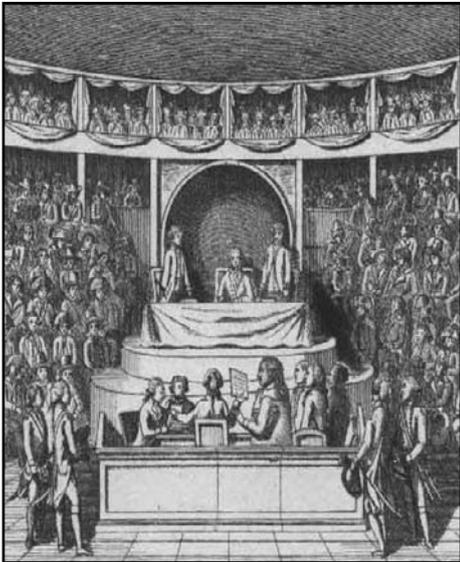


ВЕДОМОСТИ

Газета омского ролевого движения

№ 29.

Осенняя Конфи



ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!
Если мы не ошиблись и правильно всё рассчитали – то Вы читаете этот выпуск Ведомостей на Конференции. Ведь именно на Конференции мы намерены распространить львиную долю тиража...
А раз так – нам кажется уместным разместить здесь, на главной странице Ведомостей, подробное расписание Конференции.

Официальное начало Конференции в 11 часов утра.

В первом блоке (11.00 – 13.00) вы сможете увидеть:

- Видеоклипы, посвящённые прошедшим, грядущим ролевым играм или фантазии в общем;
- Заявки игр грядущего сезона;
- Доклады;

После первого блока заявок вас ожидает обеденно-семинарский перерыв (13.00-14.00), в ходе которого вы сможете подкрепиться булочкой и, если будет на то ваше желание – поучаствовать в семинарах по конкретным играм, позадавать каверзные вопросы мастерам и обговорить с ними своих персонажей.

Второй блок заявок (14.00-16.00) обрадует Вас заявками игр и проектов, докладами, ещё несколькими видеоклипами...

С 16.00 начнётся один из самых интересных и интерактивных блоков – семинарский.

Первыми пройдут семинар Аэлирэнн о проблеме гопников в ролевой среде и семинар «Создание игрового города: социальный и экономический аспекты». За ними пройдёт два практикума – «Основы католической грамотности в контексте ролевых игр» и практикум по строительству игровых сооружений. Ну а напоследок – семинар, на котором будет поставлен и, надеемся, частично решён вопрос обучения игроков.



Вступительное слово

Наступает зима – а активность ролевого движения Омска не падает! Показателем этого, надеемся, станет и выход очередного выпуска нашей газеты.

Много событий произошло со времени выхода предыдущего выпуска, многие происходят даже сейчас – и, надеемся, мы сумеем достойно и полно отразить это на наших страницах.

Читайте и получайте удовольствие, иначе говоря ;)

Всегда ваша, редакция

Заявка проектов

Кто сказал, что зимой ролевики ползают по квартирам и ничего не делают? Да у нас от заявок проектов газета ломится, расписание трещит!

Заявок так много, что мы даже разделили их на три группы: заявки ближайших проектов, расписание летних игр и – Сибкон! Не стоит забывать, что до главного конвента Сибири осталось меньше двух месяцев...

- РОЛЕВОЙ КЛУБ

Дорогие друзья, случилось наконец то, к чему мы так долго стремились.

Нам (а именно - мне, но, по большей части - Сове, великая ей честь и хвала) удалось найти помещение, в котором раз-два в неделю можно устраивать лекции, семинары, проводить игры...

Потому – Великам! Каждое воскресенье, с 16.00 до 20.30 мы проводим игры, семинары, ролевые тренинги. Если у вас есть идеи, вы хотите что-то узнать или провести – обращайтесь!

Телефон – 8-913-630-67-84, кодовое название проекта – «ReReКонкиста».

С уважением, Лухрасп Кабирский.

- РЕКОНСТРУКТОРСКИЙ КЛУБ

Организатор - студия Галианта, РОЦ «Ясень».

