

Ролевики — Lurkmore



НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.

«Лыжи и лопаты пустим на клинки
— Мы не психопаты, мы ролевики!»

— *Ролевики*

Ролевики — люди, увлекающиеся ролевыми играми (RPG). Многие являются **гиками** в запущенной форме.

Полевые ролевые игры

Четкого термина для обозначения поклонников полевых ролевых игр в русскоязычной среде в настоящее время нет. На Западе существует понятие «LARP» — Live Action Role Playing. Об этом термине стоит поговорить отдельно, так как возможно, ЛАРП свалится и на нашу многострадальную Единую и Неделимую.

В *этой стране* наиболее применимы слова «ролевики» и «толкиенисты», однако первое имеет более широкий смысл, а второе, наоборот, сужает до значения «поклонники творчества Толкиена». К «реконструкторам» они практически никакого отношения не имеют, хотя внешне обе бегающие по лесам толпы оленей с мечами различить бывает затруднительно.

Полевые ролевые игры представляют собой произвольную комбинацию из:

1. выезд с пьянкой на природу;
2. отыгрывание персонажа;
3. своеобразная «Зарница» (можно грабить корованы, можно быть деревянными домиками и набигать, можно быть охраной дворца. В общем, полная свобода действий — наливай не хочу).
4. игра заканчивается (ВНЕЗАПНО) раньше установленного мастерами времени примерно часов на десять, ибо всем уже хочется припасть к живительному бухлу с тушёнкой у костра после полутора суток голодовки. На данном этапе каждая команда объявляет себя победителем (проигравших нет априори) и последние вечер и ночь на природе заканчиваются тотальной попойкой.

Для ролевиков сейчас существует три типа мероприятий, где они собираются. Это:

- Манёвры (битва между двумя и более шарагами, с захватом флага/сундука, с лучниками, алебардами и прочими орудиями убивства);
- Непосредственно, сами ролевые игры;
- Конвенты. Это такой сбор ролевиков и околоролевой **гопоты** в определённом месте, сопровождающийся семинарами/лекциями о неведомой хуите, турнирами и, естественно, попойками. Конечно, не все ведут себя именно так, но стереотип приклеился.

Ареал — любой миллионник. Хотя разница в развитии снаряжения и прочем между ролевиками **Дефолт-Сити** и, к примеру, **Ульяновска** составляет лет пять.



Личинки ролевика лесного, обыкновенного

«За лесами, у реки пиздятся ролевики.

Эльфы, гномы, люди, орки, за кусок арбузной корки. Вы не смейтесь, не язвите, всё не просто так. Корка арбузная — наш главный артефакт, За неё идёт тысячелетняя вражда, И сейчас её украла вражия орда.

»

— *Informal FuckЪ*



ХИ 2010. Суть.

Непосредственные места обитания — парки (быдло-style), балки, реже залы школ, спортплощадки, лески и роши на окраинах городов. Хотя порой действие происходит в нескольких часах езды от ближайшей ж/д станции и тех же нескольких часах ходьбы от ближайшей дороги (последовательно). В таком случае мероприятие совмещается с прогулкой на свежем воздухе.

Как и в любом другом хобби, есть свои места объединения поклонников данного поприща — клубы. У клуба, как правило, есть лидер (самый большой индивид в группе), совет из подпевал, не хотящих из одного клуба вылететь, и **смотрящих на всех как на говно**. Как правило, именно клубы распространяют самые тяжкие стадии **ФГМ** и закладывают стереотипы поведения.

В Ролевом Движении (так они это называют, хотя что это и куда движется, никому не ясно) есть люди практически любых взглядов и интересов. То есть движение стало прибежищем для огромного количества **говнарей** и неформалов. Хотя и **адекватные** люди тоже иногда встречаются.

Стереотипные представители

- **Новички** (в массе своей, не связаны с **Новичком**) — люди которые пошли в специальный магазин и купили там мечЪ, а о защите даже не подумали. Как правило, роль защиты выполняют перчатки сварщика/перчатки говнаря с обрезанными пальцами.
 - Особо опасен подвид *новичок-анимешник* — это **ад и погибель** для людей, которые приходят на тренировку. О фехтовании сей персонаж узнал из аниме и, купив НАСТОЯЩЮЮ ДЮРАЛЕВУЮ!!!!11111 или просто сувенирную **катану**, идёт на подвиги. Наломав людям или себе пальцев, постепенно начинает понимать, что он не прав и фалломорфирует. Или же остаётся таким, каким и был до глубокой старости.
 - Особо тяжёлый случай, когда в это приходят девАчки-анимешницы дрищеватой наружности и мелкого веса. Как правило, они ничего не умеют и переквалифицируются в лучницу или в «мирные жители».
- **Говнари** — их в ролевом движении тысячи, большинство по совместительству являются **толчками**. Основные роли — распитие спиртосодержащих напитков, орание **тсоя** у костра, получение пиздюлей (на доспехи-то денег нет, а подраться хочется). Именно пьяные говнари, расхаживающие по городу в деталях костюма, а лучше с мечом, и являются лицом РИ для Обычных Людей, за что подлежат лютому, бешеному **экстерминатусу**.
- **Быдлофайтеры** — **реконы** и их личиночные стадии. Сферический быдлофайтер задоспешен на бугуртную оптимизацию XIII—XV веков независимо от сюжета игры и своей роли (хотя играет всегда **быдлопихоту**), тормознут от постоянной беготни в доспехах и непрерывной пьянки, но всегда готов **взять и уебать**. Люто, бешено ненавидим говнарями и толчками за способность впятером, со смехом и радостными криками, вынести пару десятков их лыжно-занавесочных бойцов.
- **Гуру** — носители вселенской мудрости, с радостью обучающие вас любому навыку, начиная от изящного искусства фехтования тремя катанами и заканчивая метанием атсральных фаерболов посредством концентрации «силы Перуна». Как правило — бывший толчок (гуру толчков, естественно, толчок действующий) в возрасте далеко за 30, начинавший в **девьяностие**. Окружены толпой почитателей-неофитов. Ролевой анон не отрицает факта существования действительно умных людей, способных грамотно научить тому же фехтованию, но это скорее исключение.

