

ОТ РЕДАКЦИИ

Всем привет! Вы сейчас держите в руках очередной номер Двадцатьдевятки. Не замечаете ничего нового? Оформление, вроде, старое, объем не изменился, состав редакции тоже остался прежним... А вы обратили внимание на маленькую цифру 6 в скобках в верхнем правом углу? И чтобы это значило? А это значит, что мы с вами уже полгода. Может быть, это не так много,

Прошлый месяц был озаглавлен одним интересным событием – Роман Быков и Вика Нечаева решили скрепить свои отношения узами брака. Что и было отпраздновано на Буаковке 29 июня. Молодые хорошо “проставились” перед ролевиками. Был баран на вертеле, шашлык и целый кег (бочка) с пивом, помимо всего остального. В общем, впечатление сложилось почти как о фестивале. Мы их сердечно поздравляем и желаем долгой, счастливой семейной жизни.

Хей, воюки, а есть среди вас благородные “рыцари с большой дороги”? Нет? Ну так надо когда-то начинать. А что нужно для начинающего «робингуда»? Конечно, умение стрелять из лука. И вот как специально 20 – 21 июля Призрак (Сергей Кизимов) и Мируэн (Игорь Шевчук) решили провести первый в нашей истории турнир лучников «Серебряная Стрела». Его проведение планируется на полянке по дороге в Алмарасанское ущелье, недалеко от пионерлагеря «Юный Домостроитель». Будет три номинации: «Стрельба по мишени» – обыкновенные стрельбы на меткость, «Стендовая стрельба» – на скорость, дается 10 стрел на ограниченное время, «Перестрелка» – Counter Strike на луках, в командах по два человека. В последней номинации луки и стрелы будут выдаваться. Единственное, что от вас требуется, это защищающая одежда. Можно участвовать во всех трех номинациях. Всем желающим принять участие необходимо до 17го числа подать заявку, причем на «Перестрелку» требуется отдельная командная заявка, ну и сдать взнос. Взнос для зрителей будет составлять 150тг, для участвующих во всех трех номинациях – 400тг, в первых двух или только в «Перестрелке» – по 300тг. До места проведения с остановке на кольце Навои/Аль-Фараби пойдет автобус и, возможно, обратно. Внимание, новинка! Будет функционировать бар (пиво, водка, сэндвичи, дартс). Если у кого будут идеи по организации всеобщего веселья, просим обращаться с предложениями.

чтобы прыгать и скакать от радости, но не так уж это и мало. Полгода упорных стараний, конфликтов и компромиссов, шесть полноценных номеров, поверьте – это нелегкий труд, но мы пока справляемся с ним. Ведь многие хорошие периодические начинания со временем умирают, нечасто они могут увидеть результат своего полугодового труда. Так что это для нас своего рода рубеж, повод отметить может и не полноценный день рождения, то хотя бы круглую дату. Но хватит самовосхвалений, перейдем к событиям мирским.

А впереди Большая Игра, времени осталось совсем мало – чуть больше месяца. Вас еще не бьет мандраж по поводу предстоящих приключений? А зря. Потому что время пролетит очень быстро и совсем незаметно. А многие, можно даже сказать почти все, еще совсем не готовы к Игре. Более того, очень мал процент по настоящему заинтересованных людей, среди ролевиков нет того энтузиазма и волнения, которое сопутствовало подготовке каждой Большой Игры. Обычно к началу лета команды уже были укомплектованы на 50-70%, заявлены большинство персональных ролей, шла активная подготовка, производилось вооружение и амуниция, было заметно здоровое соперничество. Сейчас же многие ведут себя очень пассивно, как будто всю работу кто-то сделает за вас. Игра как раз строится на взаимодействии мастеров с игроками. А как она может быть построена, когда взаимодействовать не с кем? Никто не будет бегать за вами, и умолять приехать и поиграть ради общего блага. Нам всем необходимо поддержать мастерские начинания и оказать посильную помощь. Игра приблизительно на 30% создается игроками. Так что если хотите хорошо поиграть в этом году, а не получить очередной ПГС, то давайте «делать ИГРУ»!

Напоследок, хочется поздравить всех людей, которые защитили свои дипломные работы, а в этом году их большой урожай: Трор, Деарон, Мируэн, Призрак, Костик, Галя, Ольга, Равольф с Аней, Алия, Худю.

В этом номере вы найдете: **Суета сует** – Худым о циничной жизни. **Полигон** – Вводная ночной игры-хоррора. Дополнительная инфа по БИ «Артуровка». **Логово ДМ'а** – О системе “Star Wars”. **Депеша** – Наш ответ “медвежатникам” **Кузница** – открыта новая рубрика **Wargames** – Эпоха Битв

СУЕТА СУЕТ

Сказка о волшебной сказке (почти как у Толкиена).

Заранее прошу извинения у тех, кто до сих пор живет от игры до игры, но только у них.



Ну а теперь суровая проза жизни от человека, который положил несколько лет на алтарь ролевых игр. Одна из самых глубинных драгоценностей души – это хранимая в душе сказка. Когда-то в очень далеком детстве мы были счастливы. Ярко светило солнце, нам было весело, и все хотели с нами играть, даже папа и мама. И мы верили, что мы можем быть счастливы, что сказка в жизни возможна. И теперь мы ждем, что когда-нибудь придет волшебная фея, или эльф, или на худой конец старый гном с бородой белее снега, которые поведут нас через опасности, навстречу к самым увлекательным приключениям в нашей жизни. Так, из года в год, мы ждем игру, ругаем мастеров за то, что они не понимают нас, а кто хоть раз подумал о том, что мастер тоже хочет, чтобы его сокровенная сказка ожила, а мы, игроки, ее поганим своими лапами, замаранными в цинизме жизни. Ну, кто? Хоть раз? Вот именно, что почти никто. Но каждый хочет чтобы его роль была

значительной (кто не понял, спросите о 50 эпических героях в одной деревне, старожилы еще помнят эту игру и этот стейб – они вам расскажут, если хорошо попросить). Пока жива сказка, жив человек: ему есть во что верить, чего ждать, во имя чего жить. Боль и сияние той сказки именно в том, что мы все время отодвигаем ее вперед, зная, что она не может быть здесь и сейчас, но веря, что она может быть! Наша сказка жива тем, что мы пытаемся одеть ее реальностью, тем, что она живет только как сказка. Есть люди, о которых можно сказать так: «Я поставил на тебя смысл моей жизни, ее потайную пружину, ее свет и радость, все свое существование (нам сказка строить и жить помогает)». Я люблю тебя моя сказочка». Но суровая реальность диктует свои волчьи законы. И получается то, что мы представляем собой в жизни. Там в сказке мы крутые, а в обычной жизни, как правило, лохи. Нас кидают те циники, которые спрятали свою сказку в глубокий сундук, да еще и зарыли ее, а потом 3 куба бетона, но они несчастны по-

своему. Я не призываю вас быть циниками по жизни, будьте такими, какие вы есть. Часть людей переносит себя из жизни в игру, это еще смешнее, они не меняются вообще ни там, ни здесь, это их минус (оглянься и ты увидишь их). Но при всем этом многообразии есть люди, которые честно верят в свою сказку и они счастливы (я просто рад за вас и завидую вам белой завистью). Сказка – это очень просто, надо найти себя и там и здесь и шагать с этим знанием по жизни, начать делать свою сказку самому. Будьте готовы только к одному: чем удивительнее сказка, тем сильнее она вырывается из привычных жизненных рамок, но тем она красивее, чудеснее и невероятнее в своей красоте. Но самое паскудное в нашей циничной жизни то, что такая сказка легче всего уходит из жизни. А когда из вашей жизни уходит сказка – вы всегда плачете, это закон. Вообще, настоящему плачет только тот, кто в этой х.... жизни со своей сказкой встретился. Желаю светлых вам слез.

9ый назгул, проще ХУДО

ПОЛИГОН

На ваше рассмотрение выносятся проект двухдневной полевой игры по мотивам историй Игры-98 «Адский Гон» и других источников, взятых из настольных приключений, а так же совместного творчества группы мастеров: *Muha Fly*, *Блукпун* *Проникновенный* и *Призрак*.

Адский Гон – II (Возвращение)

Время проведения игры: *Ночь с субботы на воскресенье.*

Место проведения: *Бутаковка – Круглая проплешина*

Дата проведения: **27-28 июля**

Система взносов: Взнос делается за три дня до игры и составляет 200 тг. с человека. Деньги требуются для отстройки некоторых декораций и содержание трактира. В трактире можно будет приобрести прохладительные и спиртные напитки за действующую государственную валюту. Заявки на персональные роли, а также жалобы и предложения по данному проекту принимаются с момента выхода правил в свет.

Вводная информация.