Чем мы будем там заниматься? А все подряд! Будем шить костюмы, заниматься реконструкцией, обсуждать дальнейшее мероприятия, делиться различной полезной и интересной информацией, и, конечно, пить чай и

кушать всякие вкусности в теплой дружеской компании. Первое заседание клуба состоялось 1 декабря в клубе «Приборист».

Итак, место: клуб «Приборист», находится во дворе магазина «1000 мелочей», время: каждый понедельник с 18 часов.

Телефон: 8-904-580-18-11 - Бенедикт, 8-923-673-04-01 Мария Стрельчунас.

- ЛАНГЕДОК «ТЁМНАЯ ЦИТАДЕЛЬ»

МГ DragonLance представляет DragonLance: Тёмная Цитадель (вгруппочный лангедок)

Дата: 2-е выходные декабря 2008 г.

Игровое время и сюжет:

Халькистовы горы, зима, 1 год Р.С. Крепость Торадин – древняя цитадель, когда-то принадлежавшая народу горных гномов, ныне – последний оплот Тьмы на Ансалоне. Сюда сбегаются те твари Тьмы, коим посчастливилось спастись во время Войн Огров и прочих истребительных походов Соламнийских рыцарей и Истарского легиона, кого не сожгли на кострах фанатики Короля-Жреца, кто избежал унижительной рабской доли. Представители разных народов ищут защиты за стенами цитадели, ныне принадлежащей ограм – и минотавры, и гоблины, и тёмные эльфы, и люди – адепты Такхизис... Но Богольд, старый вождь огров, уже не в силах поддерживать порядок в своей цитадели – ибо все противоречия, что веками существовали между Тёмными расами, ныне обострились до предела. Торадину грозит

бунт – а удержать власть некому – сыновья Богольда погибли в боях с Соламнийскими Рыцарями, а племянник Уларак, метящий на его место – хороший воин, но плохой правитель... Но неожиданное появление в Тёмной Цитадели мага Чёрных Мантий, сильнейшего волшебника на Ансалоне, вселило надежду в сердце старого огра – ибо он понял, что у детей Тьмы теперь есть новый, сильный и смелый вождь. Но, увы - не все думают так же...

- МАСТЕРСКИЙ ТРЕНИНГ

Дорогие друзья, приглашаем вас на мастерский тренинг, который будет проводиться 14.12 в рамках проекта «ReReКонкиста».

В ходе мастерского тренинга имитируются основные этапы работы мастеров по созданию игры. Тренинг ориентирован как на молодых мастеров, так и на людей с опытом – надеемся, что и те, и другие откроют для себя некоторые новые и полезные аспекты мастерения ролевых игр, а так же более подробно рассмотрят аспекты им уже известные.

И это не говоря уже о том, что мастерский тренинг – прекрасная разминка для мозгов в преддверии грядущего сезона.

На мастерский тренинг приглашаются все желающие стать мастерами, действующие мастера, да и просто люди, заинтересовавшиеся ролевыми играми и желающие открыть для себя новые их аспекты.

Предварительная заявка желательна, но не обязательна. Встреча - либо в 15.15 на Жемчужине, либо в 15.45 на Кировском Исполкоме.

Продолжение на 2-й стр.

Заявка проектов

Продолжение, начало на 2-й стр.

- ЛАНГЕДОК «НА СТРАЖЕ УТРА»

В рамках проекта «ReReКонкиста». Организаторы - ТЛ «Белая Орхидея». Место проведения - ДК Кировского округа. Время проведения - 21.12, начало - в 17.00. Взнос - 10 рублей.

Война с Де-Маркой, идущая уже не первый год, складывается для Тимахии крайне неудачно: враг наступает, занимая всё новые и новые земли, и остановить его пока не представляется возможным. Ходят упорные слухи, что Пентамвират - правительство Тимахии - пойдёт на переговоры и запросит мир.

