

ВЕДОМОСТИ

Газета омского ролевого движения

№32



Слово от редактора

Каждая осень является в каком-то смысле отражением лета, осенью мы переосмысливаем произошедшее летом, строим планы на будущее.

В этом году осень началась со знакового события – омскому ролевому движению «стукнуло» пятнадцать лет. Праздник получился немного стихийным, но очень душевным – речи, поздравления, традиционное возложение цветов к Могиле Неизвестного Толкиниста...

На наших страницах вас, как обычно, ожидают анонсы мероприятий и статьи, одна из которых была прислана нам аж из Челябинска, первым редактором и издателем «Ведомостей» Варкендером.

Приятного чтения!

Герои Древнего Египта

На чём обычно добираться до полигона игры? На маршрутках, автобусах, в других городах – электричками. В последнее время в моду входят заказанные мастерами автобусы, и грузовые газели, многие даже считают, что вот оно – счастье, и круче мастерского автобуса ничего и быть не может.

Автор сам придерживался такого же мнения, но – время бежит, критерии «крутости» меняются, и в этом году всех побила группа героических (не побоимся этого слова!) игроков, приплывших на «Становление Двух Земель» на собственноручно построенном корабле. Предоставим слово героям.

«Лодку мы делали общего времени 4 часа не считая похода по магазинам и шитья парусов, которым занимались не мы (Наташа, большое тебе за это спасибо!). В общем, в пятницу около 15.00 плюс-минус мы готовы были выйти.

Лодка представляла собой связанные камеры от «Камаза», плюс несколько ки-

тайских камер для шестерки. На этом всем был парус, плюс три весла. в состав экипажа входили Шкипер(Сенсей) и Боцман(Антон), плюс Кацман, который с нами впоследствии не поплыл.»

Именно на таком плавательном средстве наши герои преодолели без малого тридцать километров, отделяющих Надеждинский Полигон от Советского Пляжа. Путешествие, которое первоначально планировалось завершить часов за шесть, растянулось на пятнадцать. В пути пришлось столкнуться с разнообразными препятствиями, не исключая Древних Мистических Демонов:

«Я не сразу понял, что это. Я даже потом делал лишь неуклюжие предположения. Я думал, что после маршброска через Иртыш уже ничего не испугаюсь. Я ошибся.

Фонтан приближался. высоту он имел в полметра, а диаметр в метр. Эдакий грибок. И вот все бы ничего, если бы при ближайшем рассмотрении не показался еще

один... и еще... и еще... В общем, до самого фарватера на расстоянии метра 3-4 располагались эти фонтанчики, благо разной высоты.

Я еще говорю Боцману: «А давай между ними пройдем!» А боцман их не видел - пока.

И тут нас на них понесло. Мы стали рулить на фарватер, а на фонтаны несло ну прям очень сильно. Тут уже даже не гребибля, тут хуже. И нас развернуло. И Боцман увидел. УВИДЕЛ!! Я начал грести против течения, дав указание «поворачивай!!» - «Куда?!» - «Куда хочешь!!» Но повернуть не получалось. Тогда я сказал: «Держись!!» и нас понесло на Фонтан. Нас снова развернуло. Он был буквально в полутора метрах от меня. Он колебался и смеялся. Он извергал волны...

Я увидел в нем Ктулху. Он посмотрел на меня. Мыслей своих я уже не помню.

Отпустил... Мы расстались друзьями»

После Ктулху их ожидало ещё немало приключе-

ний – лёд, танкеры, туристы, пятилитровые бутылки, километры камышовых зарослей... Но они доплыли, а потом ещё на этой же лодке ловили на игре по игре рыбу.

Так что помни, ролевик – предел твоих возможностей находится где-то в районе предела твоей же фантазии, неосуществимого – нет, главное – загореться идеей и приложить усилия.

