимала участия в ролевках, водилках, варгеймах. Но не скрою, всегда было желание попробовать. Вот только как-то немного не по себе становилось от такого обилия информации, как положительной, так и негативной. Собрать все воедино у меня почему-то не получалось, и я до сих пор остаюсь лишь сторонним наблюдателем. Поэтому если я где-то выскажу какую-нибудь глупость, прошу не судить меня слишком строго.

Позвольте заметить, что сама идея газеты является хорошим предзнаменованием. Когда у людей появляется новый источник достоверной информации о том или ином движении, у них пропадает потребность в распространении фантастических слухов, иногда не только пугающих людей, но и окутывающих ужасом любое упоминание о данном движении. Взять хотя бы ту историю про парк и сердобольную бабусю. Только я слышала четыре варианта. А представляете, сколько их могло быть еще. От одной из таких историй, честно признаться, волосы встают дыбом, так ее переворачивают с ног на голову. Кроме того, подонки служат настолько странно влияют на людей старшего возраста, что они начинают считать ролевое движение некой сектой, которую обвиняют чуть ли не во всех смертных грехах. Не будем ходить далеко, ярким примером носителя такого мнения является и моя бабушка. И, несмотря на все мои попытки объяснить ей, что все это не так, она продолжает верить в ту чушь, которую сама себе придумала. А все это происходит от недостатка информации. Нельзя, конечно, сказать, что пресса не освещает ролевое движение, но даже насколько я, не вполне посвященный человек, могу судить о подобных статьях, они не совсем верно повествуют, к великому сожалению, о происходящем на самом деле. Поэтому позвольте выразить огромную благодарность за подобного рода идею. Идея восхитительная. Но вот только, к сожалению, пока с ее воплощением дело обстоит не так прекрасно, как хотелось бы. Я понимаю, что газета – это очень ответственное занятие, и что вы не профессиональные журналисты, поэтому хочу хоть как-то помочь вам взглядом со стороны, рассказав, что мне нравится в ней, а что нет.

Как и в любом пробном проекте, в нем есть некоторые недочеты.

Первая страница, я не спорю, вам удалась: в ней нет кричащих дешевых заголовков, на которые обычно пытаются поймать журналисты наивного читателя, все выдержанно в строгом, сдержанном стиле. Единственный нюанс, который возможно дополнит ее – это содержание данного номера. Раздел и его тема. Для того, чтобы читатель имел небольшое представление о том, чем ему предстоит наслаждаться. Своеобразный краткий обзор выпуска.

#### "Суета сует"

Главным преимуществом этого раздела является то, что здесь не только описываются различные события, но и поднимаются на рассмотрение проблемы ролевиков, которые, несмотря ни на что, существуют. Прекрасная статья об истории ролевиков в первом номере и, не менее удавшаяся о проблеме потерянной цели самих игр, во втором, действительно могут претендовать на роль основного раздела газеты. Vjard, bravo, в тебе талант журналиста. Ты умеешь выделить из огромного объема информации главное, внести необходимую для любого призыва нотку бунтарства, которую заботливо маскируешь за главной проблематикой статьи таким образом, что читатель начинает действительно задумываться не только о поставленном тобой вопросе, но и том, каким образом он может попытаться исправить ситуацию. Четко определена цель раздела, четко цель выполняется. Прекрасно, так держать. Что же касается статьи о "Властелине колец": она написана достаточно уверенно, но, на мой взгляд, Валерия права, она преподнесет нам статью гораздо лучше после просмотра фильма еще несколько раз. Но, в общем, мне понравилось. Читалось гораздо интереснее, чем рецензии "профессиональных" журналистов и критиков.