В этот критический момент в руки Сэбэха, тайной полиции Тимахии, попадает древний враг всего живого, злой колдун Кахай. И вот Пентамвират собирается во Дворце Пяти для того, чтобы решить судьбу Кахая. Может, его следует предать мучительной казни за все те преступления, что он совершил против мирных людей? Или - его можно как-то использовать в войне, спасти страну от верного поражения? Ведь Кахай силен, очень силен... А может, сначала пусть спасёт страну, а потом его можно и судить?

Эти вопросы и надлежит решить Пентамвирату, Совету Пяти.

И поприступовать при сём великом событии, а может - и оказать влияние на его исход, мы вас и приглашаем...

Обещаем небанальный лангедок с интересной игротехникой и закрученным сюжетом.

- ТУРНИР «ЗИМНИЙ СХОД»

Приглашаем всех кому не чужды тяжесть клинка в руке и светлое упоение боя, когда ты ломишь противнику по каске. а он ломит тебе!

Кто любит адреналин и чувство счастья от поверженного к ногам самовара!

Кто не боится подставить репу под удар, чтобы в ответ свалить с ног ударом щита!

Кто не кривиться от слов «беззастенчивый бой» и «бьешься пока стоишь», кому привычны тяжесть доспеха и пот заливающий глаза!

Дата мероприятия: 14 декабря 2008 г. Сбор участников в 10.00 начало в 11.00. Место проведения: зал Бенедикта))

- БАЛ - 19 ВЕК

13 декабря студия Sole Dance приглашает на бал Бал у генерал-майора Н. Н. Раевского, в честь 10-й годовщины победы над Наполеоном, 1822 год. Место проведения - ДК «Звездный». Подробности на страничке: <http://vkontakte.ru/event5108917>.

- НОВЫЙ ГОД В ГАЛИАНТЕ

Начало января - студия Галианта приглашает всех на новогодний карнавал в ДК «Красная гвардия». Тематика - карнавал 19-го века, поэтому возможны балльные костюмы любых эпох, но помните, что это все-же 19-й век. Любый костюм можно стилизовать под это мероприятие. Подробности на страничке: <http://vkontakte.ru/club4987468>.

- НОВЫЙ ГОД В SOLE DANCE

23 декабря будет отмечаться новый год в студии Sole Dance. Темой на сей раз выбрана хоббитская вечеринка - с бурным весельем, плясками, обильным угощением!), розыгрышами и соревнованиями. И, разумеется, с сюрпризами - куда без них?

Время проведения: с 17.00 до 21.30, место - ДК «Звездный». Предварительные заявки необходимы на страничке: <http://vkontakte.ru/club5770464>.

- ФЕСТИВАЛЬ СТАРИННОЙ КУЛЬТУРЫ

С 4-го по 9-е января 2009 года в Новосибирске пройдет очередной фестиваль старинной культуры. Выезд на фестиваль желающих участвовать из Омска организывает студия Галианта. Телефон: 8-923-673-04-01 Мария Стрельчунас.

- ПОЭТИЧЕСКИЙ ВЕЧЕР

31 января студия Галианта приглашает на поэтический вечер эпохи II Рококо (середина 19-го века). Подробности на страничке: <http://vkontakte.ru/club4987468>.

- ДЕНЬ СВЯТОГО ПАТРИКА

17 марта в Highland Park празднуем день Святого Патрика! Организатор - Фолк группа «Spieleband». Подробности на страничке: <http://vkontakte.ru/club2295657>.

- ПОЭТИЧЕСКИЙ ВЕЧЕР

4-го апреля студия Галианта приглашает на поэтический вечер по средневековью. Подробности на страничке: <http://vkontakte.ru/club4987468>.



СибКон 2009

Ведущий конвент Сибири вновь распахивает свои двери для ролевиков Омска! Семинары, турниры, шоу, просто интересное и увлекательное общение с единомышленниками из других городов - всё это ждёт вас!

Сроки проведения Сибкона в этом году - 5-8 февраля, сайт прений - www.sibkon.org.

Региональным представителем Омска по-прежнему остаюсь я, так что если будут какие вопросы-пожелания - велкам!

Лухрасп Кабирский.

Почём камбала?