«Мы прошли кучу километров за 15 часов. Видели Ктулху. Плутали в камышах. Еле ходили по прибытии. Чуть не сдохли. Как Вы думаете, пойдём ли мы еще? Конечно пойдём!! Счас в стадии проектировки находится корабль «Зеленый пингвин», восьмиместный, трехмачтовый. Предполагаемый маршрут - Омск-Надеждино-Омск. В следующем году обязательно пойдём, готовимся к набору других пингинов. Ждите отчета))))))»

Лухрасп Кабирский

Полная версия отчёта о плавании – <http://ya-om-tvoimosc.livejournal.com/5852.html>

Итак, вы вернулись с игры...

...и поняли, что игра была – фигня, игроки – неудачники, мастера – козлы, и больше вы на такие игры ни-ни.

В худшем случае вы можете разочароваться в РИ вообще, после одной - двух неудач решить, что все ролевые игры не лучше – и вовсе перестать в них участвовать.

Именно во избежание подобных исходов и написана эта статья – статья о том, что делать, вернувшись с плохой ролевой игры.

Для начала нужно уяснить – да, бывают откровенно отвратительные ролевые игры, но чаще всего игра хоть одному игроку, да нравится. Ну а самые лучшие игры, соответственно, хотя бы с точки зрения одного-двух игроков, являются провальными. Отсюда следует важный вывод – мы даже выделим его жирным: ролевая игра, за редкими исключениями, не может быть однозначно хорошей или однозначно плохой. Дело не в игре, а в том, как удалось поиграть именно вам.

Соответственно – статья на самом деле о том, что делать, вернувшись с ролевой игры, на которой не удалось хорошо поиграть. Давайте рассмотрим несколько основных вариантов того, почему не удалось.

А вы играли?

Автор считает глубоко порочной идею о том, что, мол, «поиграть можно на любой игре, и кто хочет – тот играет», но это не отменяет простого правила: кто НЕ хочет – тот не играет, и это так же верно, как ядерная бомба.

Игра не возникает ниоткуда, и если сидеть и медитировать на костёр, изредка перекидываясь с друзьями пожизнёвыми фразами – поиграть не удастся. Для игры, как минимум, нужно создать персонажа (ролевые игры подразумевают роли), согласовать его с мастером (мастер всегда виднее, каким персонажам на игре будет интересно, а какие в ней вообще неуместны) и потом, уже на самой игре – проявлять активность, а именно – общаться с другими персонажами, если у вас есть персонажные цели – стремиться к ним, кооперироваться, предавать, интриговать – играть в полную силу, короче говоря.

Может, просто не та игра?

Игры, как это ни банально, бывают разными. Сегментация РД, по словам ведущих шарлатан-теоретиков сибирско-уральского региона, идёт полным ходом, игры – не просто разные, с каждым годом они становятся всё более специализированными. Простой пример – боёвка: есть игры, на которые без шлема уже лучше не приходить, а есть игры, для которых даже правил для боёвки не пишут – за почти полным отсутствием последней.

Потому вполне возможно, что вы просто попали не на свою игру. В этом случае – рекомендую сначала подумать, а что именно в ролевых

играх вам интересно? Что притягивает, чем хочется заниматься? Отсюда логически следует вывод о том, на какие игры лучше ездить, благо почти все мастерские группы сейчас вместе с правилами пишут «Декларацию МГ» – список тезисов о том, как мастера видят ролевые игры, что будет конкретно на этой игре, чего не будет etc. Даже если Декларации отдельным документом нет – попытайтесь понять это из концепции игры, её правил – в крайнем случае, задав вопросы мастерам.

Last, but not least

Возможно – вполне возможно – что вы просто попали на неудачную и провальную игру, на игру, поиграть на которой нельзя даже с должными подготовкой и желанием. Если так – то на будущее перед тем, как идти на подобную игру – подумайте и проанализируйте. Хорошую игру от плохой можно отличить даже по мелочам – таким, как наличие/отсутствие орфографических ошибок в правилах, наличие/отсутствие сайта, наличие доступной для понимания концепции игры. Существуют и более «продвинутые» способы прикинуть, насколько успешной будет игра – но о них мы поговорим в следующем выпуске газеты.