Мир – эквивалент нашей Земли с одной луной. Материк – эквивалент Евразии. Общее летоисчисление ведется от свержения диктатуры Совета Чёрных Магов. Год начала игры – 532 (примерно через сто лет после кончины барона Деарона). В мире существует более 10 рас, кроме того, огромное количество существ, появившихся в результате катаклизмов и магических экспериментов, сейчас их число увеличилось. Технологическое развитие эквивалентно XIII в. н.э. европейских стран, но наряду с техникой присутствует магия, а также сверхъестественные существа: духи, элементалы, демоны. Местность гористая, климат резкоконтинентальный. В данной местности находится ущелье в горной цепи, протянувшейся с запада на восток и разделяющей Великую Северную Империю (на севере, соответственно) и Свободные Королевства (соответственно, на юге). Основные расы, населяющие местность – люди, гоблины, орки, троглодиты и эльфы (возможны отдельные представители других рас, при наличии хорошо прописанной легенды). По центру ущелья располагается вольный город Англаф, крупный независимый торговый центр, находящийся на пересечении торговых путей. Город управляется Лордом, под присмотром церкви. Севернее находится замок барона Дель Пьера, вокруг которого выстроена деревня (где и происходят все события игры) Недалеко в горах – находятся руины подземного города dwarфов, где сейчас по слухам обитают культисты дьявола. Где-то в лесах, обитают разбойники, там же развалины какого-то древнего храма. Господствующая религия у людей – христианство католического толка. Все рыцари целиком и полностью подчиняются воли церкви, которая периодически устраивает гонения Еретикам.

Ситуация на начало игры.

В деревне живут в основном ремесленники и слуги, но раз в две недели в городе устраивается большая сезонная ярмарка, а раз в месяц – ристалище, на котором молодые рыцари из соседних замков могут потешить свою воинскую доблесть. И сейчас количество чужаков почти равно числу жителей – свита Дель Пьера, челядинцы прочих рыцарей, приехавшие на ярмарку купцы и крестьяне и тп. Ворота (как деревенские, так и замковые) по случаю праздника распахнуты, и народ свободно ходит взад-вперед. Стражники стоят, но обращают внимание только на тех, кто сильно выделяется из толпы. Достаточно иметь кольчугу и котту с гербом, чтобы сойти за оруженосца кого-то из гостей, тем более, что стража знает не всех и не задает лишних вопросов.

Деревня выстроена вокруг замка барона феодала Дель Пьера Русальдийского, который защищает деревню от внешних раздражителей. Барон известен дурным нравом и в основном большой любовью к двум вещам – охоте на крупного зверя и кулинарии. Говорят, что он сам не прочь постоять на кухне, готовя что-нибудь эдакое. Пьеро

считается хорошим бойцом и неплохим правителем, хотя в пылу охоты часто топчет крестьянские поля, а также бывает подвержен вспышкам ярости, в которой бывает страшен и жесток. Он очень ревниво относится к своей собственности и беспощаден к ворам (которым по установленным им канонам за малейшую кражу отрубают руку) и браконьерам (его егеря жестоко истребляют всех, кто смеет охотиться в его угодьях).

Барон был женат трижды, но все три его жены погибли при странных обстоятельствах, причем последняя, как говорят, выбросилась из окна в приступе лунатизма меньше месяца тому назад. О двух первых женах Барона можно сказать так, первая была его старше, и брак был навязан родителями. Слуги отзываются о ней не очень хорошо, и когда она отравилась грибами (по мнению всех знающих, попросту объелась), никто особо не плакал. Вторую все любили, и она действительно очень глупо и абсолютно нелепо погибла на охоте, ударившись на полном скаку головой о ветку. Барон очень горевал.

Трактирщик рассказывает, что, выйдя на поляну, около которой он обычно собирал хворост, он обнаружил свежий холм, в который был знаком креста воткнут хороший рыцарский меч. Этот самый меч он решил взять с собой, чтобы продать какому-нибудь рыцарю, однако, как только он начал его вытаскивать, сзади кто-то словно коснулся его плеча и он почувствовал могильный холод. Развернувшись, он обнаружил Это и в панике рванулс домой.

Действительно, с некоторых пор в лесу появился странный призрак без головы, который наводит ужас на сельчан. Что ему нужно никто не знает, но некоторые жители деревни говорят, что это не упокоившийся дух одного рыцаря, недавно скончавшегося, при неизвестных обстоятельствах, в этом лесу.

Появление призрака связывают с деятельностью сатанистов адептов Адского Гона, имеющего место быть в этих местах, более сотни лет назад. Люди в красных колпаках заселились в шахтах dwarфов, некоторое время назад. Говорят, они убивают людей, крадут и насилюют девушек. Их следы деятельности можно увидеть неподалеку от деревни. Действуют они преимущественно по ночам, поэтому их очень трудно поймать. Придворный маг Дель Пьера, вообще говорит, что все это выдумки фанатичных крестьян, которые скоро свихнутся от столь частого посещения городской церкви.

Некоторые люди говорят, что в последнее время участились вылазки зомби, поднимаемые неизвестными некромантами. Самых некромантов никто не видел, но говорят, что они есть и злодействуют сообща с местной бандой бандитов. Говорят что они якобы, заключили сделку с главарем разбойников, чтобы последние носили некромантам тела убитых.

В деревни часто стал появляться странный человек, интересующийся редкими книгами по анатомии человека, он выглядит как маг, хотя никто не видел, чтобы он использовал магию. Странно то, что некоторое время назад, его стали спрашивать разные люди, приходящие с севера, как только появились еще и желающие пообщаться с теми, кто ищет этого мага, все словно испарились, и никто не видел больше ни мага, ни людей что его искали, ни тех, кто приходил в деревню последними.

Но больше всего удивляет то, что вся долина оказалась охвачена страшными приступами полтергейста и прочих аномальных вещей. Говорят, что порой можно увидеть давно высохшую реку или колону dwarфов спускающуюся с гор, а ведь они давно покинули эти места. Или, например, удивительные миражи больших городов или сражений.

Рыцари Круглого Стола при дворе короля Артура, или просто «Артуровка».

Лето уже в полном разгаре, и многие задают себе вопрос – что там с летней игрой? Что слышно, какие новости? Для того чтобы прояснить ситуацию вокруг «Полевой Многодневки», ставшей для Алматы уже традиционной, мы решили выложить в этом номере новую информацию об этом проекте, ответить на наиболее часто задаваемые вопросы и предложить несколько тем для дискуссий (ведь, как известно, в спорах рождаются не только грибы, но и истина!).

Предположительно определены сроки проведения игры. Скорее всего, официальный заезд будет седьмого августа, в среду. На стройку и подготовку отводится два дня, и мы планируем начать игру уже в четверг вечером. Игра продлится до утра понедельника, в понедельник же и официальный отъезд. Продолжительность игры, правда, пока что находится в стадии обсуждения, равно как и другой «больной» вопрос: отъезд Алматинской делегации на ХИ-2002, а именно, сколько из отъезжающих хотят принять участие и в «РКС при дворе Артура» (далее просто РКС или «Артуровка») и успеют ли желающие на «отечественную» игрушку. При достаточно большем проценте мы, в принципе, можем сдвинуть начало игры на неделю позже (к примеру, на четырнадцатое).

Далее. Полигон и сборы взносов. Предполагается использовать под «Артуровку» полигон в районе реки Казачки, тот самый, на котором проходила прошлогодняя игра («Падение Севера»). В качестве запасного варианта рассматривается местность в районе турбазы «Алматау» (Ущелье Роговое), удобную наличием рейсового автобуса с автовокзала «Саяхат». Сбор взносов уже начался, пока его сумма всего 800 тенге, сразу хочу предупредить, что по мере приближения игры сумма будет увеличиваться. Деньги сдавать Ясику (Ярослав Бондаренко, он же Derek Vinjard).

