

# Субкультура «Ролевики»

ШИЛОВ ИГОРЬ

ГРУППА С-16-1Б

# Виды ролевых игр

- Настольные ролевые игры
- Сетевые ролевые игры
- Ролевые игры живого действия

# Возможности участника ролевых игр

# Развитие ролевого движения

- Древний Рим, Колизей, реконструкторские бои
- Средневековье, «царство фей», двор короля Артура
- Новое время, «афинские»/«египетские» вечера, наполеоновские войны, любители кельтской старины (Гэльская лига, 1893)
- 1950-е гг., Дж.Р.Р. Толкиен, «Властелин колец», Британское Толкиновское общество (1969)
- 1990 , Красноярск, Хоббитские игрища
- 2006, Подмосковье, Ледовое побоище

# Тематика ролевых игр

- Литературное произведение
- Хоббит
- Властелин Колец
- Ведьмак
- Гарри Поттер
- Игра
  - WarHammer
  - WarCraft
- Европейская мифология
  - Античные мифы
  - Кельтская мифология
  - Финский эпос «Калевала»
  - «Артуровский цикл»
- Исторические события

# Структура участников ролевых игр

- Студенты и учащиеся старших классов
- Предприниматели среднего уровня, сотрудники коммерческих структур
- Неопределившаяся молодежь
- Представители технической, гуманитарной и творческой интеллигенции

- Представители неохристианства, неоязычества
- Хиппи, панки и пр.
- Либералы
- Националисты, неофашисты

# Типы ролевиков

- «Файтеры»
  - интересны собственно «боевые» действия
- «Манчкины»
  - важен результат или сам по себе процесс игры
- «Путешественники»
  - игра - форма досуга, возможность выехать в лес и посидеть у костра

# Российские мастерские группы, клубы и мероприятия

- «Плавучий дом», Москва
  - «Песня огня и льда»
  - «Черный отряд»
- «Золотые леса», Москва
  - Эльфийский лучный турнир
- Творческая группа Макдуфа, Санкт-Петербург
  - «Хазарский словарь»
  - «Чапаев и Пустота»
  - «Латимерия»
- «Бастилия», Санкт-Петербург
  - «Бульварное чтение»
  - «Алмазная колесница»
- «Зиланткон», Казань
  - проводится с 1991 г., около 2000-2500 участников
- «Моргиль», Санкт-Петербург
  - главная цель- срыв игр других клубов, «грибные эльфы», гопники, ролевые хулиганы
- Фестиваль «Поле Куликово»
  - проводится с 1997 г.
- Фестиваль «Бородино»
  - проводится с 1989 г.





Ролевики в сеттинге Властелина Колец

Ролевики  
играющие  
гномов(dwarfs) в  
сеттинге  
warhammer  
fantasy battles





Одна из реконструкций Бородинского Сражения

# Настольные ролевые игры

- ▶ В 1974 году, во время роста популярности толкиенизма, Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном была разработана и выпущена первая редакция правил настольной ролевой игры "Dungeons & Dragons". В ней – команда игроков, каждый из которых создавал себе собственного персонажа, под руководством Мастера (который является рассказчиком и по совместительству судьей) отправлялись в подземелье, где они должны были взаимодействовать с окружением, сражаться с врагами и искать сокровища. Игрокам созданная система пришлась по душе, и вместе с развивающейся на волне популярности серией сразу появилось много схожих. Сами "Подземелья и драконы" до сих пор продолжают развиваться, как и некоторые другие серии.

# Известные системы настольных ролевых игр

На данный момент количество систем для ролевых игр предоставляет довольно широкий выбор, и каждая система предполагает определенную тематику. Все они отличаются во многом но основные принципы везде одинаковы.

все начинается с того что игроки договариваются с мастером (организатором) о некоторых деталях ( допустимость некоторых рас в качестве игровых персонажей, или начальный уровень) и создают себе персонажей пользуясь книгой правил.


Выбирая характеристики навыки снаряжение (и прочее, что необходимо выбрать) из числа доступных, они по сути определяют возможности своего персонажа, но вот его характер, предысторию и систему ценностей персонажа игрок придумывает сам.