Удачных вам игр!
Лухрасп Кабирский

! Поздравляем

Редакция от всей души поздравляет примогена клана Бруджа, первого ролевика Омска и просто замечательного человека Зелёного с Днём Рождения и желает ему расти большим и здоровым, обзавестись ещё парой сотен хороших друзей и кальяном высотой под два метра. С праздником!

! Редакция рекомендует

Интересные проекты на следующий игровой сезон.
- «Талисман-10: Имперский Марш», Новосибирск, 24-27 июня.
- «Мэльнибонэ: Грезящий Остров», Новосибирск, 16-18 июля.

! Объявление

23 июля начал свою деятельность яхтклуб “Зеленый пингвин.” Целью яхтклуба является помощь в изготовлении, регистрации и эксплуатации маломерных судов, а так же подъем общей культуры Омского ролевого кораблестроения. В связи с этим, мы проводим набор людей, готовых принять активное участие в деятельности клуба. Прием по собеседованию. По всем вопросам обращаться на ICQ 464481861 или на почту bh88@mail.ru

Дорогие читатели, если вам есть, что сказать по поводу наших заметок, если вы хотите согласиться с ними, прокомментировать их, спорить – пишите нам! Вообще – пишите нам, если вам есть, что сказать – и мы с удовольствием прочитаем, а затем и опубликуем написанное. Наш ящик – vedomosti-omsk@yandex.ru.

Лирическое отступление

Я не являюсь специалистом в области кройки и шитья, дизайна одежды и прочего. Просто решил поделиться своим мнением и дать пару советов. Статья ориентирована, в первую очередь, на недавно пришедших в ролевое движение людей, которые не имеют возможности заказать «крутые» игровушки у мастеров-костюмеров, но умеют вдеть нитку в иголку и желают играть в более-менее адекватных костюмах (хотя, вынужден заметить, что и некоторым «матерым» игрокам есть чего почерпнуть из этой статьи).

Я готов к тому что в мой адрес могут понестись гневные выкрики и обвинения в излишней узости или широте взглядов, но если эта статья поможет хотя бы одному игроку, то значит она была написана не напрасно..

Лирическое наступление

Костюм на ролевую игру.. Игрушка. Об этом феномене уже многое было написано, многое сказано и многое забыто. На тему того что на игры нужна качественная и красивая игрушка, говорить смысла нет, но вот как из почти ничего сделать вполне приличную игрушку не имея особых навыков в кройке и шитье, сказано мало. Так что добавлю к этому немного.

Постараюсь рассказать о нескольких принципах создания оной. Речь пойдет о условной фентези игрушке, как наиболее используемой в последнее время.

Первое что следует учитывать при создании игрушки, так это то, что совершенно не обязательно бежать в магазин и скупать метры парчи и шелка, многое необходимое, чаще всего, можно найти дома – в шкафу. Например, найденный в шкафу мамин/бабушкин

Костюм за час



платок или шаль, будучи сложенными в полосу шириной в 10-20 сантиметров, выглядят как пояс-кушак, а та же расстегивающаяся по всей длине юбка полу-солнце вполне потянет на короткий плащ конца 16-го века. Естественно, что и платок и юбка должны быть подходящей под ваш образ расцветки. Не может европейский дворянин расхаживать в плаще разрисованном кактусами или горохом. Старайтесь выбирать однотонные, без узора (либо с весьма условным рисунком) вещи.