Приблизительно за неделю до начала игры (первое воскресенье августа) на Бутаковке будет проведен обязательный смотр костюмов и вооружения. Еще раз напомним, что лица без игровухи до участия в игре допущены не будут, а критериями допуска оружия будут правила, разработанные by Dearon (Семдянов Денис), и похоже, постепенно становящиеся для нашего клуба классикой. Напомню некоторые моменты из них, в основном касающиеся допуска оружия:

Максимальная длина клинкового оружия 110 см. Дюраль и пластик (как и древесина) разрешены. Топоры только резиновые. Разрешенными материалами при изготовлении клинкового оружия являются пластик (стеклотекстолит), дерево и дюраль. Оружие, изготовленное из других материалов, может быть не допущено к игре. Максимально допустимый вес одноручного клинкового оружия ограничен сверху 1.5кг. Клинковое оружие, по своим весовым характеристикам выходящее за указанный предел, к игре не допускается. Толщина клинка должна лежать в пределах от 6 мм до 3 см. Ширина клинка должна быть не менее 2 см. Острие клинка иметь радиус кривизны не менее 1 см. Клинок не должен иметь заусенцев и неокругленных граней, радиус округления кромки (лезвия) должен быть не менее 3 мм. Гарда не должна иметь острых частей. Разрешенным материалом при изготовлении рубяще-колющих, ударных частей и наконечников древкового оружия являются только резина, поролон и т.п. мягкие материалы. Древко должно быть тщательно ошкурено, и не иметь заусенцев, трещин и сучков. Допускаются древки из дюралевых трубок. Общая длина копий максимум 230см. Рубящие, колющие и пр. части древкового оружия не должны иметь острых выступающих частей и элементов крепления (проволоки, гвоздей и железа и т.п., или должны быть обмотаны изолентой, но только черной). Древковое оружие ударно-дробящего типа (кистени, моргенштерны, молоты, палицы) должны иметь безопасное смягчение. К метательному оружию на этой игре относятся только луки. Стрелы должны иметь безопасное смягчение и оперение. Не имеющие оного, а равно плохо сбалансированные к игре не допускаются. Сулицы, дротики и т.п., а также пращи, метательные топоры и т.д. на игре запрещены, как и латные доспехи.

Еще один нюанс. В воздухе носится идея выписать дополнительный хит за безукоризненно выполненный костюм, в целях привлечения добротной выполненной одежды и соответственно увеличения красочности и антуража игры. Единственно, для претворения этой идеи в жизнь необходимо выработать точную формулировку самого понятия «безукоризненно выполненный костюм», во избежании обид, казусов и разночтений.

Далее. На этой игре планируется ввести «драконовские» меры по поддержанию игровой дисциплины. (Видимо, сказывается многолетнее участие автора этой статьи в «одноименной» рок-группе. Прим. редакции.) В чем будут заключаться эти меры? Все просто, как в футболе. Система желтых и красных карточек, а именно: индивидуальные игроки при нарушении игровых правил, буйном поведении в состоянии алкогольного или другого (не будем уточнять, какого) опьянения, или злостном нарушении «фантазийности» игры. Напиться можно и дома. Я считаю, что не стоит портить другим людям праздник, которого все так долго ждали. Тот, кто не согласен с этим тезисом, может смело оставаться дома или ждать игры под названием «Замогильная Пьянка», которую, при наличии желающих, можно будет провести на Бутаковке, причем без всяких дополнительных взносов. Так вот, желтая карточка будет означать временное удаление с игры, красная – постоянное. При антиобщественном, так сказать, поведении игрока команды, игра будет остановлена до тех пор, пока ребята не приведут своего игрока в норму. Не можете – это ваши проблемы! Я надеюсь, что такие случаи на игре будут скорее исключением, чем правилом...

А теперь наиболее распространенные вопросы:

- 1. Будет ли экономика на игре? Если да, то какая?** – Экономики в привычном понимании слова, не будет. Но правила обмена будут действовать (то есть, стражников, например, нельзя подкупить за чипы еды, но можно подкупить абсолютно реальными банками тушенки, или обменять пленных на, опять таки, абсолютно реальные дрова, и так далее). Возможно, будет трактир, но за абсолютно реальные деньги (если определятся люди, желающие этим заняться).
- 2. Будут ли разрешены так называемые «кулуарные убийства»?** – Естественно! Дерзайте, девушки, дерзайте.
- 3. Обязателен ли герб для каждого игрока, заявленного рыцарем?** – Обязателен. Причем он должен быть прописан.
- 4. К чему будут приравнена кожа типа «бригантина»?** – К армированной коже.
- 5. При взятии оружия в качестве «трофея», где гарантия на возврат его хозяину?** – Все подобные акции должны быть запротоколированы одним из мастеров.
- 6. Есть ли перспективы у самой маленькой команды, команды Лотиана? Может ли она вообще одержать победу?** – Команда Лотиана это прежде всего «дипломатическая» команда. Создать коалицию, найдя могущественных союзников, или интригами добиться высокого положения, например, в Камелоте, или повести Саксов или Пиктов захватывать весь Мир – вот она «маленькая» цель маленькой команды. Или же, при неудачном стечении обстоятельств, хотя бы просто выжить... Но помните – любое войско можно и переманить! (Если, конечно, это не Рыцари Круглого Стола!)

7. **Римская чешуя. Только для Камелота или все же нет?** – Не только для Камелота. Еще и для Лотиана.
8. **Святой Грааль. Что это такое и с чем его едят? И зачем он вообще нужен? Можно ли его трогать простому смертному, и вообще, чем он отличается от Виагры?** – Грааль штука для Христины отнюдь не бесполезная! Тот, кто его найдет, получит манну небесную в размере трех (!) дополнительных хитов. Так же по дополнительному хиту получит любой «христианин» из нашедшей сею безделушку команды, а в случае, если его найдет представитель Камелота, то три дополнительных хита получает и Артур. Единственное, что для этого Грааль должен непосредственно попасть к нему в руки. Для «нехристя» Грааль штука опасная, и держатся от него лучше подальше (Почему, не скажу. Умный сам догадается, а остальные будут «осюрприженны» на самой игре. Я считаю, что так будет по любому веселее!)
9. **Все ли команды подали заявки? Есть ли мастера?** – Увы, пока с этим пунктиком у нас проблемы. В Лотиан есть несколько человек, но сама команда еще не собрана. Со дня на день ожидаются заявки от Камелота и Саксов. С мастерами: требуются мастера в Камелот, Лотиар и к Саксам.
10. **Есть ли свободные роли? Какие именно?** – Да, роли есть. Пока. Ниже приведен полный список невостребованных на сегодняшний день ролей:

Команда Камелота:

Гавейн, рыцарь, выполняет также роль гарольда, – «Сокол Мая», сын сестры Артура Моргаузы.



Верный вассал Артура, безжалостный убийца (во имя принципов и верности своему королю не поступит ничем). Инициатор поисков Грааля. Не может простить Ланселоту убийства своих братьев (Агравейна, Гехериса и Гарета).

Килх, рыцарь, – Молодой рыцарь, влюбленный (взаимно) в прекрасную Олвен. Но отец Олвен, злобный циклоп Глог и слышать ничего не хочет о замужестве дочери. Артур скорбит о злосчастной судьбе молодого юноши и сделает все, чтоб ему помочь.

Ламорак Уэльский, рыцарь, – Старший брат Персиваля, сын короля Пеллинора. Третий в рыцарском «рейтинге» Камелота. Влюблен в Моргаузу.

Отец Колумбус, – Священник, следящий за моральными устоями в Камелоте. Не пользуется особой популярностью, но с его существованием приходится мириться. Постоянно терроризирует рыцарей предложениями исповедаться, а дам – нравоучительными беседами, хотя в общем-то, парень неплохой. Время от времени агитирует всех за воздержание, умеренность в еде и пострижение в монахи.

Искатели Грааля (в составе Камелота):

Галахад, рыцарь, – Сын Ланселота Озерного и Моргаузы, «сокол лета», праведнейший и чистейший рыцарь, вобравший в себя все идеализированные представления о рыцарстве. Благодаря своей «святости»

способен совершать некоторые действия, доступные только магам.

Борс, рыцарь, – Родственник Ланселота, рыцарь-девственник, соблюдающий обет невинности и всячески это афиширующий (роль, требующая чувства юмора).

Сэр Персиваль Уэльский, рыцарь – младший брат Ламорака, был воспитан в изоляции и неведении относительно существования рыцарства. Изоляция не помогла, и Персиваль стал достаточно известным рыцарем. Честный, благородный «простачок» (Как это кажется на первый взгляд), с идеализированными и гуманными представлениями о мире.

Команда Лотиана:

Лот, король Лотиана и Оркнейских островов – Старый, опытный воин. Пользуется авторитетом у своих воинов, но сам ничего не решает. Находится под каблуком Моргаузы, в свою очередь, полностью подчиняясь воле Феи Морганы.

Мордред, рыцарь – сын Артура от его сестры Моргаузы, которая, воспользовавшись чарами, наложенными Феей Морганой, заимела ребеночка от собственного брата. С детских лет воспитывался сестрами как безжалостное орудие убийства, в ненависти к своему отцу. Единственный потомок Артура, воевода Оркнейского и Лотианского войска. Союзник саксов, сам хотел бы с большим удовольствием занять место Артура.