И - о взносах. По достоверной информации, полученной с сайта Сибкона, поселение на кровати в этом году будет стоить 1500, а на спальнике - 1000 рублей. Кроме того, такие экзотические для омичей варианты, как люкс и дневное посещение обойдутся в 2400 и 400 рублей соответственно.

Омск-Томск

В этом году группа инициативных инициаторов вновь организует на Сибкон автобус «Омск-Томск-Омск»!

Наш комфортабельный автобус до-

• Иногородние проекты:

Мастерский коллектив проекта «Нуменор: Смутное время» имеет честь пригласить омских игроков на свою игру. Игра будет проходить в городе Красноярске **17-19 июля 2009 года.**

Контакты МГ:
ICQ: 448-506-749
E-mail: arkin@rambler.ru

везёт вас до самых ворот Сибкона, а затем дружелюбно оттранспортирует на родину.

Выезд из Омска - в среду, 4-го февраля, в 21.00.

Возвращение - в понедельник, 9-го февраля, между 5-ю и 6-ю часами утра, чтобы успеть на работу или учёбу.

В пути вас ожидают приятные беседы с замечательными людьми, приятная музыка, интересные виды за окном, ну а если вам захочется спать - автобусные кресла трансформируются на манер самолётных. А по приезде - «зелёный свет» на регистрации.

Стоить всё это удовольствие будет 1600 р. (до 01.01.09) или 1700 р. (после 01.01.09) за поездку в оба конца.

В принципе, при прочих равных это дешевле поезда - и по атмосфере приятнее. Плюс - никаких проблем с билетами и «вставай-собирайся-поезд-через-два-часа», подождём всех.

Желающие могут связываться с Лухраспом и узнавать подробности.

Спешите, осталось всего 40 мест!

С 28 июля по 2 августа на Урале, в Свердловской области пойдёт ролевая игра «**Ренессанс, формула любви**»

Полигон: 70 км на запад от Екатеринбурга, под городом Дегтярском.

Главномастер - Константин Ветлугин
E-mail: italia1493@gmail.com,
ICQ 196175257)

Сайт игры: <http://www.1493.ru>.

Расписание летних игр

«ОСАДА АРКОНЫ»

(Ориентировочно - конец июня). Большая Файтерская Игра. Проект заявляется как реконструкторская игра с элементами славянского фэнтези.

МГ: Дарк, Ондатр, Светозор.

«РЕСПУБЛИКА ПОД УДАРОМ»

(9-12 июля) Игра по Fallout-у. Игройдеологический наследник «Рассвета Новой Калифорнии». Интересная игротехника, индивидуальная работа с каждым игроком.

МГ: Лухрасп, Himring, Сэт.

«ЕГИПЕТ»

(июль) Продолжение Хита Сезона. Относительно небольшая игра по Египту с хорошим имиджевым уровнем.

МГ: Морриган, Ксанти.

«ВАРХАММЕР 40000»

(23-26 июля) Хорошая Техногенная Игра. Интересный мир, приятные правила, счастливые игроки, высочайший уровень антуража.

МГ: Сэт, Бабай, Лухрасп.

«DRAGONLANCE: «ЭПОХА ЗАКАТА»

(7-9 августа) Крупнейшая Игра Лета. Традиционная. Неотвратимая. Можно сказать, омская «Макарена». Будут все ;)

МГ: Ирэлья, Торас, Ульдор, Даймон, Скади.

«ЩИТ БОГОВ

Часть вторая: «ПО ТУ СТОРОНУ» (август)

Тёмная Лошадка. Интересная идея, небанальная реализация. Мир, в котором могут оказаться очень разные персонажи...

МГ: Ворлок.

Ваш персонаж вновь погиб, не успев показать окружающим своё величие? Злые недоучки, едва ли достойные чистить вашему персонажу обувь, получают почести, а вы – в пролёте?

Не беспокойтесь! Прочитайте новую статью Диониса о том, как сыграть Героя – и смело в бой!