Мастер же тем временем подготавливает все, что необходимо для будущей игры кроме персонажей игроков. Он пишет основной сценарий, придумывает задания, описания мест где игроки побывают и людей которых они встретят, и заранее подготавливает возможные альтернативы предложенному им развитию событий.

# Пример листа персонажа

Как можно заметить на листе указана лишь та информация, которая необходима для игровой механики. Вся информация о персонаже игрока как личности имеет значение, но обычно рассказывается самим игроком и хранится в памяти участников

CHARACTER Saja Miamar PLAYER Chris Stogdill  
CLASS Rogue/Sorcerer LEVEL 5/1  
RACE Hin/Halfing ALIGNMENT Neutral Good  
PATRON DEITY/RELIGION Brandobaris  
ORIGIN Luiren  
NATIONALITY Hin RESIDENCE adventuring (Pembrose)



### ABILITY SCORES

STRENGTH	7	-2		
DEXTERITY	17	3		
CONSTITUTION	11			
INTELLIGENCE	13	1		
WISDOM	12	1		
CHARISMA	10			

### HIT POINTS

HIT POINTS: **24**  
DIE TYPE: **d6**  
DAMAGE REDUCTION:   
AC WHEN FLAT-FOOTED OR VERSUS TOUCH ATTACKS: **16**  
AC: **14**  
MAX DEX BONUS: **6**  
ARMOR CHECK PENALTY: **0**  
ARCANE SPELL FAILURE: **10%**  
SPELL RESISTANCE:

### ARMOR

ARMOR CLASS: **16**  
ARMOR: **Leather**  
MODIFIERS:

	ARMOR	SHIELD	DEX	WIS	SIZE	NATURAL	MISC	MISC CHANCE
	2		3		1			

### SAVING THROWS

	TOTAL	BASE	ABILITY	MAGIC	MISC	TEMP	MODIFIERS
FORTITUDE (CON)	2	1			1		+2 Fear
REFLEX (DEX)	11	4	3	3	1		+1 Traps
WILL (WIS)	5	3	1		1		

### COMBAT BONUSES

	TOTAL	BASE	ABILITY	SIZE	MISC	TEMP
INITIATIVE (DEX)	3		3			
MELEE (STR)	2	3	-2	1		
RANGED (DEX)	8	3	3	1	1	

ADDITIONAL COMBAT MODIFIERS: **Sneak Attack 3d6**  
PROFICIENCIES: **Simple weapons, crossbow, rapier, shortbow, and short sword. Light armor. Kukri proficiency (DM boon)**

### WEAPONS

WEAPON	ATT BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	SIZE
Kukri		d3-2	18-20/x2		S	2#

NOTES: Ability modifiers added in

WEAPON	ATT BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	SIZE
Dagger (melee)	2	d3-2	19-20/x2		PS	1#

NOTES: Ability modifiers added in

WEAPON	ATT BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	SIZE
Dagger (missile)	8	d3-2	19-20/x2	10'	P	1#

NOTES: Ability modifiers added in

WEAPON	ATT BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	SIZE
Sling	8	d3	x2	50'	B	

NOTES: Ability modifiers added in

WEAPON	ATT BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	SIZE

NOTES:

### SKILLS

MAX RANKS = LVL+3(1/2)