#### "Поллигон"

Данный раздел очень интересен по своей тематике. На мой взгляд, это очень хорошая идея – создать подобное. Всегда бывает очень интересно прочитать о том, что уже было проведено или только планируется. В первом выпуске газеты статья получилась немного скомканной. Предисловие и вводная написаны очень четко и

продуманно, но вот "Как обстояли дела на самом деле" чуть-чуть портят всю статью. Мухтарка, ты капельку увлекся, на мой взгляд, мелочами, в результате чего не рассказал конец всей истории, а просто сделал упор на знание происходящего самим читателем и поведал ему рассказ, больше похожий на продолжение вводной, нежели на реальные события. Вот такое мое мнение. Но я уверена, что следующая твоя статья в данном разделе будет намного лучше.

#### "Wargames"

Замечательная идея посвятить целый раздел такой теме. В нашем городе, к великому сожалению, очень мало знают о подобных играх. Распространены шахматы, но это ведь гораздо интереснее: в процессе таких игр развивается не только логическое мышление, но и артистизм, фантазия, умение обращать внимание на детали, что во многом интереснее шахмат или компьютерных игр. Поэтому спасибо за попытку донести до читателя тот прекрасный и удивительный мир, который откроется перед каждым желающим окунуться в сказку. Прекрасная идея, прекрасное воплощение. Молодец Миша!

#### "Логово DM'a"

Множество комплиментов по поводу замечательной рубрики. Наконец, мы сможем услышать что-нибудь стоящее, касающееся водилок. Я как всегда возьму за основу собственный пример и попробую объяснить, почему у меня этот раздел вызвал такой восторг. Как любой обыкновенный человек, я не лишена, на мой взгляд, здорового интереса. Когда я впервые услышала о водилках, мне тут же захотелось посмотреть на все это действо, и, естественно, я спросила об этом. Но меня попытались убедить в том, что этого делать категорически нельзя. Цитирую: "Люди с ума сойдут, а ты на это хочешь смотреть? Им не понравится". После такой фразы интерес к водилкам не пропал, но объяснить мне внятно, в чем же заключается процесс водилки, мне так никто и не смог, а каких-либо правил мне тоже почему-то никто не предложил. В тот момент, если честно, я ощутила себя сильно обманутой. Поэтому, когда я увидела в газете данный раздел, я от восторга хотела прыгать и хлопать в ладоши. Мухтарка, большое спасибо. Эта статья мне очень понравилась, только я, к великому своему разочарованию, не увидела подобного во втором номере. Хороший, ценный раздел. Прошу, не забрасывайте его.

Второй выпуск, "Разбор полетов" свои комплименты, Въярд, я уже приводила выше, повторяться не буду. "Проект Большой Летней Полевой" написан прекрасно. Больше всего мне понравился список литературы. Он такой большой. Здорово, есть из чего выбрать, есть что почитать.

#### "Депеша"

Раздел действительно нужный. Газете необходимо обсуждать со своими читателями все их предложения, радости и возмущения, если, конечно, такие возникнут. Ответить каждому на письмо – это просто невозможно.

#### "Популярное Драконоведение"

Ой, как замечательно. Просто прелесть, нет слов, одни восторги. Надо же придумать такое интересное, соединить воедино все известное о драконах, об этих удивительных существах. А главное – суметь вкратце изложить свои знания. Здорово.

Ну а теперь, еще немного в общем о газете. Ребята, а вы не хотите создать раздел, в котором рассказывалось бы о свежих изданиях книг, появляющихся на прилавках магазинов или в интернете. Может я и не права, но мне кажется, это было бы очень интересно. И я уверена, что у вас все получилось бы очень хорошо. Еще, конечно, не обижайтесь, но вам бы стоило поработать над синтаксисом и орфографией. Но это так, к сведению редакции. Да и над такими нюансами как "Алматы" или "Алма-Ата", и, конечно же, "Показ "Братства кольца" начался в Алматы 8 ДЕКАБРЯ 2002 года?" Когда долго читаешь одно и то же, не замечаешь таких мелочей, но все же, попытайтесь вчитываться еще и в слова, а не только в смысл написанного.

Вот, пожалуй, и все. Спасибо за внимание. Огромное СПАСИБО за газету.

С уважением и благодарностью, Альтаур (Алла).