Надеемся, что приведенная статья поможет вам превратить своих средних интриганов и посредственных меченосцев в Эпических Героев! Ну а если не поможет... или... в общем, обязательно прочитайте и вторую его статью, «Поведение после смерти» - чай, пригодится ;)

Всегда ваша, Редакция

• Как сыграть героя

СПЕЦИФИКА РОЛИ

Герой – это персонаж, основной функций которого являются совершенные подвиги. Так как подвиги чаще всего сопряжены с убийством злодеев и чудовищ, то герой должен быть хорошим бойцом и уметь в одиночку противостоять двум-трем противникам.

КАК ГОТОВИТЬСЯ

1. Тренируйтесь. Вы должны быть если и не лучшим бойцом на игре, то одним из лучших. Иначе ваша героическая карьера может закончиться, толком не начавшись.

2. Проконсультируйтесь с мастерами и приобретите или изготовьте оружие и доспехи, соответствующие игре. Желательно озаботиться этим пораньше, чтобы успеть потренироваться со своим оружием и в своих доспехах. Желательно, чтобы оружие и доспехи подчеркивали героичность персонажа и смотрелись эстетично и эпично.

3. Проработайте свой стиль боя. В идеале он должен сочетаться не только с вашим вооружением и бронированием, но и с персонажем, логично вытекать из его предыстории.

4. Придумайте биографию персонажа. Она должна быть как можно красочней и эпичней. Если ваш персонаж не начинающий герой, то придумайте или попросите придумать пару песен или историй о его былых подвигах. Неплохо было бы договориться с менеджерами и бардами о том, чтобы они исполняли эти песни на игре или рассказывали эти истории.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА ИГРЕ

1. Совершайте подвиги. Освободите принцесс, свергайте тиранов,

Путь к сердцу игрока...

... лежит через желудок. Именно об этом – новая статья Ирэлы: как сделать хорошо и желудку, и душе? Как превратить питейное заведение в центр игры, в самую яркую её точку? Об этом – дальше...

Что такое трактир в полевой ролевой игре? Трактир – это одна из узловых точек оной, место, где скапливаются все слухи, сплетни, вся информация. Где можно встретить любого персонажа – мага, оборотня, менестреля... Здесь можно получить квест – или разузнать информацию на предмет уже имеющегося квеста...

И, конечно, в трактире можно поесть и приятно провести время, потратить честно (или нечестно – трактир-



Play fast, die young

усмиряйте реки. Все это делайте с максимальным пафосом и как можно большим количеством внимания: ведь подвиг, который никто не видел, за такой не считается.

2. Постоянно находите в роли. Окружающие должны понимать, что рядом с ними не обычный солдат, а эпическая фигура.

3. О совершенных подвигах сочиняйте истории или заказывайте баллады у бардов. Истории рассказывайте, а баллады просите спеть.

4. Будьте щедры и великодушны, если это соответствует характеру персонажа. Если нет, то проявляйте как минимум другим образом свою масштабность.

5. Ищите неприятности. Не бойтесь смерти персонажа, но старайтесь, чтобы она была как можно более эффектной и запоминающейся. Постарайтесь

сделать так, чтобы о вашей смерти слагали истории – так же, как и о ваших подвигах.

КАК ИЗБЕЖАТЬ ПРОВАЛА

Роль героя в основном нацелена на публику. Ваши подвиги должны воспевать, а ваше имя должно быть на слуху. Поэтому старайтесь всегда держаться на вершине славы. Если же о вас забыли – как можно быстрее выходите из безвестности новыми подвигами и славными деяниями.

• Поведение после смерти

Смерть персонажа – это естественное явление, и стоит быть готовым к нему. Чаще всего со смертью вашего персонажа не заканчивается ваше участие в игре. В специальном лагере (мертвятик) вас встретит мастер, и вместе с ним вы создадите вашу следующую роль. Именно о создании новой роли и будет рассказано в этой главе.

1. Попробуйте до игры согласовать с мастерами «резервную» роль, на случай гибели вашего персонажа. Это позволит вам до игры создать полноценного персонажа, а в мертвятике вам останется только переключиться на эту резервную роль. Этот вариант трудоемок, но он того стоит, ведь

иначе случайная смерть в начале игры может полностью погубить для вас всю игру.