Смысл полевых игр — погружение в атмосферу вымышленного мира, либо прошедшей исторической эпохи. Как правило, они проводятся вне города и включают в себя изготовление соответствующей одежды, постройку крепостей, бой на имитации средневекового оружия, сюжетную линию и элементы театра. При хорошем уровне организации и составе участников могут быть источником незабываемых ощущений. При плохом уровне организации и преобладании **толчков** могут быть источником неисчерпаемого **лулза**.

Однако, чаще всего, полевые ролевые игры превращаются в обыкновенную **костюмированную пьянку**.

В последние годы ведутся споры касательно перехода ролевых игр в западный LARP-стайл, то есть, предполагается сделать их более цивилизованными и доступными народу, что в чём-то напоминает классический хеппенинг. Сейчас это скорее костюмированная пьянка, а за бугром это больше походит на фестиваль увлеченных людей — на природе, с доставкой развлечений и для **обычных людей**. Но пока до консенсуса далеко: дорого; непонятно, что делать с тоннами старой снаряги; не ясно, как это адаптировать к условиям этой страны.

В мае 2013 была проведена первая официально на ларпе и только ларпе построенная игра «Город над Темзой». Позже, уже в августе, был проведен первый тысячник на ларпе «Вархаммер 2013 Люстрия». Впечатления об игре крайне двойственные — **младотолчкам** всё как всегда понравилось, однако же:

За счет заимствования системы экспириенса, собственно ролевой игры на этом фестивале осталось очень и очень мало. **Все гоняются за опытом**, дабы поскорее словить вожделенный левелкап — а-ля **WoW** в реале да и только.

Однако! В 2012-м в Крыму была проведена игра на ларпе. Пруф: <https://vk.com/club32295038> Но надо сказать, что она, судя по всему, ничем от «Города над Темзой» по сути не отличалась — такая же погоня за левелапами.

Ларп тоже подвел. Ибо во-первых — ларп ларпу рознь и бывают хреновые образцы, бывают нормальные. А во-вторых — миф про «отсутствие травматичности» развеялся парой сотрясов и ушибов. До текстолитовых травм с крупных игр, конечно далеко, но таки зашибить ларпом можно.

И самое интересное: в итоге выяснилось, что подо всю эту петрушку в самом РД набирает обороты неиллюзорный раскол: одни хотят мягкой боевки, сертификатов и костюмы гулять, другие же **алчут войны, адекватного фехтования и адекватной боевки**. Ларп-оружие же, для подавляющего большинства российских ролевиков оказалось «хуйней для неженки, с которой на бой выходить стыдно». Попутно был отмечен миф о якобы большей аутентичности ларп-клинков — сделать ларп действительно похожим на реальное оружие могут только очень немногие производители. Ну и главная проблема ларп-оружия в том, что именно «фехтовать» им невозможно — баланс отсутствует чуть менее, чем у всех образцов, а клинки гнутся на счет раз, за счет чего вся «боевка» сводится к «размахнулся посильнее и уебал» — чтобы клинок просто перегнулся через блок/щит. Те же клинки, у которых предусмотрена какая-никакая жесткость за счет внутреннего стержня, категорически не терпят колющих ударов, ибо можно и оружие попортить, и травму нанести нешуточную. Подробнее можно почитать, например [здесь](#)

[Отака хуйня, малята.](#)

Быдлофайтерский расовый анекдот

Сидит старый опытный гопник в окружении молодняка, и поучает:

— Если вы увидите странного лоха в цветном балахоне, с длинными волосами, с улыбкой на лице, с торбой и гитарой за спиной — знайте, это Хиппи. Драться не любит и не умеет. Бить можно. — Если вы увидите странного лоха в рваной тряпке, грязного, с зеленым ирокезом и банкой «жигуля» — знайте, это Панк. Драться любит, но не умеет. Бить можно. — Если вы увидите странного лоха в кожаной куртке с металлическими бляхами, страшной майке и длинными черными волосами — знайте, это Металлист. Драться умеет, но не любит. Бить, в принципе, тоже можно. — Если вы увидите странного лоха в кожаной куртке, камуфляжных штанах, армейских ботинках и лысого - знайте, это скинхед. Драться любит и умеет, к таким лучше вообще близко не подходить! — Но если вы, идя по лесу, увидите странного лоха в балахоне, с длинными волосами, с улыбкой на лице, с торбой, гитарой за спиной и палкой в руках — знайте, это Ролевик. И не дай вам бог перепутать его с хиппи!!!

Суть

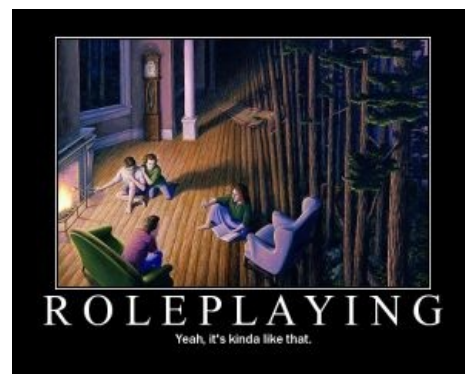
"Мужчина, 20 лет, обвинялся в нападении с самодельным деревянным

мечом и в каске, сделанной из фары мотоцикла, на кассу коммунального банка. При обследовании рассказывает явно вымышленные истории о себе, цель которых заключается в том, чтобы повысить свою значимость. Называет себя "великим воином", хвастливо заявляет, что обладает важными для настоящего полководца качествами: а именно храбростью, выносливостью, отвагой". Заключение экспертной комиссии: страдает хроническим заболеванием в форме шизофрении и нуждается в пожизненном принудительном помещении в психиатрическую больницу общего типа. (М.Я. Калашник 'Судебная психиатрия' М, Госюриздат 1961г.)

Настольщики

Намного менее опасные и при этом намного более **нердистые** ролевики играют в настольные ролевые игры или настолки. В такой игре один из участников является ведущим (зовущимся **Фей-мастером** Гейммастером, Данжнмастером или ещё каким-нибудь мастером, GM, рассказчиком). Мастер описывает игрокам ситуацию и реакцию игрового мира на действия персонажей. То есть события игры происходят в воображении ведущего и игроков, что, естественно, не встречает понимания у нормальных людей.