## Здравствуй, дорогая редакция, или привет честной компании!!!

Вот и на моей улице упал кошелек с алмазами. Наконец-то в мои руки, хоть и с большим опозданием, зато сразу в двойном объеме, попала ваша (или наша, для нас же делается) газета. Прежде всего, хочу сказать огромное спасибо всем, кто, так или иначе, приложил к этому голову и руки. Спасибо вам за интересную работу. А самое главное – за неравнодушие. За неравнодушие к ролевому движению и его участникам не в абстрактном месте, а конкретно в нашем любимом городе. За желание помочь выйти из тупика заблудившимся и найти свою дорогу в сказку новым людям. Хотелось бы отметить и умеренный юмор, что присутствует, кажется у всех авторов, что делает процесс чтения легким и непринужденным. Спасибо и за уважение к читателям. Уверена, что, несмотря на узкую направленность темы, газета будет интересна не только ролевикам. Ее просто очень приятно читать.

Я не пропустила ни одного листика, ни одной статьи, хотя от многого я просто далека. Например, если о водилках у меня есть какое-то представление, то о варгеймах раньше и не слышала. Было очень интересно почитать, узнала много нового. И, конечно, о драконах, этих загадочных и во многом незаслуженно обиженных существах. А еще я не согласна с мнениями тех, кто говорит, что настольным играм уделено, слишком много внимания и места. Это необходимая и очень важная часть жизни настоящих ролевиков. Очень тонкое и сложное искусство. А вот информации очень мало. И так как мастеров довольно мало, то может быть, неплохо было бы в «Логове DM'а» периодически писать о правилах, нюансах для начинающего DM'а и игроков. Что-то вроде «Настольная РПГ для чайников». Ведь не у всех есть доступ к нету или просто к опытным мастерам. И напоследок, хочется пожелать вашему детищу процветания, неиссякаемого потока идей и тем, верных читателей, а вам терпения и душевных сил в работе.

**P.S.** Все еще будет у нас как в лучших домах Лондона и окрестностях Жмеринки, и даже лучше!

**P.P.S.** А эта часть в основном предназначена только для вас, дорогая троица, как ответственных не только за разнообразие, но и за солидность. Да, вы, правильно догадались, речь пойдет о ваших улыбках (ошибках). Довольно серьезных, в принципе, не было. А во втором номере, гораздо меньше. Это даже не ошибки, а большей частью опуски. Просто ребята, если не видите, а видно лучше всегда со стороны, не поленитесь, нажмите лишний раз кнопку F7. Она облегчит вам путь. Но вот такие не соответствия как, то, что показ «Кольца» в Алматы состоялся 8 декабря, она, конечно, не заметит. Тут уж вам надо будет быть повнимательней, неплохо было бы, если у вас был бы всегда под рукой, кто-нибудь, кому готовящейся к выпуску материал не примелькался, как авторам. А также определитесь, где мы живем Алматы (Алма-Ата), и с вашими же именами Трорр(Трор), Ыжпун(Ужпун). И немного поменьше жаргона, то есть, у вас его и так мало. Но еще чуть-чуть можно убавить. Где-то он, естественно, необходим, а где и очень коробит. И довольно много сравнений: "...а вот в России..." Мы живем в своей стране и надо ориентироваться на нас, а Россия не есть идеал, хоть там дела и обстоят получше, но и у них есть свои проблемы. Но в любом случае, нам надо развиваться самим, а не пытаться копировать кого бы то ни было.

Кажется, все. Если что-то забыла, то допишу позже. И пусть осветят звезды волшебством наш следующий встречу.

**P.P.P.S** Ребята, а не хотите где-нибудь использовать и язык Профессора (не английский, а средиземный). Это придало бы пикантность.