CLASS	KEY	ABILITY	TOTAL	ABILITY	RANKS	MISC
<input checked="" type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input checked="" type="checkbox"/>	CHA		0			
<input type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input type="checkbox"/>	DEX <sup>9</sup>		3	3		
<input type="checkbox"/>	CHA		0			
<input type="checkbox"/>	STR <sup>9</sup>		0	-2		2
<input type="checkbox"/>	CON		6		6	
<input type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input type="checkbox"/>	INT		7	1	6	
<input type="checkbox"/>	CHA		0			
<input type="checkbox"/>	INT		15	1	9	5
<input type="checkbox"/>	CHA		0			
<input type="checkbox"/>	DEX <sup>9</sup>		7	3	4	
<input type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input type="checkbox"/>	CHA		7		7	
<input checked="" type="checkbox"/>	CHA		0			
<input checked="" type="checkbox"/>	WIS		1	1		
<input type="checkbox"/>	DEX <sup>9</sup>		13	3	6	4
<input type="checkbox"/>	WIS		1	1		
<input type="checkbox"/>	CHA		0			
<input checked="" type="checkbox"/>	WIS		1	1		
<input type="checkbox"/>	STR <sup>9</sup>		0	-2		2
<input type="checkbox"/>	INT		3	1	2	
<input type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input type="checkbox"/>	INT		1	1		
<input type="checkbox"/>	WIS		7	1	2	4
<input type="checkbox"/>	DEX <sup>9</sup>		5	3		2
<input type="checkbox"/>	DEX		17	3	9	5
<input type="checkbox"/>	CHA		0			
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	PICK POCKET		3	3		
<input type="checkbox"/>	PROFESSION (Butcher)		3	1	2	
<input type="checkbox"/>	READ LIPS		1	1		
<input checked="" type="checkbox"/>	RIDE		3	3		
<input checked="" type="checkbox"/>	SCRY		1	1		
<input type="checkbox"/>	SEARCH		10	1	9	
<input type="checkbox"/>	SENSE MOTIVE		1	1		
<input type="checkbox"/>	SPELLCRAFT		4	1	3	
<input type="checkbox"/>	SPOT		3	1		2
<input type="checkbox"/>	SWIM		7	-2	9	
<input type="checkbox"/>	TUMBLE		3	3		
<input type="checkbox"/>	USE MAGIC DEVICE		2		2	
<input type="checkbox"/>	USE ROPE		11	3	8	
<input checked="" type="checkbox"/>	WILDERNESS LORE		1	1		
<input type="checkbox"/>			0			
<input type="checkbox"/>			0			
<input type="checkbox"/>			0			
<input type="checkbox"/>			0			
<input type="checkbox"/>			0			