Для разрешения спорных ситуаций и внесения в процесс элемента случайности, в большинстве игр используются игральные кости — тетраэдры, додекаэдры, октаэдры, икосаэдры, десятигранники и собственно кубики, которые ролевики нежно зовут «дайсами». Игровой мир представляет собой либо **собственные наработки**, либо какую-нибудь из ролевых систем, количество которых на данный момент — **более 9000**, хотя в 60% случаев это **DnD** от второй до четвертой редакции, в 25% — система **GURPS**, которую на русский переводят пока что только задроты, знающие английский на достаточном уровне (вероятность встретить которых **КРАЙНЕ МАЛА**), в 10% — **WoD** и прочие поделки от White Wolf, а в 5% — **Warhammer**, щедро приправленную мастерским произволом. Алсо, сам процесс игры ролефаги называют таинственной фразой «играть



Вот, как-то так...

в модуль» или «водиться по модулю», а если игра длинная, то не в модуль, а в «кампейн» (кампанию).

Настолки в этой стране

В советской России увлечение настольными ролевыми играми зародилось в начале [девяностых](#), с появлением возможности свободно купить соответствующую литературу и аксессуары на сэкономленном от завтраков (а не мучительно доставать через фарцу и прочие каналы). Толчком к более широкому распространению этой заразы стало появление [интернетов](#) и, соответственно, возможности [невозбранно](#) пиздить из них книжки с правилами, модули и прочую литературу, которые затем [переводились](#) и снова попадали в сеть. Но одновременно, те же интернеты стали и могильщиком настолок, ввиду развития альтернативных способов [самоудовлетворения](#) — компьютерных [RPG](#) (так называемые «бродилки», чуть менее, чем полностью основанные на тех же самых правилах Ды&Ды или их модификациях) и впоследствии [MMORPG](#). Впрочем, некоторые особо выдающиеся личности играют в бумажные настолки до сих пор.

Также к «настольным» обычно относят стратегические и [интеллектуальные](#) игры вроде [Вархаммера](#) и [MTG](#).

Алсо, в нахуй никому не известном «[Зеркальном](#)», за отсутствием гайдбука по ADnD или Вархаммеру люди в конце девяностых играли в собственный вариант, называемый «[Заколдовкой](#)». В нём на попечение Мастеру были отданы не только сюжетные ходы, но и сами правила, а роль дайса играла монетка. И ничего, жили. В начале двухтысячных в «Зеркальном» в такое уже особо не играли: [народ перешёл на карты](#).

Классический настольный анекдот

Идет настольная ролевая игра, приключение по правилам ADnD. Согласно сюжету, игроки топают по горам.

Мастер: Гном, вы оступились и провалились в расщелину среди скал. Сейчас летите вниз, скоро дно. Ваши действия? **Гном:** Хммм... Ну, быстро-быстро машу руками. **Мастер:** Да? Ну кидай. *Бросает. Двадцать*^[1] **Мастер:** Кидай еще раз... *Бросает. Двадцать.* **Мастер:** Так. Дай сюда кости. *Бросает сам. Опять двадцать.* **Мастер (со вздохом):** Охреневшая партия наблюдает, как из расщелины в полном боевом обмундировании быстро-быстро маша руками медленно поднимается гном...

Рассадники

Несмотря на уозсть темы, мест, где благородные доны могли бы обсудить дела насущные, на удивление... достаточно.

- [Гейфорумы](#) и завязанный на них же [Ролемансер](#) — одни из старейших ресурсов рунета по теме. Долго лежали, но таки поднялись стараниями энтузиастов, настолько эпичны были. В настоящее время существует в весьма урезанном виде, но продолжают доставлять копипасту из закромов.
- [Троллемир](#). Изначально создавались как альтернатива гейфорумов и Ролемансера. Как следует из неофициального, но удивительно точно выражающего назначение названия, большая часть активных посетителей занимается в первую очередь набросами (гомосексуальность, политсрачи, etc. — разве это не мило?), и только затем — обсуждением самих ролевых игр. Имеет долгую историю драм и копипасты; есть даже тролльский зал славы с говорящим названием «[кунсткамера](#)». Впрочем, другим этот форум, созданный одной широко известной в узких кругах (т)ролевикиком личностью, быть и не мог.
- [Имажинария](#) — блогплатформа. Сборище илиты, заминусовывание несогласных и лютое кармадрочество в комплекте. Примечательно, что последнее достигло на нём таких чудовищных масштабов, что админу пришлось срочно выпилить некоторые фичи, из-за которых несколько олдфагов могли бы заминусовать неудобного новичка в говно. Что, собственно, и происходило, не смотря на все усилия. В итоге, проблема решена радикально: минусы выпилили вообще.



Или даже так...

Про пиздинг мануалов

Данное явление не суть нищевродство, а некоторый забавный феномен. Дело в том, что ролевые мануалы делают какие-то люди, в механике игры не разбирающиеся, и их бета-тестингом, в отличие от например видеоигрушек, никто не занимается, разве что на глазок оценивают. И, [что естественно при таком подходе](#), книжка выходит состоящей на 80% из флейворного^{[[лолчто?](#)]} бреда, 15% игромеханического говна, 3% брокенов и уберкомбов и 2% приличных вещей. Парадокс же в том, что про эту тенденцию все знают, но самим выдумывать впадлу, играть по чужим [хоумрулам](#) многие не любят, а потому игровые мануалы имеют необъяснимые приоритет и важность — они никому не нравятся так как говно, но ими все играют как некоторым непрерываемо компромиссным вариантом, хоть и знают, что это говно. А поскольку за говно платить многим просто по человечески жалко, то оттуда и такое дело. Другое дело, что некоторые нищевроды не хотят купить даже базовых оттестированных книг или дополнительных книг, по которым они играют.

А ещё россыпью /bg/ [Двача](#), жежешечки, вордпрессы и даже стендалоны.