Рыцари Лотиана – 5-6 шт, **Священник** – 1 шт. **Придворные дамы, слуги, оруженосцы и т.д**

Персональные роли:

Труух-Трууйт, кабан-переросток – (Монстр номер один) – по слухам, дикое непобедимое животное, способное плавать со скоростью моторного катера, крушить в щепки ворота замков и таверны, по мощи уступающее разве что дракону (на эту роль нужно минимум 4 файтера-беспредельщика, готовые в образе одного существа разносить в щепки, крушить все подряд и естественно, беспредельничать). **(ТРЕБУЮТСЯ на конкурсной основе)**

Зверь Рыкающий – Что-то типа мантикора, менее опасный монстр. Ходит только по ночам, наводя своим рыком ужас на мирные поселения. Днем его никто никогда не видел, и есть подозрения, что при свете солнца он предстает пред всеми в абсолютно в другом облике. На вооруженного рыцаря никогда не нападает первым, однако представляет собой реальную угрозу при обороне. Дружок Трух-Труйта, впрочем, старается держаться от него на расстоянии.

Циклоп Глог, Отец Олвен (многохитовый монстр) – Ненавидит кавалеров дочери. Мрачный мизантроп 3х метрового роста. Может иметь 1-2 прислужников огров (в свободное время занимающихся разбоем). Неравнодушен к артефактным предметам. В бою он один стоит целого войска.

Миссионеры – Священники-ирландцы, убеждением несущие христианство своим кельтским братьям. Не отвергая кельтских Богов (просто «понижая» их рангом до «местных» святых), они считают друидство вчерашним днем. С удовольствием обратили бы в христианство саксонцев, но... 2-3шт.

Барды – Бродячие барды, ходят по странам, поют песни, рассказывают истории. Главные источники новостей.

... Ну вот пока и все. Следите за дальнейшими новостями о подготовке летней игры в номерах «Маршрута 29», присылайте вопросы и предложения на route29@mail.ru. В следующем номере я постараюсь детально на них ответить, и конечно же, присылайте заявки на роли!





«Они были не к месту и не ко времени. Естественно, что они стали героями.» (Лея Органа с Альдебарана, Сенатор.)

Я давно хотел рассказать о настольных РПГ в целом, но охватить все сразу просто невозможно, все то, о чем писалось в предыдущих номерах вестника, относилось к Advanced Dungeons Dragons. Кроме этой системы существует еще много достойных систем, которые зачастую могут быть чем-то лучше, чем-то хуже ДнД, но, во всяком случае, точно менее популярны, хотя с этим можно и поспорить. Я не ставлю задачей выявлять хорошие или плохие стороны настолок, а тем более ДнД, хватит, надоело, этим итак завалены все сайты посвященные этой системе, я хочу рассказать о системе, которую в нашем клубе вспоминают с улыбкой (*«...Да.!!!! Да это рядовой Хан Соло, да я на связи... какого черта... что бормочут в этом шлеме? Сухпай – контрабанда, на СТО лет!!!!?»*), поскольку, много интересных сессий с чаем и сгущенкой, прошли в приключениях и обсуждениях проблем этой системы.

«Давным-давно в далекой, далекой галактике... бушевали – Звездные войны»

«...Другая Галактика, другое время.»

Старая Республика была легендарной Республикой: более великой чем само Пространство и Время. Нет необходимости говорить, где она возникла и как родилась, важно только, что это была Республика.»

Да, эта настолка называется именно так: Star Wars Role Playing Game, мир придуманный замечательным человеком, который создал удивительную сказку о добре и зле. Казалось бы, все одно и тоже, нерушимая республика теряет свою власть, а зло в лице Императора, стремится поработить галактику, опять же повстанцы и наши герои, которые противостоят космическому террору, а все-таки есть в этой эпопее что-то, что привлекает и заманивает.

Один из моих любимых фильмов – это, конечно же, Звездники, как впрочем, и у многих других (*я так думаю*). Почему я вспомнил про кино? Ну, в первую очередь, благодаря прошедшей премьере второго эпизода «Атака Клонов» знаменитой саги. Кто бы, что не говорил, а я был просто в восторге от этого фильма. Может быть, он и перенаворочен графикой и некоторыми спорными моментами типа: почему Оби Ван Кеноби всегда приземлялся в нужном ему месте, даже на незнакомой планете; почему у планет нет средств ПВО; почему нет крови; почему крутые Джедаи, парирующие выстрелы из бластеров в спину, ничего не могут сделать один на один с наемником; почему андроидов превратили в комических героев, а на заводе, производящем роботов из «кусков чугуна» так легко можно присобачить любую часть тела робота к другому совершенно иной модели, и это чудо будет работать; и т.д. и т.п. – все это просто небольшие погрешности и издержки современного подхода к качеству Action'a в американском кино. Если не обращать на них внимание, а для фанатов звездных воинов это очень важно, то можно целиком утонуть в высокотехнологичном мире, созданном фантазией одного человека.

Второй эпизод открыл новые горизонты для тех, кто играет в настольные РПГ по «звездникам». Я вспоминаю, как народ сам додумывал, что могло быть на той или иной планете, как могла бы выглядеть настоящая дискотека на высокоразвитом городе, что там пьют люди и нелюди, какая музыка там играет, все это придумывалось самими игроками, и знаете у некоторых это получалось хорошо, у некоторых

В этой рубрике речь пойдет о знаменитой космической саге Джоржа Лукаса «Звездные Воины», а точнее, о её настольных проявлениях.

не очень. Все дело в том, что зачастую фантазия не уходила дальше чем кабак на Татуине, где Хан Соло проявлял свои качества контрабандиста-негодяя. А теперь, с выходом «Атаки Клонов» для меня все стало на свои места. Все показано в лучшем виде, хотя погону на летающих машинах я уже видел у Люка Бессона в «Пятом элементе», но это, знаете ли, не показатель. Самое главное это то, что как только я увидел кино, мне сразу же захотелось прийти домой, вытащить из пыльного ящика систему и прочитать ее. Я так и сделал. Не могу сказать, что мне она нравится, но ведь это не самое важное, важно то, что очень уж сильно захотелось поиграть, а система это геморрой мастера, пусть он сам думает, что там как ему считать нужно. Меня лично средства игры вообще не интересуют, ну интересуют, конечно же, но все же вторично. На первом месте должен быть интересный мастер и игроки, с кем было бы в кайф захватывать имперский штурмовик, а то бывают всякие (*не буду уточнять кто*), кому главное реальность происходящего. Если вы собираетесь играть Чубакой – огромным Вуки или там Р2Д2, то про реальность можете забыть навсегда, её вам здесь увидеть не придется, ну примерно, до смерти вашего героя.

«...в подземном ангаре Чубака готовил Тысячелетнего Сокола к старту. Оторвавшись от работы, он увидел довольно любопытную парочку, только что вышедшую из ближайшего коридора в ангар.»

Ни одна из этих фигур не была человеческой, хотя очертаниями одна из них напоминала человека в золотых доспехах рыцаря. Движения его были точны, даже, пожалуй, слишком точны для человека, и он жестко с лязгом шагнул по коридору. Спутник его не обладал человекоподобными ногами, но его приземистое цилиндрическое тело отлично катилось на миниатюрных колесиках...» - Ну вот где тут реальность? А слабо вообще отыграть Р2Д2, здесь точно манчкинизма не будет, или будет? ☺

Не знаю как вам, а мне кажется, что нужно просто попробовать поиграть в Звездных Воинов. Первый раз, когда я увидел Йоду, а это было, дай Бог памяти, в видеосалоне много лет назад, я целый день просидел в медитации, пытаюсь левитировать свои тапочки. Ну чем вам не молодой Падаван? (*почувствуй силу Люк!*) Отличное вживание в роль! А о light Blade я до сих пор мечтаю, классная вещь.

Короче говоря, жизнь сыграла со мной злую штуку, и я узнал, что никаких прищельцев нет, а Хан Соло это всего лишь Индиано Джонс, только в космосе. И не было моему разочарованию конца, до тех пор, пока я лично не встретился со всеми героями саги и не выпил с ними за здоровье Императора где-то на Татуине. Не верите? Тогда спросите Чубаку, он живет в соседнем подъезде от меня, ходит на работу, курит трубку и поет песни ☺



ДЕПЕША

Только мы опубликовали труд трех СКИФовцев (интервью с участниками КЛФ, которых уже успели прозвать «медвежатниками»), как тут же последовала бурная реакция по поводу написанного. И кое-кто даже решил подойти к этому с критической стороны. На наш взгляд, получилась прикольная инструкция для пользователя Остановки и Бутаковки.

Наш ответ Медвежьему Ущелью.



Мир Вам, уважаемые. В реальности. А по выходным – больше сражений, хороших и разных. Прочитал я в пятом номере «Маршрута №29» репортаж из альтернативного клуба в Медвежьем ущелье. Я не согласен с его представителями во многом. Возможно, они прочтут эту статью, и, по крайней мере, изменят свое отношение к нам. А те, кто собирается предпочесть их клуб нашему, подумают еще раз.