*С орочьей любовью, Аларика (Анна).*

## Комментарий Редакции.

Очень приятные письма, просто бальзам на душу. От такого количества эпитетов и восхвалений в наш адрес мы начинаем таить как воск. И было даже удивительно, когда в конце нам начали указывать на наши ошибки и недочеты. Я уж думал до них и не дойдет. Нет, все правильно, все подмечено верно, а мы и не думали обижаться. Недочеты есть и будут быть ☺. Мы, конечно, будем пытаться от них избавиться, и вам за помощь в борьбе с ними надо тоже сказать большое спасибо. Но все же, не судите нас строго.

А вот в некоторых вопросах, мне кажется, что вы не правы. Перво-наперво, это касается сравнений с российской действительностью. Россия всегда была более развита в многих культурных отраслях, и РПГ не исключение. В качестве основного довода, можно хотя бы привести дату первых XI – 1990 год. Мы не пропагандируем пророссийские настроения, не призываем слепо следовать их пути развития ролевого сообщества. Но оглянуться на более опытных единомышленников, попытаться использовать их опыт – это, на наш взгляд, довольно разумное решение. Хотя вопрос об Алма-Ате, как о новом центре ролевого движения в Средней Азии уже возникал в наших неспокойных умах. Кстати, к вопросу об Алма-Ате. Все мы любим этот город. Но я осознал это относительно недавно. Я любил его, еще когда не знал этого. И сейчас пишу его имя, как оно когда-то звучало из принципа (и не признаю новых названий). Да и так ли это важно? А вот по поводу жаргона я уже слышал кое-что подобное. Только тогда говорилось о слишком разговорном стиле нашего языка. Но, мне кажется, что это способствует общению с вами на привычном языке, не позволяя делать из нашего вестника научный журнал по психологии, то есть, из приятного чтения – скучатины. При этом вы видите, что перед вами самые обыкновенные мы.

В любом случае, мы рады, что вы не стались равнодушными к нашему детищу, и что откликнулись на призывы помощи, критически оценив наши потуги.

**Вьярд**

**P.S.** Ко всем. Надеюсь, что вы не обиделись на наш стеб в самом начале. Что это не охладит ваш творческий пыл, и вы действительно закидаете нас горой макулатуры... тьфу, ты, никак не могу отвыкнуть.

## Объявления

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

❄ Привет всем. Я, наверное, буду одной из первых, открывающих графу объявлений. Много говорить не буду, скажу только главное. Я не в восторге от обмундирования участников наших игр, так как в игровой одежде подводит как качество, так и количество. Поэтому я и хочу предложить вам свои услуги по пошиву одежды на заказ, практически любой – от простых плащей и рубаш, до вычурных платьев. Со мной можно связаться по телефону **33-31-18**, или просто на Остановке, я там бываю часто. Давайте оденем наш Клуб красиво!

**Вика**

❄ Помните, я уже как-то писал о том, что я собираю публикации различных СМИ о обо всем, что хоть как-то касается ролевых игр и их с ними? Так вот, я решил обратиться за помощью в этом нелегком деле к общественности, то есть к

вам. Если к вам в руки попадет какая-нибудь статья, заметка, может даже видеоматериал, любое печатное упоминание РИ, исторической реконструкции, Толкиена или толкиенистов, приносите мне, если не жалко. Ведь это тоже часть нашей истории. Вместе мы можем достигнуть гораздо большего, чем поодиночке.

**Вьярд**

❄ Мы собираемся на Бутаковке с 1997 года. С тех пор мы излазили ее уже вдоль и поперек, знаем каждый поворот тропинки, каждую полянку. Эта гора стала нам родной. Так давайте же относиться к ней так, как она этого заслуживает. Прежде всего, нужно вести себя как цивилизованные люди на отдыхе, не плевать под себя и не гадить там, где обитаешь. И даже более того – не позволять этого делать другим, вежливо,

но настойчиво напоминать, что это наша гора, и плохо вести здесь себя не следует. А первое, что нужно сделать – устроить «чистое воскресенье», то есть генеральную уборку. Как только позволит погода, пройдемся всем вместе по местам стоянок, соберем весь мусор в кучу и сжечь, а что осталось – закопать. И впредь, чтобы часто не проводить такие мероприятия, нужно следить, чтобы ни вы сами, ни кто-либо другой не оставляли за собой мусор.