Недомемы

Характерные особенности уютной ролевой тусовочки явили на свет следующие мемы разной степени унылости:

- **ИНРИНРЯ** — она же Индустрия Настольных Ролевых Игров На Русском Языке. Согласно мнению отдельных экзальтированных участников, её нужно каким-то чудом создать и тогда всё сразу станет замечательно.
- **Васянка** — мем, пришедший из компьютерного геймдева и мод-мейкинга, отражающий крайнюю степень рукожопия при создании своего™ контента, будь то [игровой мир](#) или механика правил.
- **Ванталосеттинг** — прижившийся в тусовке термин, названный по имени одного из завсегдатаев вышеуказанных ресурсов. Обозначает игровой мир, основанный на [взаимоисключающих параметрах](#), бредовых комбинациях (эльфы, орки, гандамы и викторианские детективы), невероятном пафосе и, что просто обязательно, не дописанный до конца.
- **#Авторская_НРИ** — с развитием интернет-сервисов по поиску игроков и ведущих для этих мракобесных посиделок, как грибы после дождя полезли [творческие личности](#), которые, толком не поиграв в нормальные и профессионально написанные игры, считают своим долгом сделать свою систему и приобщить к ней как можно больше игроков. Сказать, что эти поделки в 95% — полнейшее убожество, это ничего не сказать. В настоящее время упоминание «авторской системы» или указанного хэштега в анонсе игры — признак зашквара и бездуховности.
- **Крепкий ролевой стол** (иногда комплектуется банкой [сгущёнки](#)) и **каменный фаллос** — отсылка к гомосексуальности. По причине, упомянутой выше, тема гомосексуальности, как ни странно, очень популярна в узких кругах ролевиков. Как и тема секса и пошлых шуток вообще. А ты в наш садик-то не ходи, противный!
- **Стекломой** — обозначение мастера с [большим стажем](#), но по очень узкому и ограниченному ассортименту игр. Как правило, по одной (типа D&D 2 редакции или старого "Мира Тьмы"). Хорошо, если стекломойщик за свои 15 лет изоляции хотя бы выучил правила, по которым играет, в большинстве случаев не наблюдается даже этого.
- **Другие ролевые игры** — nuff said.

Меметричны и отдельные личности, благо общая ебанутость контингента способствует. Но [они](#) вряд ли будут интересны человеку со стороны. И все же стоит упомянуть Варга который на старости лет разордился собственной фэнтези настолкой.

Форумные ролевые игры

Jaque de Moulet: И после смерти мне не обрести покой — ролевики стремятся душу [ерундой!](#) >>
— Канцлер Ги

Жанр ролевых игр, в котором игроки создают персонажей и обмениваются описанием их походов — игровыми постами. Получается что-то типа рассказа-буриме. Упрощённо-схематично форумная словеска выглядит так:

Мастер: Дризт входит в полутёмный зал. Перед ним [три одинаковых с виду двери](#). В какую же он войдёт?

Игрок: Дризт задумался о вечном, вспомнил маму, папу и всех богов, и наконец решил войти в среднюю дверь. **Мастер:** Едва он переступил порог, как на него прыгнуло злобное [газебо](#). Убежать Дризт не успеваает. Что же ему делать?

Только на самом деле посты, как правило, занимают минимум два-три абзаца. А в особо запущенных случаях игроки и мастер начинают соревноваться в литературности и пишут по микрорассказу на каждое маленькое действие типа «садануть зомби по голове». Чтобы увеличить объёмы литературности, герой между замахом и ударом терзается моральными сомнениями, испытывает флэшбеки, продумывает план действий, и всяко иначе изображает из персонажа суперкомпьютер под спидами.

Форумные ролевки обитают либо на специализированных ролевых форумах, либо в ролевых разделах крупных форумов по фантастике, фэнтези, играм и подобному. Стендалоны масштабнее — иной раз весь форум отводится под «карту» с локациями. Зато те, что живут в разделах, не умирают (но так [делают это](#)) с такой скоростью, так как есть приток новых людей и идей. Отличаются и по формату. Стендалоны как правило рассчитаны на одну вселенную и перманентный [отыгрыш](#), «жизнь» в ней. А при больших форумах обычно проводят одновременно несколько «приклов» в разном стиле, каждый из которых рассчитан на несколько месяцев. Плюсы и минусы есть у каждого варианта.

Наиболее распространены фэндомные форумные ролевые по какой-то популярной вселенной. Иногда они появляются на форумах сайтов по данной игре/фильму/книге, иногда мастера создают форум-стендалон. Очень популярная категория — игры для девочек по [Сумеркам](#), [Наруто](#) и [Гарри Поттеру](#). Их существует много, причём одновременно и одинаковых, из-за чего посещаемость каждого в отдельности страдает. В таких играх значительная часть игроков водит не собственных, а канонических персонажей (нередко —

не своего пола), за обладание которыми чуть ли не дерутся. Куда реже можно найти годную игру по мирам вроде Forgotten Realms или Dragonlance, не говоря уж о такой древности, как Planescape. Нефэнтезийные ролевые игры, хотя бы по Star Wars — зверь редчайший, встречающийся, как правило, только в малых формах (обычно в разделе, где в фэнтези уже наигрались).

Форумовки по собственным мирам, ограниченные лишь большой фантазией самого автора, могут доставлять больше, чем игры по модным мирам. Но лишь в том случае, если автор не забывает, что он в первую очередь ГМ, и фантазирует для развлечения игроков. К сожалению, более чем повсеместно под видом «ролевых» горе-демиурги пытаются вывалить бэк своего «гениального» мира на полтора гига знаков. Вводную авторского мира от такого дерьмиурга выдаёт длинное перечисление богов, стран, королей прошлого, стихий, рас (эльфы-гномы-орки-УНИКАЛЬНЫЕ ЛЮДОЯЩЕРЫ!) и всего прочего, что игрокам в игре не пригодится и что на 90% уже было в Warcraft или Forgotten Realms. Никто из игроков эту простыню с картинками до конца не осилит и, к негодованию автора, его любимую вселенную будут бороздить **попаданцы** из рас и народов, никогда в ней не существовавших.

Правила могут варьироваться от полного мастерского произвола до полной стихийности и отсутствия мастера вообще, причём стихийные игры, как правило, более живучи. Просто потому, что порог вхождения ниже и играть в них может любой, не заморачиваясь изучением правил. Некоторые форумы используют системы типа упрощённой D&D, даже встраивают виртуальные «кубики» в движок, но это требует, чтобы с системой были знакомы все игроки. А как нетрудно догадаться, большинство игроков в лучшем случае читали о существовании D&D в каком-нибудь «Мире фантастики» или узнали о ней из анекдотов. Так что ведение игровой статистики всегда ложится на хрупкие плечи мастера.