Первое. «... средневековье, как на Бутаковке...» Это они о летней игре 2002? Насколько я помню, три прошлых игры были по фэнтези. «Падение Севера», «Рыцари королевства Вулдумов в поисках принцессы Элеоноры», «Камни Хатара». Какое же это средневековье? А вот ориентируя свой клуб исключительно на фэнтези, наши коллеги заранее ограничивают количество возможных участников. Мы называем себя «Клуб любителей ролевых игр», и не уточняем, каких именно. Если игра действительно хороша, то какую игровую вселенную она использует – это уже второй вопрос. Безусловно, кто-то предпочитает историю, кто-то фэнтези, кто-то – стиль киберпанк. В любом случае не нужно закидываться на одном направлении, ведь любое занятие рано или поздно надоедает. Бравый мекворриор вполне может вылезти из пилотского кресла и пару дней помахать мечом. Что, собственно, в нашем клубе иногда и происходит. Не задавая жестких стилевых рамок, мы продлеваем жизнь клубу (вернее время участия в нем отдельных людей), и обеспечиваем себе более разнообразные впечатления. Нас слишком много, чтобы ограничиваться каким-то одним направлением.

Второе. «...У нас, чтобы человек действительно старался читать фэнтези, старался повышать свое знание, все разбито на уровни...». Если человек пришел в ваш клуб, потому что любит фэнтези, его не надо привлекать всякими уровнями, он и так будет читать, и до этого прочел немало. Если же человек пришел просто потусоваться и помахать ковырялом – бесполезно заставлять его читать что-то. Любить он фэнтези вряд ли начнет, скорее даже наоборот. Что дает уровень? Репутацию, право голоса, или какие-то другие привилегии? В таком случае довольно странно присваивать его за количество прочитанных книг. Ох и крутой уровень был бы у меня! :)

Третье. «... на Бутаковку никто не ездит, потому что игра превратилась в побоище за счет нефиксированных ударов...». Касательно «никто не ездит», это, конечно же, преувеличение. Хотя я должен с сожалением отметить, что народу на Бутаковку ездит гораздо меньше, чем раньше. Особенно по обычным выходным, без игры. Даже зимой – и то больше было. Хотя тут есть один фактор – сессия... Но все же, в баре по средам нас собирается больше, чем в воскресенье на Бутаковке и даже на остановке. Это печально.

Насчет нефиксированных ударов – не согласен. Да, конечно, они имеют место. Но не настолько, чтобы игра превращалась в побоище. Буквально в прошлое воскресенье (23 июня) я рубился с варнаками и эльфами. Несмотря на устрашающее как по виду, так и по весу оружие, никто особо не пострадал. Удары наносились мягкие, фиксированные, я бы сказал – вежливые. Отыгрывались ранения и смерть, применялись построения и тактические приемы – достаточно красиво и интересно. По крайней мере, в этот день никакого побоища не было.

Четвертое. «...существует, как ни прискорбно, отношение свысока у мастеров к начинающим, к тем, кто приходит. Их попросту ломают...» Я пришел в клуб всего год назад. За год отношение к новоприбывшим так сильно изменилось? Не думаю. На летнем турнире 2001 года меня встретили дружелюбно и вежливо. Как крутые фантеры Вьярд, Ясик, Паша, так и пожалуй самый известный ролевой мастер Ылкупун. В первый же день у меня появилось больше друзей, чем за предшествующий год – Шаг, Хельга, Вика, Кир и многие другие. Я даже сейчас толком не умею сражаться мечом (ибо колдун есмь) – но меня терпеливо учат. Каких мастеров имели ввиду обитатели Медвежьего ущелья, я просто не могу понять. Лично мое мнение (которое каждый вправе опровергнуть, конечно) – любой человек, приходящий в клуб, получает такой прием, какой он заслуживает.

Новичкам же хочу дать несколько советов – как вести себя первое время в клубе.

1. Придя на остановку, поздоровайтесь со всеми. Не обязательно за руку, можно просто сказать «Привет всем».

2. Не стойте в сторонке с глупым видом. Послушайте, кто о чем говорит. Встаньте возле той компании, чья тема Вам наиболее интересна. Никто, скорее всего, против не будет. Если имеете что сказать, подумайте, прежде чем влезать в разговор – это может быть уже всем известно.

3. Сразу вопросы задавать не нужно. Многие станут понятно из разговоров окружающих. Более-менее уловив, какая компания Вам ближе по интересам, не стесняйтесь подойти и сказать: «Я пришел (пришла) в первый раз. Не могли бы Вы объяснить...»

4. Будьте вежливы. Обязательно найдется человек (или не человек ☺), который ответит на Ваши вопросы. Но не приставайте к нему, как банный лист. Поднимайтесь вверх вместе со всеми, слушайте и смотрите.

5. Если Вам понравилось оружие или игровуха (одежда), подойдите и спросите, как раздобыть или сделать такое. Если у Вас руки растут из нужного места, почти все Вы сможете сделать сами. Если нет – в клубе есть люди, которые за небольшую плату сделают Вам и одежду, и оружие. Чем скорее Вы обзаведетесь снаряжением, и чем более качественным оно будет, тем больше вырастет Ваша репутация в клубе. Для этого, естественно, лучше все сделать самому.

6. Поднимаясь на Бутаковку, всегда берите с собой еду и воду. Конечно, если Вы не возьмете – с Вами поделятся, но не стоит злоупотреблять гостеприимством. Любой мусор, оставшийся от трапезы – сожгите, негорючее унесите с собой вниз и там выбросьте в мусорный ящик. Это обязательно и касается всех, не только новоприбывших.

7. Чаше всего мы пользуемся не настоящими именами, а игровыми, или прозвищами. Даже если Вы уже выбрали игровое имя, Вам вполне могут вместо него дать прозвище (так вот и со мной было). Помните – то, как Вас назовут, напрямую зависит от Вашего поведения.

Надеюсь, Ваше вхождение в клуб будет приятным как для Вас, так и для нас. Добро пожаловать!

Серый колдун Ра
также известный как **Гэндальф (Роман)**



В этом номере мы открываем новую рубрику – «Кузница». Здесь будут размещены материалы по созданию игровой и околоролевой экипировки, различные полезные советы. От массового производства D10 в домашних условиях и покраски солдатиков, до постройки макета СтоунХенджа из подручных материалов в натуральную величину.

Немного об уважении

«...Деревянный меч да фанерный щит.
Кровь не будет течь, кость не затрещит...»
Из песни о ролевиках.

Глядя на состояние оружия и другой экипировки наших сотоварищей я несколько усомнился в правдивости этих строк. Сидит рыцарь у дороги, деревянный меч в руках, а кому какое дело, если гарда на болтах?! Сразу живо представляешь себе как ржавый кусок стали с резьбой разрывает нежную податливую плоть, обнажая суставы до этого выбитые концом бревна, которое едва прикрыв концом хлипкой резины, гордо называли копьем. А чего стоят щиты, которые, извините за смелое предположение, должно быть выпилили двуручной пилой (вероятно для ускорения производства). Почему-то не очень хочется заниматься фехтованием с человеком, у которого в руках клинок похож на ошетилившегося дикобраза.

Господа воины (позвольте мне вас так называть), мне по простоте душевной казалось, что человек, претендующий на это звание, должен уважать себя и своего противника. Тем более, что он все-таки ваш товарищ, с которым вы недавно делили хлеб и рассказывали друг другу веселые истории. Возможно, все сказанное выше слишком пропитано гневными нотками, но согласитесь, проблема – налицо. Несмотря на уже богатый опыт создания тренировочного оружия, защитного снаряжения и игрового реквизита, на уже существующие довольно сносные образцы экипировки, люди продолжают делать одни и те же ошибки. По идее, опыт в этой области должен накапливаться и передаваться, а у нас наоборот – намечается тенденция ухудшения экипировки. Остается надеяться, что это происходит лишь от отсутствия мастерства и знаний. Так что, открывая эту рубрику, я попытаюсь помочь всем желающим советами по изготовлению качественной экипировки. Смею надеяться, что это положительно повлияет на культуру производства и использования игрового реквизита. И что однажды, поднявшись на Бутаковку, я не увижу, как кто-то взяв в руки чужой, с немалым трудом и старанием изготовленный меч, оставит его, воткнув где-нибудь под деревом. Так что первым делом хочу воскликнуть: «Люди!!! Прошу, уважайте себя и окружающих, а также вещи, хотя бы чужие!»

А теперь к делу. Вначале я планировал произвести небольшой экскурс по материалам, пригодным для изготовления игровой экипировки, но очевидно, сделаю это позже, так как в преддверии лучного турнира хотелось бы поведать об орудиях этих соревнований и дать несколько рекомендаций.