**Администрация**

❄ Бутаковка наш дом!!!! Вопрос спорный! (по теме, для кого как) ГИМН!!!! Предлагайте свои тексты! На E-mail: **miruin@mail.ru** пишите все кому не безразлично движение, в общем, все пишите. Ваш Мируч, до окончания веков!

**Мируч**

## Популярное Драконоведение, или Развенчание Мифа (Часть 3я).

...Ну вот, мы и добрались до так называемых «добрых» драконов. А может ли вообще дракон быть добрым? - спросит читатель. Может! Если его не трогать, быть почти тельным и не давать на себя сесты или наступить.

...Уместней сказать, что вся драконья «добродетель» заключается в их приверженности идеалам добра, что, в общем-то, не отменяет рефлексы, которые, учитывая размер тела драконов, могут быть весьма и весьма разрушительными...

Самые известные и распространенные из «хороших» драконов - это **Золотые Драконы**. Они благородны и очень мудры, и их мудрость превосходит понятия зла или добра. То, ради чего они живут - справедливость. Но к другим существам они относятся дружелюбно и всегда готовы помочь каждому, кто нуждается в этом. Они ненавидят сражения, и если и сражаются, то лишь защищая добро. Оружием им служит их огненное дыхание. Они могут жить где угодно, но чаще всего их можно найти в горах. Они искусны в магии более, чем другие драконы, но употребляют свои знания лишь во благо. Питаются обычно драгоценными камнями, хотя могут есть практически все. Могут принимать облик других существ. Часто путешествуют в облике мужчин.

**Серебряные Драконы** очень добры и готовы помочь всем и вся. Их можно найти по всему миру, потому что они, подобно Золотым Драконам, часто принимают облик людей или животных и путешествуют. Они ценят дружбу и нередко сохраняют принятый облик многие годы, лишь бы не оставлять друзей. Их дом - это облака или самые высокие горные пики, где силой своей магии они создают прекрасные дворцы. Они редко вступают в сражения, но если их друг или более слабое существо в опасности, то будут защищать его до смерти. Серебряные Драконы могут уничтожить врага облаком холода или парализующего газа. Очень сильны в магии и даже создают свои магические книги.

**Аметистовые Драконы** предпочитают игнорировать то, что они считают лишь мелкими недоразумениями между злом и добром, хаосом и порядком. Если ты встретил Аметистового Дракона, значит, где - то рядом творится нечто судьбоносное для всего мира! Эти драконы никогда не устраивают засад, предпочитают честный бой. Отступление считается для аметистового дракона бесчестием. Аметистовый дракон может выдыхать небольшое фиолетовое облако. Достигнув противника, оно взрывается. Аметистовые драконы невосприимчивы к яду и способны дышать под водой. Живут они возле горных рек и озер, некоторые - в подводных пещерах.

**Латунные Драконы** - существа необыкновенно общительные и большие любители поболтать. У них огромное количество самых разных друзей. Любят сухой климат и могут жить как в пустынях, так и на более плодородных землях. Живут обычно в пещерах в горах, и их часто можно увидеть на горных склонах, греющихся на солнце.

**Ртутные Драконы** - быстрые и маневренные существа. Их характер также непостоянен - они часто меняют свои решения без видимых причин. Чешуя у недавно вылупившегося дракона тускло-серебряного цвета. С возрастом она

становится все ярче и ярче. Свет, отражающийся от ртутного дракона, ослепителен. Ртутные драконы разговаривают на языке добрых драконов, но с большой скоростью, поэтому иногда их трудно понять. Ртутный дракон способен выдыхать луч ярко-желтого света. Любое существо, накрытое лучом, получает повреждения от жара, которого достаточно, чтобы воспламенить любой горючий объект. С рождения ртутные драконы невосприимчивы к огню и магическому ослеплению. Они любят одиночество. Когда же они живут парой, все их время уходит на игры и развлечения. Впрочем, они способны пожертвовать своей жизнью ради спасения потомства.