■ CAN BE USED WITH 0 RANKS — \* ARMOR CHECK PENALTY APPLIES — † 1 PER 5 LBS. OF GEAR

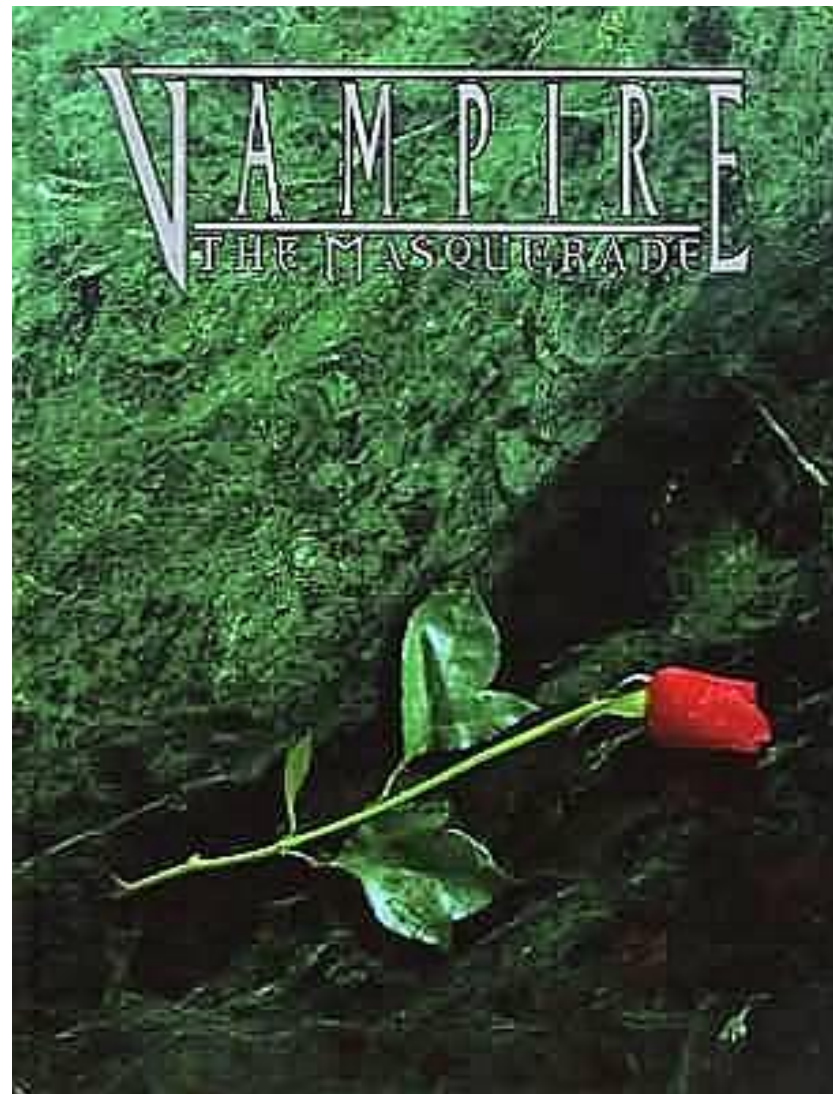
# Dungeons & Dragons

Будучи прародителем жанра, все еще остается довольно популярной. Игроки являются командой авантюристов путешествующей по фэнтезийному миру выполняя по пути различные задания от жителей, убивая монстров и занимаясь различными другими делами. У каждого игрока помимо расы, выбранного класса и характеристик есть собственная предыстория, мотивы и система моральных ценностей



## World of Darkness

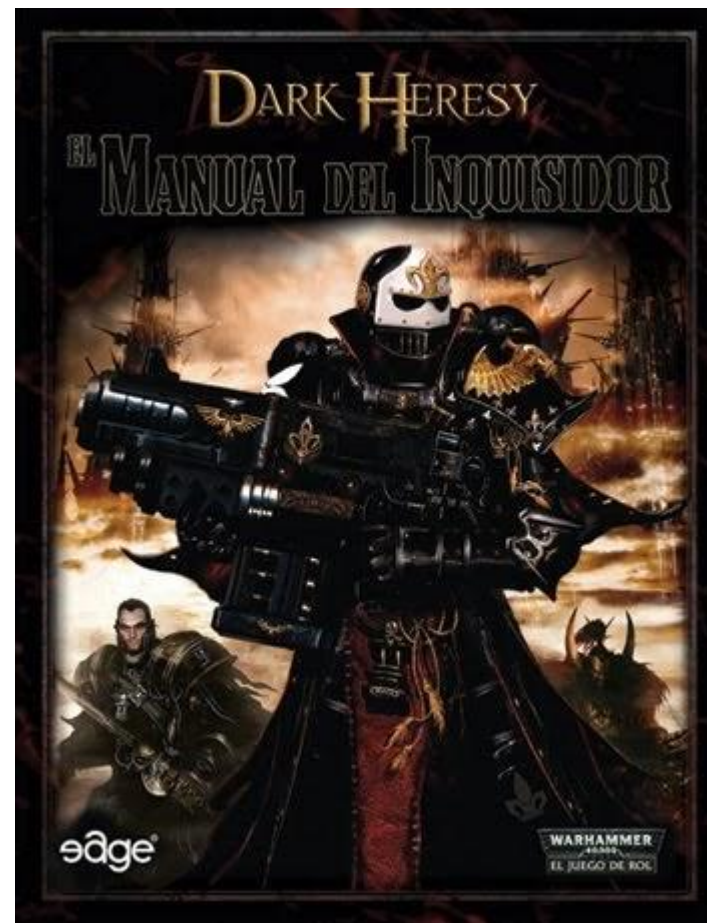
"Мир тьмы"- это объединение несколько систем от одного издателя, чье действие происходит в альтернативной вселенной, которая является более мрачным отражением нашего мира. Каждая система предлагает возможность игрокам примерить на себя маску какого либо из сверхъестественных существ от вампиров и оборотней до призраков, образовавших тайные сообщества скрытые от людей и преследующих свои цели.