Полоса ткани, шириной метр-полтора и длиной около полутора-двух метров, будучи закреплена двумя концами на плечах, так же вполне может сыграть роль декоративного плаща. А если к ней добавить весьма простой в изготовлении колет, то у вас получится уже почти полностью готовая игрушка. Колет, кстати, действительно весьма прост в изготовлении. Из нескольких кусков ткани или кожи вырезается че-

тыре прямоугольника – один на спину, один на грудь, и два на ляжки, сшивается в виде майки, и затем приводится в более красивый вид – например, по бокам можно вставить шнуровку, регулируя ширину стежков которой, можно приталить изделие, подогнав его по фигуре (более женственный вариант), или же наоборот отпустить его висеть более свободно (мужской). В комплект к такому колету можете добавить белую рубашу и черные брюки (допустимо загладить на них стрелки, что бы слегка уменьшить степень их похожести на классические) либо юбку, и, при желании, упомянутый выше пояс-кушак. В итоге вы получите вполне фентезийный прикид, который можно одеть на какой ни будь лангедок или даже на полевую игру.

Второе - никогда не используйте в своем костюме джинсы. Да да.. те самые синие современные джинсы. Их невозможно замаскировать под что-то ролевое, как ни старайся (если конечно это не

игра по современности), потому их использование недопустимо. И вообще старайтесь что бы в вашем костюме было как можно меньше современной атрибутики. Те же кроссовки лучше заменить на остроносые гладкие туфли – они смотрятся намного более эстетично и не так сильно цепляют глаз как кеды или берцы. Так же удалите все кепки, бейсболки и подобные им головные уборы. Если вы хотите прикрыть голову, то лучше использовать берет или капюшон (простейшая выкройка его – 2 прямых треугольника, катеты которого проходят по линии лица и поперек линии шеи, сшитые по гипотенузе и половине нижнего катета).

Третье – уделите немного внимания мелочам. Например, красивые пуговицы (срезанные, с разрешения отца, с его старой куртки) или кольца позаимствованные из шкатулки матери, дополнят и украсят ваш образ. Брошка, обычно прикалываемая к вечернему платью, может на время стать фибулой для плаща, а необычная, крупная серьга – подвеской приколотой к груди.

Лирическое преступление

Статья короткая, и потому в ней нет очень многого. По сути, она является своего рода демо-версией одной большой статьи, посвященной игрушкам, антуражу и всему с этим связанному. которую я, когда ни будь, все таки напишу. Но общие принципы создания игрушки в ней, я думаю, все же отражены. Надеюсь это кому ни будь пригодится. После прочтения сильно не ругать.

W. Wolfson

Фестиваль будет проходить 7 ноября в ОМЦ “Химик”

В программе:

С 14.00 - турнир по историческому фехтованию, мастер-класс от школы этнических барабанов и не только им. Бабатунде Олатунжи “Drum & Pipe”.

С 17.00 Музыкальная часть, группы: STREET FIDDLERS (Irish folk-rock) Новосибирск, SpieleBand (Mittelalter folk) - Омск, Дагдас (Арт фолк) Новосибирск, Рада и Терновник (Арт фолк) Москва, Китеж (Славянский фолк) Омск, Вольная верфь. Выступление студии танца “Галианта”, Справки по телефону: 8-904-580-18-11 Алексей (Бенедикт).



Количество ролевых игр с применением страйкбольного вооружения растет с каждым годом. Сталкер, Фаллаут, Дикий Запад, Гражданская война - далеко не полный перечень тем для подобных игр. Но, вместе с тем, растет и количество слухов и домыслов относительно "страшного страйкбольного оружия" и "пробивающих обе щеки навывлет шарах".

Давайте попробуем разобраться.