**Медные Драконы** - большие озорники, обожают рассказывать смешные истории и анекдоты, но могут подшутить и над вами. Вообще, они хорошие и благородные драконы. При всем этом они довольно жадные до сокровищ и становятся нервными, если видят возможность нажиться. Обычно нур медных драконов находятся в горах или песчаных пустынях. Они прекрасные охотники и могут часами лежать в засаде в ожидании жертвы. Атакуют, применяя когти и зубы или свое дыхание, вызывающее сон и медлительность или панический страх. Бронзовые Драконы живут в подземных норах рядом с озером или морем и питаются рыбой. Они часто принимают облик других существ, чтобы путешествовать и узнавать мир. Война для них - искусство, поэтому они нередко присоединяются к армиям. Атака бронзового дракона - или типичная когтями и зубами, или с использованием дыхания - дракон выделяет газ отвращения. Может поразить врага молнией. Используют магию, сила которой увеличивается с возрастом.

**Огненные Драконы** - непоседливые небольшие существа с огненными крыльями и радужной чешуей. Больше всего они любят фрукты. Они строят свои дома на деревьях, недалеко от ручьев или озер. Это очень дружелюбные и безвредные драконы.

**Бахамат - Платиновый дракон.** Повелитель добрых драконов. Никто не знает наверняка, где находится дворец, в котором он живет. Приблизительно до четверти своего времени он находится на земле, часто в другом виде, потому что он может произвольно изменять форму. Он может путешествовать астрально и эфирно. При атаке он может использовать свои когти и зубы, а также свое дыхание в качестве оружия. Он может выдохнуть конус холода 8 футов длиной или облако пара, который превращает противника в пар. Может он также своим голсом вызвать разрушительные вибрации. Силен в магии. Большую часть времени Бахамат находится с семьей огромными древними золотыми драконами, которые служат ему в качестве охраны и консультантов. Он редко обходится без них.

...Ну вот и закончено мое повествование об основных породах Драконов, встречающихся в Фэнтези, Легендах и прочем Never-never ленде. В следующих выпусках я подробнее расскажу о некоторых, самых известных экземплярах, о особенностях строения драконов и много много другого...

Крис Кейн и Йорг Сандерсон.

## Логзипинг

Что такое AD&D, CRPG и как с ними бороться

Партия: Утро, да? Итак, мы проснулись ... DM: Не-а, не проснулись...

-Не, мне надоело валить бедного Балора!! И Фродо вон, уже пять раз мир спасал.... Шесть раз, правда, не спасал...

-Да, надоел Толкиен, хочу замочить эльфа или хотя бы хоббита, не хочу их любить и восхвалять! Со временем, людям надоело держаться в рамках мира, созданного Дж.Р.Р. Появилось желание сотворить свой мир, с другими законами, новыми монстрами, особенными расами и спилами. И тогда великие англичане (имен не знаю), создали систему D&D (Dungeons&Dragons). Сие случилось в 64(?) году. D&D представляли из себя единый свод правил для настольных ролевых игр, по которым можно было творить свои миры и сюжеты. D&D несли в себе кучу ошибок, досадных недочетов, мешающих играть, и тогда фирма TSR inc.(благо, приобретенная теперь Wizards of the Coast), лихо подгрешая под себя вышеупомянутую систему, переработала D&D в AD&D, добавив в название стремное английское слово Advanced, что значит продвинутый (ну, чисто продвинутые Драконы и Подземелья). Все бы ничего, да вот конверсия тоже не всех порадовала, и тогда, в 1989 году, David "Zeb" Cook и сотоварищи выдают миру новую версию старой сказки - AD&D 2nd Edition(вторая, понимаешь, версия, вот). Получилось! Было многое добавлено, кое-что поРПГано, и система уже почти приблизилась к идеалу:-).