Также к форумным ролевым можно провести параллель. В уютненьком вконтакте (и не только!) есть аналогичные ролевые игры на разную тематику с совершенно разными игроками: от невъебренных графоманов до примитивных молекул. Называют их зачастую «ролками». Правда, к сему времени это ролевое движение загнивает: **☛ простых ролок** осталось мало, количество **☛ пафосных ролевых игр** пропорционально сводится к нулю. В общем, дело дрянь.

В основном игроки — прямолинейны, до жути наивны и просты, так что ролевых игр, созданных для людей, любящих подумать — мало. А те, что создавались в попытке предложить что-то стоящее для интеллектуального меньшинства интернетов, в 95% случаях превратились в остывающий труп ещё на стадии разработки. Так, к примеру, нельзя найти годных стратегических игрушек, скажем, по фэндому Mount and Blade, а Звездные Войны, которые по своей сути просто обязаны доставить своими стратегическими баталиями, на просторах форумных ролевых превратились в банальный треш и рассадник пафоса похлеще того же Code Geass (долгоживущие интеллектуальные и псевдоинтеллектуальные ФРИ по которому, кстати, встречаются куда чаще). Что интересно, не всегда интеллектуальная форумка включает в себя терабайты цифр и характеристик, ибо чаще всего ролевики-форумщики плюют, завидев цифры на ФРИ и в ужасе бегут с проекта, так и не начав игру. Зато всегда имеются тонны срачей (а на форумах с адекватной администрацией — вежливых обсуждений) вселенной и отдельных моментов, чем такие игры и славятся — любитель поебать фурей и эльфиек на такой ролевой долго не протянет, а банально не выдержит создаваемых нагрузок (многих — очень зазря).

Иногда имеет власть не только ГМ, но и админы сайта/форума/тупичка. Но практика показывает, что админовмешательство игру душит. Так что лучшее, что админы могут делать — не лезть в работу мастера. Лучше поиграть самому, как простой смертный, или хотя бы стоять в сторонке, обеспечивать техподдержку и не мешать.

Также ролеплей частично распространён в этих ваших контактах — где уныл **чуть менее, чем** полностью: неадекватность достигает невероятных высот — когда **поциенты** устраивают истерики из-за неудобных аватарок, имён, семейного положения *etc.* До *игры* у таких как правило и не доходит — ибо когда же им играть-то, ежели в интернете кто-то неправ? А если столкнуть двух **бабенций**, отыгрывающих *одного* персонажа — то в большинстве случаев дело окончится мини-ядерной войной.

Текстовые ролевики вообще в основном только **это** и делают — если на большее ума не хватает, а в **контакте** так и вовсе только тем и занимаются — достаточно изучить объявления о поиске соигрока в большинстве специализирующихся на поиске оных пабликах. На форумах ебутся тоже достаточно активно и задорно, но в сравнении с контактоблядками форумщики — невинные и непорочные.

Отдельно доставляет крайняя ебанутость контактовцев относительно «приватизации соигрока»: считается, что если ты играешь с одним человеком, то остальные мгновенно должны перестать для тебя существовать, иначе возревнует и заебёт. Случайно забредшим форумщикам это обстоятельство знатно выносит мозг.

А если **ты** ко всему прочему ещё и кун-«тругендер», обладающий способностью хотя бы связать пару слов, и тебя занесло к контактовским ролевикам — тебе дадут, это 100%. Сами в твой Мухосранск приедут и дадут. Достаточно лишь более-менее убедительно **трахнуть буквами**, чтобы немедленно затребовали повторения в реале. Потому что занимаются таким бумагомарательством в основном одни **тни**, и процент тругендеров очень низок (ситуация «он оказался бабой-кросспольщицей» — классика жанра). Так что, поскольку контакт-самочки очень любят тянуть ролевые отношения в реал, отсюда и высокий процент лесбиянства в среде. Волею судеб эти самые тни, как правило, оказываются не из твоего Мухосранска — поэтому долгими отношениями с **ебанутой истеричкой** это не грозит. А вот разок-другой потрахаться — вполне. Впрочем, ебательность тни однако, остаётся под вопросом: ибо слишком уж часто по ту сторону

экрана обнаруживается страшный жирный кошмар в нарукавниках, со счётами и очках. Либо же малолетняя тня, завышающая (порой значительно) свой возраст, поэтому риск превратиться в [Джорджа Харви](#) крайне велик.

Ролевики в MMORPG

С приходом в интернет бешеного дроверства на [MMORPG](#), ролевики в небольших количествах появились и там, занимаясь [отыгрышем](#) персонажей вместо кача, рейдов и PvP в игровых мирах (зачастую совмещая). Некоторые игры имеют RP-сервера официально (например, тот же [World of Warcraft](#)), в некоторых ролевикам приходится отыгрывать «в голове» по соседству с PvP-быдлом и прочими. Разумеется, существуют и фришарды, заточенные для таких ролевиков зачастую гораздо лучше, чем оригинальные сервера, но минусы [ГФШ](#) это никуда не убирает.

Само по себе понятие «ролеплей» — понятие широкое, но настоящим, [Ъ](#)-ролеплеем считается обычно сюжетный ролеплей, когда существует некая история, в которую влипли персонажи игроков, когда конец её зависит от действия и фантазии самих игроков и является непредсказуемым. Для большего интереса сюжет обычно разбавляется боевками по типу [настолок](#). Правильно поданный сюжет и нормальный отыгрыш игроков создает эффект просмотра очень крутого фильма.

Однако большинство [людей](#), только что пришедших на RP-сервер, понятия не имеют, как играть в сюжет. Большинство думает, что достаточно просто создать перса с идиотским именем, взять в руки меч и начать [отыгрывать](#) страдать хуйней. Отыгрыш в этом случае часто представляет из себя [еблю](#), распитие [алкоголя](#) или убийство злодеев эпическими героями. Фразы и действия печатаются в чат или произносятся в войсе через тимспик в случаях, когда руки заняты убиением того самого босса.