2. При перегрузке на новую роль обговорите с мастером, что из указанного вами в первой роли вам оставить, а что постараться забыть. Возможно, почти вся полученная в первой роли информация останется при вас. Но при этом может поменяться точка зрения на нее, или просто добытая первым персонажем информация окажется неважной для второго.

Постарайтесь, чтобы ваш новый персонаж как можно заметнее отличался от предыдущего (как минимум костюмом), чтобы игроки не путали нового персонажа с уже покойным. В идеале о смерти вашего первого персонажа должно быть широко объявлено в рамках игры, например, его прилюдно похоронят.

Дионис I

Трактир... Как много в этом слове...

щику всё равно) заработанные игровые деньги... По крайней мере, так должно быть в идеале.

Реальность

На практике же на большинстве омиских игр трактир оставляет желать лучшего. До 2006-го года я не помню ни одного мало-мальски грамотного трактира. Как правило, это заведение является собой одиноко стоящую, покосившуюся палатку «трактирщика», с уныло чадающим костерком. Ни стен, ни навеса от дождя, ни столов... И хорошо, если есть заменяющие скамьи бревна – игроки, как правило, в таких «трактирах» вынуждены есть и пить, сидя на голой земле. Подобный «трактир», впрочем, действует недолго – 2-3 часа, в лучшем

случае – полдня. Потом запасы продовольствия иссякают, трактирщика всё утомляет, и он уходит пить и тусоваться. На том дело и заканчивается. Так-то...

Можно, конечно, кричать о происках вражеских сил, разглагольствовать о «кризисе», ссылаться на то, что «это Омск, а здесь всё в ж...е»... Но! Такие игры, как DragonLance (2006) и IceWind Dale – III (2007) доказали: В ОМСКЕ ВОЗМОЖЕН НАСТОЯЩИЙ, ГРАМОТНЫЙ ТРАКТИР! Со стенами, пологом, отдельными VIP-местами «у камина» И ПОСТОЯННО НАЛИЧАСТВУЮЩЕЙ ЕДОЙ, ГОРЯЧЕЙ И РАЗНООБРАЗНОЙ, вплоть до «комплексных обедов». А пива было так много, что после игры пришлось

Продолжение на 4-й стр.

Продолжение, начало на 3-й стр.

везти несколько нераспроданных ёмок-стей обратно в город.

В чем же причина? Только лишь в энтузиазме Ульдора, организовавшего трактиры на «Айсвинде» и «Драгоне»? Я беседовал с разными товарищами, вывозившими трактиры - и здесь, в Омске, и на Урале. И выявил ряд плюсов и минусов таких локаций, как трактиры и прочие заведения подобного рода.

Минусы

1. Вывозите трактир – забудьте про приключения! Всю игру вам придется работать и работать – рубить дрова, таскать воду – и готовить, готовить... В трактире постоянно должен гореть костер, должна быть горячая вода и горячая пища. Плюс клиенты, которых постоянно надо обслуживать... Впрочем, если на игре развитая экономика, часть работ можно переложить на чужие плечи, нанимая работников – лесорубов, водоносов. Но готовить и обслуживать клиентов всё равно надо.

2. Завозить на Полигон придется дофига всего! Не только собственные игровушки, палатки и спальники, но и тонны еды, моря напитков и горы трак-



Трактир... Как много в этом слове...

тирного антуража. А тащить всё это на собственном горбу – тяжело, однако! Можно договориться с игроками, имеющими личный автотранспорт, например. А если заезд на игру организован автобусом – то этой проблемы и вовсе нет – груз просто сдается в багажное отделение...

3. Быдлак. Увы, это беда многих омских игр. Мало того, что сии личности ведут себя хамски по жизни, распугивая нормальных посетителей – так ещё, зачастую, отказываются платить, наезжая на трактирщика опять же, по жизни. А если эти уроды ещё и подшофе – так вообще могут лицо набить... И вот эту проблему должен решать не трактирщик, а глава мастер – сделав игру выездной и организовав «службу безопасности», способную указать быдлу его место, а при случае – и выкинуть оное с полигона. Также хорошо помогают предигровой «фейс-контроль» и введение «черных списков», в которые вносятся самые скандальные и отмороженные личности, которых мастера не хотят видеть на своей игре. От «случайного» появления оных на полигоне помогает, опять же, «Служба безопасности».