Об ужасных страйкерах замолвите слово

Миф первый

- это очень дорого

Вопреки распространенному мнению "привод" - вещь не дорогая. Сейчас на айрсофт рынок идет мощный поток вооружения китайского производства. Оно не сильно отличается по качеству от "фирменной" продукции из Японии и Тайваня, а иной раз и превосходит ее. При этом цена на "китай" ниже, чем на "фирму". На весну 2009 года реально купить например такой набор:

Classic Army MP5A2 Базовая пружина: 90 м/сек. Дополнительно: Комплектуется защитными очками, тактическим ремнем, аккумулятором и простой зарядкой. Материал корпуса: Пластик, пип магазина: Бункерный на 200 шаров, тип механизма: электро-пневматический за 3500 руб. Повторяю, за ТРИ ТЫСЯЧИ ПЯТЬСОТ рублей.

Миф второй - травмоопасность

За все то время, что я занимаюсь страйком, я видел некоторое количество травм. В подавляющем большинстве они были вызваны тем, что люди пренебрегали элементарными правилами безопасности. Люди резали себе конечности, падали на лестничные пролеты, травились пищей и алкоголем, получали ожоги. За, без малого, 10 лет моего участия в страйке я видел 2 сколотых шарами зуба. Не выбитых, а именно сколотых. В обоих случаях это был непредвиденный "огневогой контакт" на близкой дистанции. И если второй случай - это падение из "тюнингovanного" и "фирменного" ствола на одной из челябинских страйкбольных игр, то первый случай произошел в июле 2003 в Омске. Причем стреляли как раз из спрингового "китайца". Как защитить свою белоснежную улыбку? Очень просто - используйте



страйкбольные или пэйнтбольные маски или матерчатые "омоновские". Проникающих ранений шаром, т.е. когда шар повреждает кожу и застревает в теле, не видел ни одного. Защита глаз - самый серьезный вопрос при использовании пневматики. Ни в коем случае не пренебрегайте ей. Лучше потратить лишнюю сотню рублей, чем оплатить операцию по восстановлению зрения. Да, чуть не забыл про болевые ощущения. Вы правда считаете, что получить попадание шариком по незащищенному телу больнее, чем получить по этому же месту текстолитовым клинком? вспомните, хоть раз вы слышали о переломах от попадания пластиковых шариков? А о переломах от попадания пластиковым клинком?

Миф третий - "фирмачи" перестреляют "китайцев" как кроликов

Это звучит примерно так же, как "у Васи меч из текстолита, а у Федя из лыжи. Поэтому Вася Федю победит".

Да, "фирменные" АЕГи стреляют быстрее, точнее и дальше "китайских" спрингов. Но если человек не умеет обращаться с оружием, то "крутизна" ствола ему не поможет. Пример из жизни. Челябинск, 2003 год. На одной из "думовок" встретились в заброшенном здании со страйкерами. Они к тому времени уже закончили свою игру. Решили поиграть вместе. 5 "фирмачей" против 8 "китайцев". Сыграли три игры. Все три игры "фирмачи" проиграли. Причем первую - "всухую".

Миф четвертый - мощное и дорогое оружие убьет баланс на игре

Игры убивает не оружие, игры убивают люди, которые приезжают на них не играть. Главная привлекательность пневматики - дистанционность боя. Не надо подходить к противнику, достаточно нажать на спусковой крючок. Но под кажущейся простотой не стоит забывать, что у персона-

жа каждое нажатие должно быть мотивировано игровыми целями и задачами, а не желанием игрока пострелять по другим. Вася Пупкин, пришедший на игру с мощным "приводом" и поломавший игру массовым "выносом" персонажей может сделать то же самое, придя с мечом. Но ведь проще сделать вывод "привод на игре - зло", чем сказать Васе, что зло на игре - Вася.

И напоследок хотелось бы посоветовать мастерам, которые планируют на своих играх применять пневматическое оружие - учите матчасть. Seriously. Потому что высказывания о непредсказуемости попадания из пневматики и о страшных гранатах на горохе в лучшем случае вызовут снисходительную улыбку у людей, которые "в теме".

Об авторе: Warkender, в РД с 1997, в страйке с 2000. С 2000 по 2003 организатор омских "думовок" - ролевой эквивалент страйка. Сейчас живет в Челябинске.