Итак, лук – оружие для метания стрел, одно из самых древних, впервые появился еще в 17 в. до н.э. Основной характеристикой для его основных частей является упругость. Для чего подойдет любой материал, способный выдержать значительную нагрузку при изгибе и мгновенно распрямляться, когда эта нагрузка исчезает. Эта могут быть определенные сорта дерева, металла или пластика.

Металл – сложен в обработке. Да и в истории подобное не встречается. Но в Клубе были примеры использования коротких луков из лезвий спортивных рапир.

Дерево, удовлетворяющее всем требованиям, достать в городе очень сложно, а то, что доступно требует длительной и сложной предварительной подготовки, что отнимает много времени и сил. Можно, правда, использовать лыжи (такое уже было, кстати, неплохо получается) или крупный сухой бамбук. Из пиломатериалов ничего хорошего не получится. Но даже если вам удастся найти хорошую природную заготовку, например ольху, ива, ясень, раньше чем через год нормальный лук все равно не получится. Секреты производства настоящих луков в точности нам неизвестны, но вот кое-что. Сначала нужно около 2-4 лет сушить заготовку в коре, в тени в сухом месте. Потом каким-то образом ее вымачивают и опять сушат, но уже в специальной форме. А уже потом только обрабатывают и покрывают специальным лаком.

А вот пластик, такой как стеклотекстолит, на мой взгляд, идеально подходящий для луков материал (простой текстолит со временем размягчается и теряет упругость). Был бы очень признателен за совет о каком-нибудь другом материале с подобными свойствами, если вдруг кто знает.

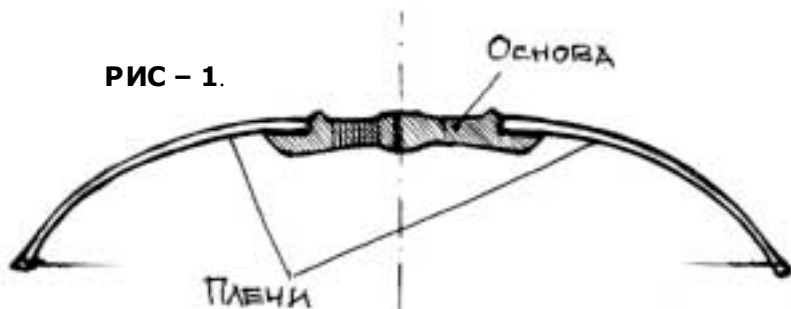


РИС – 1.

Но вне зависимости от используемых материалов структура лука остается единой для всех (рис 1). На мой взгляд, эффективней сделать комбинированный (составной), лук, то есть состоящий из нескольких частей – основы (базы) и двух плеч. При этом для плеч используется упругий материал, основа может быть из любого прочного желательного легкого в обработке материала. Крепление плеч к основе может быть различным, в зависимости от ситуации (рис 2).

РИС – 2.

Далее показаны варианты крепления плеч с различными углами относительно основы (рис 3).

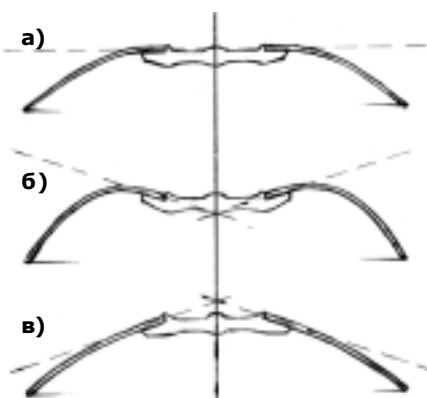


РИС – 3.

а) Прямой. Простой в изготовлении, так сказать «усредненный» вариант.

б) Жесткий. Увеличивает силу Лука, но спуск тетивы при этом становится жестким, происходит удар, так как даже в момент распрямления тетивы плечи все еще находятся в довольно сильном напряжении. Такую схему можно использовать если материал у плеч слишком мягкий и при прямом варианте крепления не дает нужной мощности.

в) Мягкий. Рекомендую для луков длиной менее 1,3 метра. При хорошо подобранных материалах и размерах – оптимальный вариант. Лук получается достаточно сильный и в отличие от варианта «б» спуск происходит мягко.



Накладка

Вставка

Сращивание

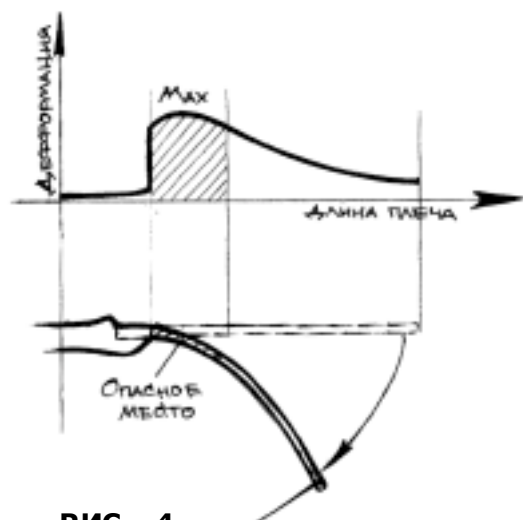


РИС – 4.

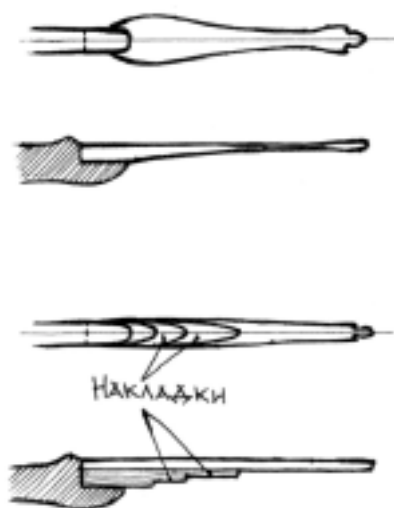


РИС – 5.

Так как нагрузка при натяжении на плечи распределяется неравномерно, то ближе к середине деформация выше (рис 4). Поэтому существует определенный риск перелома плеча у основания, следовательно, при использовании «жесткой» основы такой риск выше. Этого можно избежать, сделав плечо в «опасном месте» шире или усилив его при помощи накладок с внутренней стороны (рис 5).

Еще один немало-важный момент — полочка, направляющая стрелу. Она должна находиться в центре лука (рис 6), чтобы стрела не отклонялась в сторону.

На данный момент мы ограничимся этим кратким обзором относительно устройства самого лука, но в будущем я думаю более подробно остановиться на этой теме.

Теперь о тетиве. Ее лучше всего делать из нескольких нитей, а не из одного шнура, как это принято делать в Клубе. Для тетивы лучше всего подойдут нити из крепких искусственных волокон, таких как кевлар (очень крепкий, но и дорогой), капрон, лавсан, подойдет и шелк. Неплохая тетива получается из тонкого рыболовного шнура в катушках (не лески, а именно шнура, советую заглянуть в «Робинзон»). Главное, чтобы нить не растягивалась и была очень крепкой и устойчивой к перетиранию. Толщина нитей особого значения не имеет, просто в зависимости от этого будет меняться количество витков.

Изготавливается тетива следующим образом.

Шаг 1. Для начала необходимо изготовить «станок для намотки» (рис 7), то есть простое приспособление с двумя или четырьмя штырьками, куда тетива и будет наматываться. L_3 (длина тетивы) = $L_1 + L_2$, причем $L_1 = 15-20$ см.

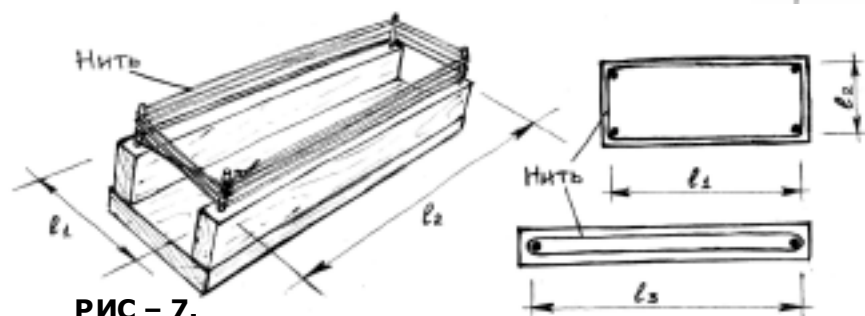


РИС – 7.



РИС – 8.

тетивы, примерно по 15 см. Причем с одной стороны витки начинаются так, чтобы скрыть узел, получившийся после Шага 1.