Сразу оговорюсь. Я буду гнать только про AD&D и ее компьютерные и настольные конверсии. Я не буду рассказывать ни о Warhammer RPG (люди, не будьте... нелюдями, научите! Не боевке, ту, что во всю на компы клепают, а именно RPG), ни о CyberPancke, ни о ShadowRun, ни о других

хороших и не очень издевательств над играющими. Уже гал на призывы Балдурсный Врат (Baldur's Gate(?)), и сей незамысловатый опус посвящен именно ему. Расписывать принципы AD&D я не бум, кому надо - к Chaos Mage. Скажу только, что используются кубики, они же дайсы - d4, d6, d8, d10, d12, d20 (и не надо кричать D100!! Вы мне его покажите ☺). Есть также DM (Dungeon Master - самый лютый монстр, его надо валить первым), есть партия (сборище LSD, приколистов, настоящих ролевиков, манкинов, настоящих людей и повелителей зала. Вся эта толпа постоянно ссорится между собой, мочит все вокруг, делает глупости и мрет с дикой скоростью. Не в пример CRPG (си - энто значит компьютерные, кто не знал). Нас же интересуют вариации AD&D на странный белый (у меня) аппарат, который некоторые ласково клинат Писюк (это не пошлость, дочитайте предложение), а некоторые - Машина, Комп или Хренова Тормознутая Железяка.

-Дай ему по балде дубьем!!  
-Сиди, это тебе не Диабла. Ща я его разговарю...  
Мать... Висим...

Наверное, спас от зависания компа плохо кинулся...В CRPG роль DMа играет компьютер. Самый лютый DM! С другой стороны, попытка взломать DMа в настольной игре обычно кончается тихой кончиной всей партии, в CRPG это же почти всегда проходит. Но все равно, компьютер DMа никогда не заменит в полной мере. Еще одна вещь, которая уходит из RPG с переносом на компьютер - внутрипартийное общение. Можно много говорить о преимуществе настольных RPG над CRPG. Тут и полная нелинейность(но, хоть партия и делает то, что меньше всего от нее ожидает DM, опытный DM всегда заставит партию делать то, что он хочет). Да в CRPG тоже есть нелинейность! Но это все не то. Основное отличие RPG (можно так? А то слово "настольных" писать лень) от CRPG в том, что в RPG вы можете прийти в кузницу и заказать подствольный гранатомет к плюс первому

арбалету :-). Не факт, что его вам дадут, но это реально. Также в CRPG полностью исчезает такое потрясающее общение:

1:Ты зачем это сделал, олух???

2:А что, нельзя?

DM: Теперь можно. Всем спасы от чарма...

Или

Вор: Кто будет готовить пищу? Только не Ассасин! Я не ем яд кураш! Клерик (как потом оказалось - эвельный), мерзко ухмыляясь: Ну ладно, тогда я, у меня и куклинг есть...

**Итог:** Итак, многие психологи говорят, что настольные РПГ - это утопия или уход от реальности, человеку не хватает Action'a в реальном мире, и он придумывает себе всякие фэнтезевые выдумки. На самом деле все обстоит совсем иначе, мир фэнтези много богаче обыденных серых будней, у человека хорошо развита фантазия, и он использует ее для лучшего общения в реальных жизненных ситуациях. Очень часто человек ведет себя в настольных РПГ так же как он ведет себя в жизни: если человек трус по жизни - он трус и в игре, это говорит о том, что через настольные РПГ можно легче преодолеть многие комплексы и психологические барьеры. А также научиться, лучше общаться в компании и вообще лучше понимать себя и других. Игроки говорят, что играть в настолки - это все равно, что смотреть фильм с собственным участием. Надо сказать, что воспоминания от такого просмотра зачастую бывают ярче, чем воспоминания из реальной жизни. Короче говоря, играйте, играйте и играйте! Да придут с вами сила DMская и ниспадет на вас его гнев!

Материал предоставлен порталом «Rolemancer» в аранжировке **Muha Fly**