

**УМНЫЕ И КРАСИВЫЕ**

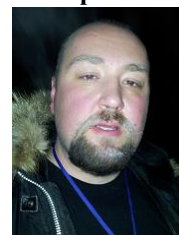
**УМНЫЕ**

**ЧТО ГДЕ КОГДА**



На Волке прошла игра «Что Где Когда», посвященная героям. Организаторы – Киса, Ставр (на фото среди муз) и победители турнира – команда «Чайки»

**Кабаки : подвиг или работа?**



Известный кабатчик Кемендил предложил коллегам обсудить хозяйственные вопросы по организации точек питания на игре. Самые важные темы – как правильно договариваться с мастерами о финансировании и обязательствах, как организовать заезд и выезд. Стоимость кабака при полноценном кормлении составляет около 100 рублей на человека в сутки. Самая важная новость – создание в перспективе гильдии ролевых кабатчиков.

**Навстречу Концу Света по науке**

На семинаре, посвященном предстоящему концу света, обсуждались вопросы научного и религиозного подхода к прощанию человечества с земным существованием. С точки зрения науки все выглядит достаточно прозаично – катастрофы делятся на классы по степени угрозы : для Вселенной, для Солнца, для планеты Земля, для человечества (когда оно вымирает в результате нашествия инопланетян или конкурирующих видов) и для цивилизации. Последний пункт нуждается в пояснении. Человечество может не погибнуть в результате войны или эпидемии, а деградировать в результате экономического или образовательного кризиса. К последней угрозе стоит отнестись серьезно, потому что в истории сохранилась память о темных веках в начале нашей эры и крушении Советского Союза всего 20 лет назад. С точки зрения науки чем глобальнее катастрофа, тем дальше она отстоит от нас. Так что гибели Вселенной мы вряд ли дождемся, а вот экономического краха Европы – запросто.

**Вестники Апокалипсиса**

Участники семинара обсудили рациональные объяснения известного Откровения Иоанна Богослова. При внимательном прочтении кажется, что во времена написания текста Откровения на Земле происходила битва двух чуждых цивилизаций со сходными методами. Так ангелы маркировали 144 000 своих сторонников именем Бога, а дьявол – числом 666. Можно, однако, поверить в то, что Иоанн действительно был пророком и заглянул в Будущее, как Нострадамус. Но локальные экологические катастрофы, которые он увидел в будущем, показались ему глобальными катастрофами, затрагивающими все человечество. В самом деле, описанные в Апокалипсисе божьи кары представляются вполне себе бытовичком современному человеку. Если вернуться к версии с инопланетянами, то возможно, бюрократы инопланетян просто показали ему несколько фильмов по технике безопасности. А трубы ангелов всего лишь сигналы охранных систем.

**Как играть Апокалипсис?**

С точки зрения ролевика Апокалипсис – благодарная тема. Следует рассматривать три ситуации : когда Апокалипсис приближается и его надо предотвратить (предотвращение конца света типа войны Кольца). Здесь обычно нужно блюсти правильные заповеди, сохраняя законы мира, и выбрать правильную сторону. Вторая ситуация – собственно событие Апокалипсиса, которое играть трудно, ибо катастрофа и хаос снаружи должны как-то сложно отображаться в судьбах игроков. Третий вариант - постапокалиптика является достаточно хорошо исследованной областью в ролевых играх.

**Бесчеловечные эксперименты мастеров**

Сегодня утром, пока никто не проснулся, в сауне Боровичка состоялось заседание мастерской группы «Апокрифа». Была проведена сюжетная мастерская, в результате чего были выработаны несколько устрашающих сюжетных линий. Свои чудовищные эксперименты мастера продолжили на участниках командно-штабной игры. На ни в чем неповинных игроках обкатывались правила морской боевки, а также экономка с корованами, которые можно грабить. Эксперимент решено продолжать на игроках. Требуется подопытные игроки, приезжайте к нам на «Апокриф».

**Ляггкон**

Конвент по мотивам анимешного сериала. Легенды о Героях Галактики. Суть сериала в противостоянии Звездного Рейха и Республики. На Косплей-шоу нам дали ясно понять, что мир лишенный цветовой дифференциации штанов обречен на вырождение.

**Из курьезов**

В информцентр забегает гонец с бугурта и требует срочно выдать им пять хорошо пишущих ручек. Интересно, у них на бугурте побеждает тот, кто напишет больше неприличных слов на теле противника?

## УМНЫЕ

### Академия РИ

На мастерском потоке обсуждали тему как заполучить полигон под игры. В райском месте находятся наши коллеги из Ярославля, Костромы и Вологды. У них согласование полигона занимает всего неделю, а местная администрация оказывает содействие.

Следует помнить, что у нас существуют три группы инстанций, которые должны дать согласие на проведение игры :

- администрация – местная власть, к которой относятся комитеты по борьбе с молодежью.
  - организация, отвечающая за эксплуатацию территории (лесники)
  - милиция, которая напрямую местной власти не подчиняется и может вас выгнать из леса даже при наличии согласований с предыдущими ветвями власти.
- В целом рекомендация, что если у вас игра меньше чем на 150 человек, согласованиями не париться. Если придут – сказать, что приехали пить водку, а соседей своих не звете. А если игра большая, то требуется поклониться всем вышеупомянутым конторам, и к медикам заглянуть.

### Сюжетотехника

Еще одна тема – как сочинить сюжет для ролевой игры. Обсуждались различные способы записи шестеренки в виде графа или в табличной форме. А затем Фетисов рассказал об игре для школьников как модельном примере шестеренки, которая многократно запускалась в Казани.

### Дети на играх

И что с ними делать? На примере Хоббитских игр делилась опытом Иллет. В качестве живой иллюстрации были показаны два живых ребенка с Хоббитании, которые работали там игротехниками. Пришли к выводу, что детей на игры возить надо обязательно. Но только жестко сортировать тех, кому от 8 до 14, и делать для них игру. А детей помладше складировать в лягушатник. Основная проблема в том, что они еще не в состоянии поддержать игру, отвлекают массу сил у мастеров, и детям постарше тоже не дают погрузиться в образ. Но не следует бояться брать детей в лес. С родителями они чувствуют себя там прекрасно.



## КРАСИВЫЕ



## НЕОЖИДАННЫЕ ВСТРЕЧИ

Встреча эпох



Два образа жизни



Рейстлин и Крисания