4. Много расходов. В принципе, тоже решаемая проблема. Расходы трактирщика возмещаются мастерами из взносов. А если на игре экономика а-ля «Айсвинд-3» (пожизненные монеты номиналом от 50к. до 10р.), трактир

вполне окупается самостоятельно, что, собственно и имело место на последнем «Айсвинде».

Плюсы

1. Вы молоды и амбициозны? Вы не желаете «пионерить» несколько лет в ожидании действительно больших, заметных ролей? Вы хотите создать себе репутацию СРАЗУ, причем репутацию положительную? Тогда трактир – это для вас! Ибо в сие заведение, как уже говорилось выше, приходят самые разные персонажи, из разных блоков, разных команд – и все они будут рады вашей вкусной и здоровой пище! Соответственно, вот она – положительная репутация! Всё и сразу!

2. Все новости и сплетни будут скапливаться в сем заведении. Трактирщик (если, конечно, он держит ухо востро и уделяет должное внимание разным персонажам) всегда в курсе всего того, что происходит окрест. А это – просто огромный простор для интриг. К тому же – информация тоже товар, и её тоже можно выгодно продавать – как правдивую, так и ложную...

3. Если у вас есть коммерческая жилка, вы сможете не только окупить трактир – но и вернуть взносы, и даже обогатиться сверх того! Единственное условие – экономика должна складываться на пожизненных монетах.

4. Ну и наконец – есть возможность блеснуть антуражем и игровушками. В этом плане мастера оставляют полную свободу творчества. И каждая мелочь в

декоре – подсвечник, занавеска, ленточка на опорном столбе, делает ваше заведение лишь краше, придает ему особенный стиль. Если у вас есть задатки дизайнера – это для вас! Дерзайте!

Необходимости

Необходимые условия для нормального функционирования трактиров (обеспечиваются мастерами):

Экономика должна развиваться, и крайне желательно – на пожизненных монетах, номиналом от 50 копеек до 10 рублей;

Безопасность. Трактир не выносятся и не грабится. Ибо никому не хочется отдавать свои честно заработанные деньги каким-то типам. Но это должно касаться лишь заведения и персонала. Убивать и грабить посетителей в случае налета на трактир не возбраняется..

Неубыточность. В случае некупальности заведения – компенсация затрат трактирщика из взносов. Перед игрой трактирщик предоставляет мастеру смету, а после игры – сумму выручки. Разница возмещается из взносов.

Соблюдение мастерами вышеописанных условий вполне способствует появлению достойных питейно-закусочных заведений. Остальное – зависит от трактирщика, повара и прочего персонала. Знайте – трактир на играх никогда не пустует! Игра держится на вас, господ трактирщики!

Ирэлья Т`Найр

ОТ РЕДАКЦИИ:

Несмотря на то, что в целом мы согласны с позицией автора – однако не можем не указать на спорные моменты данной статьи.

Во-первых, «пожизненная» экономика, с реальными (или конвертируемыми) деньгами решает некоторые проблемы ролевых игр – но взамен вводит свои, и едва ли не больше. Иначе говоря, игровая экономика – тема, заслуживающая отдельной Большой статьи в нашей газете.

Во-вторых, некоторые описанные в статье вещи – такие, например, как невыносимость трактира – так же во все не являются непременным атрибутом хорошей игры, и добавлять их в игру или нет – решение мастеров.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Дорогие читатели, если вам есть, что сказать по поводу наших заметок, если вы хотите согласиться с ними, прокомментировать их, поспорить – пишите нам! Вообще – пишите нам, если вам есть, что сказать – и мы с удовольствием прочитаем, а затем и опубликуем написанное.

Наша почта: vedomosti-omsk@yandex.ru.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЁРЫ ГАЗЕТЫ:

Magic-guild.omsktele.com – портал и форум Омского ролевого движения.

Community.livejournal.com/rpg_omsk –

ЖЖ-сообщество Омского ролевого движения.