Основные типажы на таких серверах:

- НРПшеры. «Что такое ролеплей?» — «Ы, чувак». Название происходит от сокращения НРП — неролевое поведение. Грубо говоря, это классический [задрот-долбоеб в вакууме](#). Все, что он умеет делать — это качаться, бегать, прыгать, атаковать всех, кого попало, писать в чат «[лол](#)» etc. Как правило, на заточенных под RP серверах таких личностей очень быстро карают [банхаммером](#).
- Ололошеры обыкновенные. «Я знаю, что такое ролеплей, я читал об этом, но все же Ы!» Это большая часть так называемых «ролевиков». По своей сути, это НРПшер, мимикрирующий под ролевика. Основная особенность всех видов ололошеров — пассивность. Придумать сюжет и отыграть его они либо не могут, либо не хотят. Часто сидят на лавке и ждут, когда добрый дядя ГМ/ДМ придет к ним, возьмет их за ручку и поведет в сказку. Пока доброго дяди нет, они отписывают такие важные вещи, бухание, еблю, собственные мысли песонажа, знать которые, конечно же, [всем очень интересно](#), а также всевозможный бред в стиле «[взял тарелку супа и ногу на ногу положил](#)». Существуют личности, практикующие [гей-вирт](#).
- Ололошеры агрессивные. Решительно заебывают всех бесконечными нападениями, наездами, засадами в стиле «Вася шел по лесу и напоролся на злобных бандюков», «добрый дядя выманил Васю в лес, убил и съел», «добрый дядя подошел к Васе и начал требовать документы». Когда таких деятелей пытаешься послать на хуй, они объявляют свои действия «отыгрышем» и «ролеплеем», хотя тогда с тем же успехом можно назвать «ролеплеем геноцида» тотальное мобоуничтожение в синглплеерных играх.
- Ололошеры имбовые. Отличаются от обычных тем, что им по какой-то нелепости доверяют отыгрывать [неебически крутых персонажей](#). Результат обычно [плачевен](#). Как правило, имбовость им нужна для того, чтобы меряться с остальными игроками длиной [йуха](#). Могут достаточно хорошо отписывать и отыгрывать (ибо, как правило, имбовать разрешают только после некоторого «стажа»), часто пишут графоманские квесты, но предпочитают сидеть в таверне и смотреть на других дебилов. Очень не любят, когда другие игроки отыгрывают «имбовых» с их точки зрения, персонажей (причем под «имбовостью» они понимают всё, что угодно, от нестандартного сочетания расы/класса до умения игнорировать их собственную пафосную имбовость).



Лучница решила [IRL](#) сходить в клуб... (поминки)



Чумовой [мудак](#)

- Ололошеры фимозные. Представляют собой личностей, которые путают **ролевою реальность с действительностью**, чем заебывают нормальных людей. Заставляют всех неукоснительно соблюдать идиотские правила, ими же придуманные, отыгрывать всякую хуйту из разряда «упал-отжался 40 раз», наезжают на всех, создают отвратительную атмосферу раболепия и подчинения, смотрят на остальных, как на говно. Часто любят фапать на игровой loge (историю мира), и всячески стремятся объяснить всем, как ПРАВИЛЬНО надо его (то есть loge) отыгрывать. В случае отклонения развития событий от официальной сюжетной линии часто поднимают вой и требуют отката игровых событий. Очень любят срать на форумах. Троллинг подобных личностей неиллюзорно доставляет.
- Ололо-ГМ. Это самая страшная разновидность. Сочетает отсутствие **мозга** с обладанием властью.

Различные виды ололошеров могут скрещиваться между собой, что приводит к появлению совсем уж неподобающих гибридов типа «ололо-ГМ-имбово-фимозно-агрессивный», способных заебать окружающих чуть менее, чем полностью.

Удовольствие от игры ололошеры получают в общении с себе подобными, поэтому их редко можно встретить в одиночку и в малых группах. Стандартное место обитания — таверна, городская площадь и прочие места, где обычно много народу. В большинстве случаев наблюдение за их «отыгрышем» вызывает неиллюзорный **фейспалм ролевого идиотизма в вакууме**.

На серверах попадают также и нормальные ролевики и ГМы. Однако такие личности обычно дистанцируются от остального «ролевого сброда» в игре, да и не всегда способны остаться на уровне, столкнувшись с типичными игроками.

Как и остальные ролевики, мморгшники страдают комплексами **небыдла** и считают быдлом обычных игроков, которым от игры нужно только одно — спокойно себе **играть** задрачивать.

Джей-рпгшники

Питают особую страсть к японским RPG (JRPG), существующим практически только на игровых **консолях** и **чуть более, чем полностью** состоящим из random battles. Презирают пропагандируемые прочими ролевиками ценности «**Отыгрыша**», «свободы», «нелинейности» и «кастомизации», отстаивают собственные — приоритеты «сюжета», «развития персонажей и отношений между ними». Игры этого рода, как правило, компенсируют собственные крайнюю линейность и негибкость **неевдефилофией** и **неевдеглубиной** сюжета и бесчисленных диалогов, провоцирующих игроков на **Синдром Поиска Глубинного Смысла** и необычайное презрение к всяческим неаппонским «**дьяблам**», и диким, иррациональным, затмевающим любые дьяблы количеством **гринда** (однако есть примеры и обратного - в той же самой ФФ8 гринд (за мелкими исключениями) бесполезен, поскольку решает не хай-левел, а т.н. система привязок). Сами джрпгшники относят к этому жанру и совершенно неаппонские игры наподобие **Planescape: Torment** (особо упоротые - и SWKotoR), руководствуясь всё теми же критериями. В силу дальневосточного происхождения JRPG и подозрительной их анимешности, джей-рпгшники рано или поздно становятся и **анимуфагами**, если не являются ими с самого начала.

Стереотип джей-рпгшника принципиально не отличается от стереотипа **отаку**: это жирный, немытый **задрот** в толстых очках и фирменной майке *Square Enix, Atlus* или *Nippon Ichi*, бойко сыплющий **странными словами** и презирающий все неаппонское. Тем временем как в японской же анимации данные личности либо **худы, небриты, и носят толстовки с надписями XYN** (sic), либо просто **немытые, малопрятные внешне и свихнутые на голову**.

На **4chan** периодически постятся серии сделанных в **MS Paint** рисунков, высмеивающих джей-рпгшников. Обычно они приурочены к выходу в США разных JRPG и японских TRPG (что есть примерно то же самое, но в жанре тактики) и соответственно возникающей в **/v/ фанготрии**. Наиболее сильно они пополнялись после выхода **Shin Megami Tensei: Persona 3** в 2006 году, **Disgaea 3: Absence of Justice** в 2008 и других.