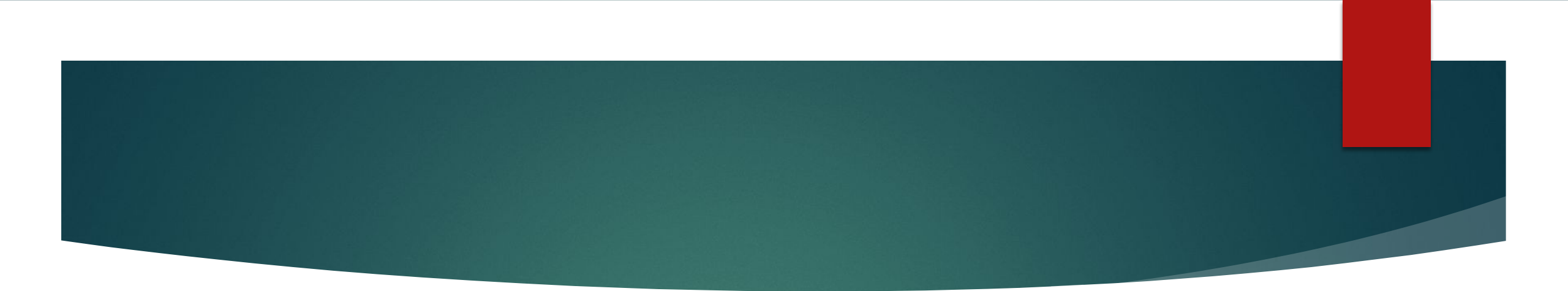




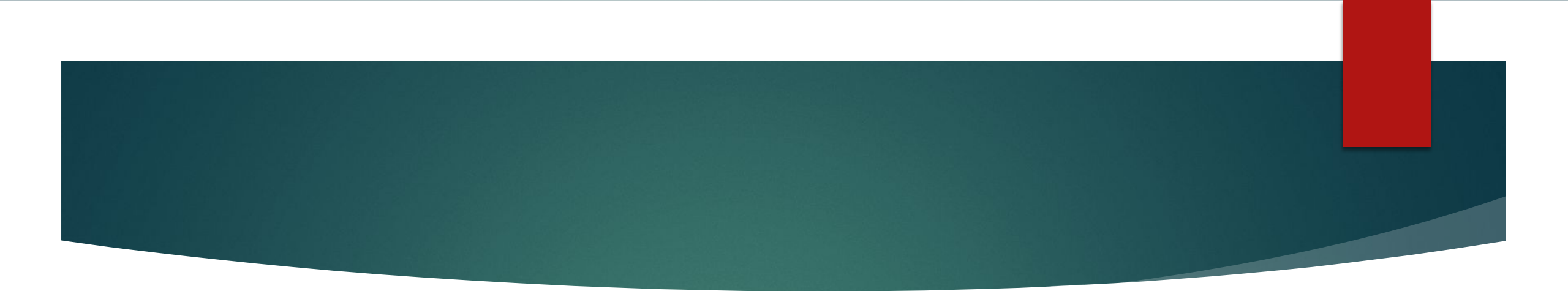
## Dark Heresy

События темной ереси проходят в сеттинге варгейма "Warhammer 40000», повествующего о мире 40 тысячелетия наполненного войной. Империя человечества атакуется инопланетными врагами со всех сторон и раздроблена внутри сепаратистами и еретиками. Игроки являются аколитами Инквизиции что должна находить и уничтожать ересь. Система отличается высоким уровнем жестокости, бессердечности и сильной атмосферой антиутопии будущего





Следует отметить различие между ролевыми играми и так называемым компьютерным их воплощением в виде RPG (Role-playing Games) или же онлайн-MMORPG. В отличие от первоисточника в них присутствует определенная визуализация и сам процесс игры показан более живо, но игра не имеет той свободы, что оригинальные ролевые игры. Персонаж игрока часто не имеет предыстории и характера вообще или они оказываются не важны, задания редко имеют больше одного-двух вариантов решения, а возможности различных классов имеют отношения исключительно к бою.



Ролевые игры – это достаточно интересное времяпрепровождение, которое при этом дает уникальный опыт и ощущения, превосходящие таковые от просмотра фильма или чтения книги, потому что "зритель" действительно переживает за персонажа, ведь игрок и сам по сути им является . При этом ролевые игры доступны настолько легко насколько это возможно, и даже занятые люди которым некогда выделить время съездить в долгий поход или собраться на полдня со знакомыми, могут уделить небольшую часть вечера ролевой игре ведущейся через соцсети или иное средство связи, чтобы расслабиться под конец дня.