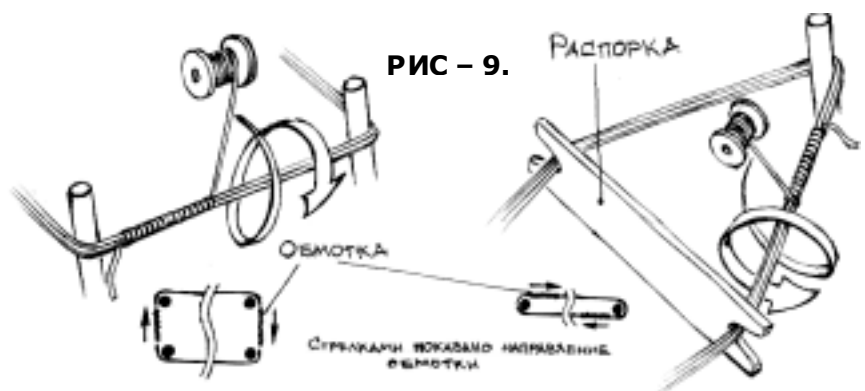


РИС – 9.

Шаг 3. Теперь делаем петлю-ушко, туго перематывая ее основание (рис 10).

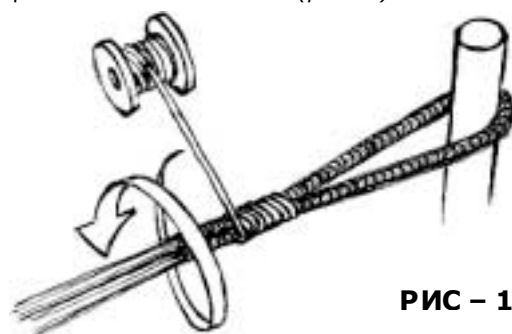


РИС – 10

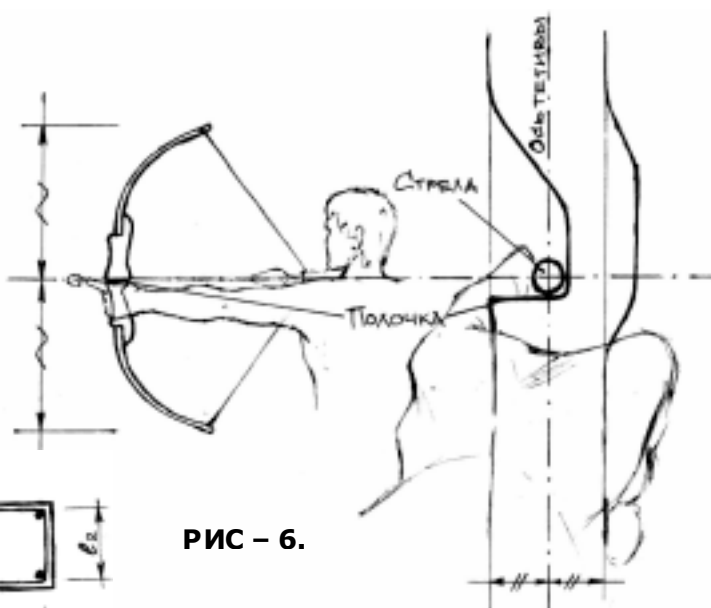


РИС – 6.

Но есть выход попроще — наматывать нить на ножки табуретки (рис 8). Различными вариантами намотки можно добиться практически любой длины, хотя она может оказаться немного неточной.

Концы нити связываются ахиллесовым узлом.

Шаг 2. На ушках тетивы, то есть в том месте, где она надевается на лук, необходимо сделать защитную обмотку. Это предотвратит истирание. Для этого удобен вариант с четырьмя штырьками. Ну а в других случаях можно использовать распорку. Наматывать нужно туго, витки укладывать как можно плотнее друг к другу (рис 9). Обмотка делается с обоих концов

Шаг 4. Далее, примерно посередине тетивы тоже следует сделать обмотку длиной 10-15 см. Это место, куда будут ложиться пальцы. Полезно также сделать «седло» - утолщение под хвостовиком стрелы, чтобы та не съезжала (рис 11).

Тетива готова. Рекомендую сделать еще пару запасных. Так, на всякий случай. Хранить их следует в сухом месте. И старайтесь, чтобы лук долго не находился с натянутой тетивой.

Что же касается стрел – они должны лететь далеко, прямо и не наносить серьезных повреждений (последнее касается только игровых стрел). Длина стрелы напрямую зависит от длины ваших верхних конечностей и составляет примерно 70-75 см.

Древко для стрелы можно изготовить из дерева, это проще всего. Рекомендую использовать готовые деревянные рейки квадратного сечения или даже обычный штапик, обработав их до круглого сечения диаметром 8-9 мм. Главное – выбрать рейки максимально прямыми и без сучков (и задоринок ☺). Округлой формы можно добиться, предварительно острогав заготовку острым ножом или рубанком вдоль волокон. Удобнее это делать на верстаке, так как работа достаточно тонкая и требует аккуратности. Далее заготовку нужно зашкурить, сначала крупной, а потом и мелкой наждачной бумагой. Для этого можно использовать дрель на малых оборотах, зажав заготовку в ее патрон. Обратите внимание на то, что чем более ровным получится древко стрелы, тем более точным будет ее полет. А еще лучше, если вам удастся найти уже готовые рейки круглого сечения. Например, используемые для чопиков (деревянные гвозди) в столярных работах.

Оперение стрелы – это стабилизаторы, которые заставляют ее не отклоняться от цели в полете. Два пера не справляются с этой задачей, так как любая неровность их плоскости ведет как раз к обратному. Свидетели «противостояния» на Падении Севера могли наблюдать, как стрелы выпущенные лучниками неожиданно меняли направление полета, буквально облетая противников. Это не магия, это – аэродинамика. Поэтому стабилизаторов должно быть как минимум три, как у многих современных ракет (рис 12).

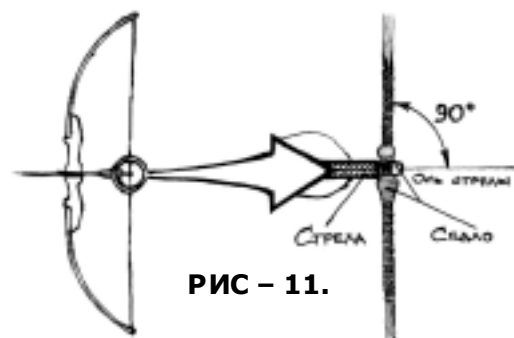


РИС – 11.

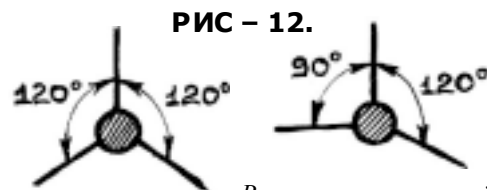


РИС – 12.

Встречается и такой вариант

Их можно изготовить из маховых или хвостовых птичьих перьев, желательно водоплавающих (утки, гуся), так как их перья жестче. Разрезав ствол пера вдоль, получаете две половинки – верхнюю и нижнюю (рис 13). На оперение каждой стрелы нужно брать идентичные (например, только нижние) половинки одинаковых перьев, так чтобы их изгиб был в одну

РИС – 13.

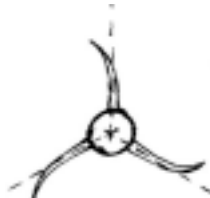
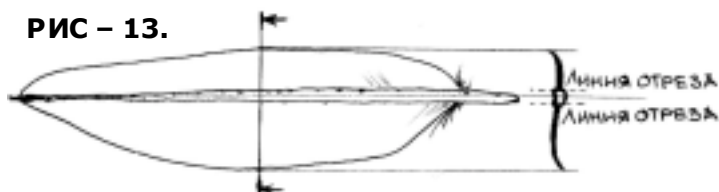


РИС – 14.

сторону (рис 14).

Из полученных заготовок вырезаете стабилизаторы (рис 15). К древку стабилизаторы нужно крепко прикрутить при помощи тонких, прочных (шелк, капрон и т. д.) ниток (рис 16). Предварительно их можно еще приклеить. Классно, если сможете посадить стабилизаторы по небольшой спирали. Это придаст стреле дополнительное вращение в полете.

РИС – 15.

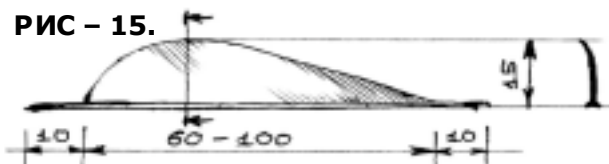


РИС – 16.

Можно оперить стрелы при помощи скотча (рис 17). Также были попытки использовать в качестве стабилизаторов жесткую бумагу, кожу (оперение на болтах) или даже пластик от бутылок. Но это все в качестве запасного варианта. Так лучшим остается способ, придуманный еще нашими далекими предками. Проверено веками.