Сюжет JRPG со стороны

Repeat until...

Виabu — это диагноз

На экране — Persona 3.



Мы не в курсе,
какого пола
персонаж на
экране

Так делают игры
в Японии и на
Западе.

Менестрели

В не-ногах противной дрожью отдается много водки,

И увядшие не-уши слышат музыку миров. Грозно черные не-перья растопорчили не-крылья, Я лечу над не-землю черным пеплом не-костров.

— Афиглион Нолдо про менестрельские стихи

Менестрели — это ролевики с гитарами. Бывает так, что ролевику какой-нибудь нехороший человек подсовывает гитару, и тот превращается в менестреля — кумира дивных ролевику, толчков и реконов. За пределами этой тусовки, а также интернетов, известны, как правило, чуть менее, чем никому (и гордятся этим), хотя есть и исключения — «Мельница», например, умудрилась-таки пробиться в ротацию «Нашего радио», благодаря чему вскоре вошла в типичный пантеон начинающего неформала с уклоном в готику наряду с «Флёр» и Nightwish.

Считается, что менестрели исполняют фолк-рок. Во всяком случае, так считают сами менестрели, а также их более или менее многочисленные поклонники, как правило, сами впервые узнавшие о понятии «фолк-музыка» благодаря все той же «Мельнице». В действительности, музыкальная составляющая в творчестве менестрелей может варьироваться от **глубокомысленного текста под три аккорда** до полноценного оркестра с дудками, скрипками и балалайками, который очень хочет (но не может) быть группой Blackmore's Night. По иронии судьбы, зарубежный фолк (а на Западе под этим термином в наше время подразумевается любая **авторская музыка** а-ля Боб Дилан) ^[2] почитатели менестрелей за фолк часто и не считают, хотя творчество их кумиров и есть такое же КСП, только хуже — по их мнению, там недостаточно псевдо-средневековья и **Духовности**. Духовностью и **Пафосом**, причем в количествах, превышающих все разумные пределы, тексты менестрелей полны **чуть менее, чем полностью** — процентов на девяносто; оставшиеся десять процентов приходится на **искромётный юмор**, понятный, правда, одним только ролевику. То есть, от реальных исторических прототипов они почти не отличаются. По уровню бредовости многие менестрели могут конкурировать с лучшими поэтами русского рока, хотя, в отличие от них, изредка пишут что-либо осмысленное про бужю здравур и **крутых шотландских мужиков**.

По до конца не изученной наукой причине, большую часть менестрелей составляют **дивные дамы** (Тэм, Йовин, Джем, Лора Бочарова, Канцлер Ги (*спойлер*: последняя внезапно, заявляет, что она мужчина — **генетически, по крайней мере, при этом жалуясь на болезненные менструации**).), правда имеющие манеру косить «под мальчика». Даже в менестрельских рок-операх добрую половину мужских ролей поют девушки. (**Пруфлинк**).

Менестрельщину на просторах этой страны издает их собственная контора «Перекрёсток-рекордс». Тиражей «Перекрёстка» как раз хватает, чтобы раздать всем своим друзьям-ролевику на сходке, а также маме и бабушке, чтобы знали, какая у них доча талант.

Как ни странно, среди пациентов «Перекрёстка» немало **копирастов**. Даже при том, что практически всех слушателей, которых менестрели имеют, они имеют благодаря **mp3-шкам** в сети, а основные заработки идут с концертов, на которые приходят те, кто качнул в сети и проникся. То есть, менестрелям по идее выгодно, чтобы их как можно больше распространяли в интернете, где сидят красноглазые толчки — их **целевая аудитория**. Но бескорыстные менестрели такие бескорыстные, они же поют не для денег, верно?



Реверс-трап +
акустика +
собственная мазня на
обложке =
менестрельша

Прощай, томми.wmv
Лора Провансаль, Прощай, Том Редл.
Лора Бочарова - Химера
Она же, закос под «шансон XVI века».
<https://www.youtube.com/watch?v=h1oj598ilmA>
Или, например, Канцлер Ги.
Канцлер Ги - Романс Ротгера Вальдеса.avi
Тоже Канцлер. Камшати́на, но слушать приятно.
Infornal FuckЪ - Ролевики
Стёб от Infornal FuckЪ

Правда, **РАО** на их страдания наплевать, ибо с менестрелей и их малолетнего контингента профит не срубишь. Поэтому дивные наши герои борются с пиратством самым неэффективным дедовским способом: они ходят по фонотекам и *уговаривают* своих фанатов не скачивать эту бяку, а из уважения к артисту пойти купить альбом. Фанаты на это забивают сами знаете какой орган.

К счастью, ролевики — категория размытая, а потому добрая часть из них про менестрелей либо не слышала, либо не настолько ещё дивнулась, чтобы такое слушать. Такие личности обычно являют собой металлистов и слушают всякого рода павер-металл с соответствующими текстами: Blind Guardian, Rhapsody, **Nightwish**, Эпидемия, и им подобное. Подробнее [см. здесь](#).

К чести некоторых исполнителей стоит добавить, что вокальные данные и работа над текстами песен иногда таки спасают. В особо винрарных (Йовин, Канцлер Ги, Филигон) случаях это можно выносить за пределы тусовки (но лучше не надо, ибо любая попытка тронуть менестреля палочкой заканчивается криками об авторских правах) — эксперименты иногда заканчиваются успехом. Прочее же потребляется узким кругом личных друзей (иногда по принципу «ну не нахуй же посылать, не чужой же»), реже-локальными внутренними группами «по интересам». Наиболее яркий пример — Наталья Васильева ака Элхэ Ниеннах (пардон) с песнями собственного сочинения по собственной книжке. Редко кто даже и из тусовки, но не из круга почитателей переносит что песни, что книжку.

Стоит добавить, что с недавнего времени менестрели (особенно **девушки**) взяли в руки кельтские арфы, вдохновившись, видимо «Мыльницей».

Во многих ролевых кругах «менестрелей» презирают, ибо напившись — эти человеки-патефоны не замолкают, пока последняя капля алкоголя не коснется их разодранного горла. А так как игра продолжается несколько дней, то крики этих мартовских котов жутко бесят уставших «хардов». «Менестрель» вещь полезная, но после того, как игра официально закончилась и впереди только ночная попойка. В иное же время, даже за единичный выкрик певца, бедняга может получить палашом по своим чудесным связкам.