Стрела почти готова, осталось только сделать хвостовик – ту самую прорезь, при помощи которой стрела удерживается на тетиве. Сначала нужно просверлить в древке отверстие диаметром 2-3 мм., а потом сделать пропилом. Так же рекомендую немного срезать хвостовик так, как показано ниже. Это позволит вам на ощупь определять прорезь, что облегчит быстрое накладывание стрелы на тетиву (рис 18).

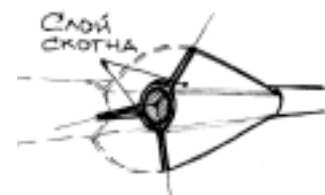


РИС – 17.

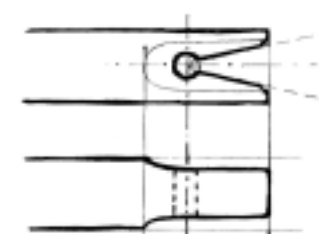


РИС – 18.

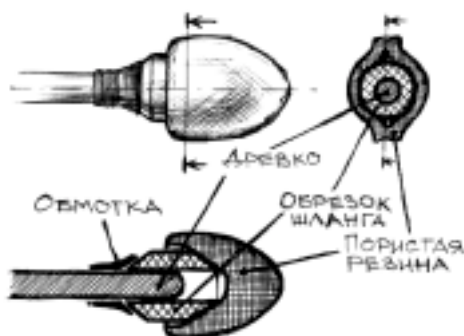


РИС – 19.

Наконечник стрелы должен хорошо смягчать удар. Здесь я хочу предложить свой вариант (рис 19). Отрезок резинового газового шланга, срезанный по конусу с двух сторон, одевается на древко и приматывается смазанными клеем нитками, чтобы предотвратить сползание. А уже на него клеится наконечник из мягкой пористой резины (можно использовать продающуюся на строительных рынках города резиновую ленту, имеющую прямоугольное сечение 25x10 мм). Отрезок шланга нужен для того, чтобы при ударе мягкая резина наконечника не разбивалась о конец древка, что намного увеличит срок службы наконечника и дополнительно смягчит удар стрелы по выступающим частям тела вашего товарища ☺.

Ну вот, в принципе, на сегодня все. Напоследок, хочу попросить всех, кто может поделиться знаниями по поводу изготовления игрового оружия, доспехов, одежды и прочего реквизита, отправляйте свои мысли (в письменном или электронном виде) на адрес редакции или обращайтесь ко мне лично. Не стесняйтесь задавать вопросы, если они возникнут, вместе разберемся.

Призрак.

WAR GAMES

«ЭПОХА БИТВ»

часть вторая (алма-атинская).

В этой статье приведены мои впечатления, о настольной игровой системе "Эпоха битв". Более подробно об этой игре, вы сможете узнать на официальном сайте www.ageofbattles.ru

Мое знакомство с "Эпохой битв" продолжается больше года, но поиграть в нее, как ни странно, удалось совсем недавно. Все, как всегда, делалось через одно место. Началось все с увиденных солдатиков в каталоге Звезды за 2000 год. Потом были долгие безуспешные попытки достать наборы. Когда достал, несколько смутился качеством пластмассы и литья продукта. Дальше больше – правила я доставал месяцами, если не больше, всех уезжавших в Россию грузил как мог, все безуспешно. Насобирав некоторое количество наборов, накачал отзывов с интернета, картинок каких-то левых, заразил Костика, достал ему чуть-чуть солдатиков и осадных машин. Правил нет – это бзд! И вот, пришло счастье, откуда не ждали – братишка мой из Питера привез и правила, и наборов, и гексостратегию "300 спартанцев", в придачу.

Наконец-то сел я с друзьями в нее играть. Для них, ДзэнДой прожженных, непостижимо было: как так, на одном воине один хит?! Как это он, каким-то копейщиком, моего самого крутого рыцаря уделал! Но поиграв немного и проникшись системой, окунувшись в Эпоху с головой. Сразу выяснили, что манчкинизм, болезнь не только настольных РПГ, но и к варгеймам липнет, да еще и в тяжелых формах. Некоторые "схавали систему" настольно, что с ними даже играть стало не интересно. Но, наверное, и они поймут, что игра это всего лишь игра, и ссориться с друзьями из-за пустьков не стоит.

И, наконец, мой приговор.

Эпоха битв – это то, что нужно начинающему варгеймеру. Объясню.

Во-первых, игра создана российской компанией, (кто не в курсе настольная игровая система "Эпоха битв" производится фабрикой "Звезда"). Так что, не будет проблем с переводом правил, как это обычно бывает с играми иностранного производства.

Во-вторых, игра историческая, создателям не потребовалось высасывать из пальца характеристики воинов, а также придумывать костюмы и вооружение. Немаловажным фактором, является неплохая проработка самих миниатюр. Я уже покрасил около тридцати воинов из разных наборов, и скажу вам, выглядит впечатляюще. Но об этом расскажу ниже.

В-третьих, сама система достаточно простая в плане механики боя и выучить основные правила по силам любому, к тому же, система легко поддается изменениям, а на официальном сайте уже выложены дополнительные правила и обновленные листы армий (прямо-таки Second Edition).

Сама система не вызывает каких-либо нареканий. Со стороны геймплея, особенно, когда юзаешь все апгрейды. Эпоха построена на системе d20 (кто не въехал – двадцатигранный кубик), и что весьма примечательно, все измерения в игре производятся линейкой (прямо как в буржуйском "Вархамере") без использования каких-либо карт местности! Ура, товарищи офицеры, мы движемся в сторону диорамного ландшафта. В стартовый бокс входят картонные деревья и шаблоны для рек и дорог. Но это для детей, нам же нужен «реальный» рельеф из пенопласта, проволоки и пластмассы. Еще одно ура! В рульбуке есть инструкции, как все это сделать из подручных средств. Движок предназначен для проведения батاليй периода античности и до позднего средневековья. А вот дальше –



Вот так в это играют в России. А мы что хуже?! Давай тоже!

никак, косяки прут один за другим. Не отыграешь в полной мере алебарды, огнестрелку и легкое клинковое, на d20 больше 20ти не кинешь. Хотя нам, пока, большего и не хочется, рано нам в мушкетеров играть, у нас еще Гастингс впереди.

Как и в любом другом серьезном варгейме, в "Эпохе битв", каждый воин имеет набор характеристик, как то: атака не больше двадцати, защита не больше десяти, стоимость выражает ценность воина в у.е. (в монетах) и движение, не знаю больше сколько, но самый быстрый на сегодняшний день юнит это грек – легкий кавалерист с движением двенадцать. Некоторые хитрые воины, приобрели себе еще одну характеристику называемую просто – стрельба, выражается она в виде таблицы, дистанция и сила атаки.

Но о характеристиках хотелось бы поговорить отдельно. Некий баланс сил, конечно, присутствует, но, проведя несколько боев, начинаешь понимать, что греками русичей не возьмешь. То ли это национальная идея проступает (я одним отрядом русских витязей, положил полк греков и обратил в бегство кавалерийский отряд тевтонцев), то ли само по себе так вышло. Но с другой стороны – это вполне логично, античность проигрывает средневековью на всех направлениях, начиная с вооружения и доспехов, заканчивая тактикой и умением. Но тогда встает еще один вопрос, зачем оба периода, заключили в одну систему. Неужели поленились поработать над двумя книгами правил, хотя кто знает, как дела на самом деле обстояли. Несмотря на некоторые казусы, например, пращники, стреляют из третьих рядов поверх голов товарищей, игра мне, лично, нравится. И забавно иногда столкнуться в одну мясорубку римский легион, русскую дружину и греческую фалангу.

Все это удовольствие достаточно дешево, по-моему, любому по карману стартовый набор стоимостью около 1500 тенге (если на наши), а если покупать в складчину (играть же ты будешь не сам с собой), то вообще – копейки. Для сравнения: стартовый бокс "Warhammer: Fantasy Battle – 6 Ed", стоит где-то 90-100 долларов, а блистер с металлическим орком, около 5 баксов, и это в Москве! Где есть "Алегрис", официальный представитель "Мастерской игрушек". У нас это все будет стоить намного больше. Так что, Эпоха битв – это спасение для нас и наших карманов. Единственная трудность – это покупка наборов, так как у нас в городе нет официальных дистрибьютеров или фирменных магазинов "Звезды", то приходится доставать все это через знакомых из России.

В заключение хочу сказать что, несмотря на все трудности, мне удалось втянуть в эту авантюру уже достаточно много народа, так что давайте все к нам! Бои на столе ни чем не хуже живых схваток. Некоторые из вас уже видели, как происходят эти кровавые побоища и лица полководцев, чьи элитные войска гибнут под плотным дождем стрел противника. Поверьте мне – эти игры стоят того времени, которое на них тратится.

korеес