*(спойлер: На самом деле всё вышесказанное устарело лет на пять, а то и десять, и очень многие, начавшие с ролевой менестрельщины, давным давно не имеют к ней никакого отношения. Филигон предпочитает подписываться настоящим именем и **люто бешено** презирает прежний псевдоним, Ден Назгул реагирует рывками со сцены на просьбу спеть старые **толчковые** песни, у Канцлера **свой клуб**, часто приглашающий всю эту шушеру выступать, а в альбомах Мельницы толчкового ролевизма чуть более чем нет. Сами ролевики к менестрелям относятся по-разному, о чем они записали [\[\[2\]\]](#) в **своей энциклопедии** статью. Но **всем похуй**, да.)*

Про сорта...

Ролевики, толкинисты, реконы, толчки, страйксталкеры, ДНДшники и все прочие — суть составляющие, из которых в разных пропорциях замешан каждый персонаж в ролевой и околоролевой тусовке. Очень многие параллельно занимаются всем из вышперечисленного (включая **взаимоисключающие параграфы**), другие очень многие занимаются только чем-то одним из этого списка. Причем пропорции со временем произвольно меняются. 95% ролевиков сложно поставить однозначный диагноз.

Пожалуй, единственная общая составляющая у всей этой массы — склонность к **эскапизму**, желанию хотя бы ненадолго стать кем-то другим. Но даже это может быть вызвано самыми разными причинами, простирающимися от тяжелого **недобита** до желания время от времени поиметь лулзов. Как правило, устранение/обретение того, что мешало/отсутствовало IRL вызывает потерю интереса к ролевым играм. Именно поэтому в Этой стране взрослых ролевиков с большим стажем мало, и большинство из них наработали серьезные сдвиги по фазе. Те самые сдвиги, которые сегодня не дают им решить IRL все ту же проблему, что привела их на тусовку 10-15 лет назад. Вообще говоря, у 99% людей в жизни есть вещи, которых им не хватает. Тут уже похуй, чего именно — приключений, успеха, любви, или еще какой хуйни. Ролевые игры, в общем-то, существенно помогают маскировать это чувство нехватки чего-то, лучше и фильмов, и игр, и даже книг.

Канцлер Ги, Три «Раймонда» + «Иван».
О самоопределении.

Самым большим кошмаром ролевиков **являются** не толчки и говнари, а люди с вполне конкретными психиатрическими диагнозами, которых привлекает ролевая среда. Отсюда имеем **кросспол**, эльфов по

паспорту, магов по жизни и прочие красоты, которые будут вечно кормить журналюг и побуждать мирное население к написанию петиций с просьбами о принудительной госпитализации всех ролевиков.



«Я присутствовал при дележе искусственного яух и надувной сисянды между их обладателем из „Грешника“, бисексуалкой и двумя гомосеками из нашего бара. Что они при этом вытворяли — это ваще отдельный разговор. Я же просто смиренно присутствовал на заднем плане. Однако, если мой директор увидит это — я пойду по миру без выходного пособия, ибо я — работник культуры и работаю с детьми». Ролевики боятся реальности.[\[1\]](#)

Иллюстрирующая копипаста:

Это мне приснилось на ролевой игре по Константинополю, в палатке, на 2-3 день игры.

Снится, что где-то в высоте над всеми нами находится общество существ, которые всех нас должны спасти (очевидна реплика на предложенную мастерами тему «Град земной - Град небесный»). Однако находится это все не в небесных сферах, а в натуральном черном космосе, который с землей никак не связан, и туда надо лететь на ракете или аппарате.

Сажусь в летательный аппарат и лечу, словно бы на разведку, так как я вовсе не в беде, чтоб спастись. И вот наконец в звездной пустоте показывается парящая на воздушной подушке платформа с сообществом людей-спасителей (игротехника игр будущего:-)) В центре за круглым столом сидит королева Амидала с рогами и шиньонами, а рядом 12 ее рыцарей, все в серебряных скафандрах и с серебряными лицами.

И тут под круглым столом включается свет. По ободу, как по краю летающей тарелки загораются лампочки - и делается видно, что поверхность стола - из оргстекла, над ней видны плечи и головы, а под ней - сплетенные клубком щупальцы без тел, и это их - спасителей - коллективная Душа. А еще ниже, прямо на самой воздушной подушке, покоится сам огромный спрут. Это их коллективный Разум. _____

Сразу после пробуждения под колокола Софии, еще со сном в голове, иду к службе. И там дьякон при поминовении случайно оговаривается "митрополипы".

Был инсайт, пришлось выйти.

— *Отсюда*

Ссылки

- [Ролевики-полевики. Процесс.](#)
- [«Fear of girls»](#) — Былинное видео про двух ролевиков-настольщиков.
- [Очень известное и столь же древнее видео, описывающее игровой процесс гиков](#) (прилагалось в виде бонуса к рпгоидной игре Summoner).
- [Квинтэссенция школьника, «как я провёл лето» и РПГ. «Фалаут из зе бест»!](#)
- [Ондрей программист уважает ролевиков, но людьми их не считает.](#)
- [Пример православно правильной форумной ролевой.](#)
- [Студия, занимающая фото-видео съемкой РПГ-мероприятий.](#) Много материала со сходок.
- [Расово верная американская ролевая лурка...](#)
- [...и расово русская](#)

См. также

- [Копипаста:30 правил форумного ролевика](#)
- [Грибные Эльфы](#)
- [Файтеры](#)
- [Реконструкторы](#)
- [Мост в Терабитию](#) — чем, бля, главгерои не сабж?

Примечания

- [↑] В подобных ситуациях кидается d20, то есть двадцатигранная игральная кость (икосаэдр), см. [официальные документы](#). При этом, выпадение двадцатки означает полный и безоговорочный [вин](#), а единицы — полный и безоговорочный же [фэйл](#).
- [↑] Для справки: в этом самом фолке выделяется целая куча поджанров и направлений. Настоящая, аутентичная народная музыка обычно обозначается как traditional folk music (традиционный фолк), а то, что лабают на своих гитарах и арфах менестрели, можно, как правило, со скрипом подогнать под определение medieval folk (средневековый фолк), иногда с отголосками кельтского фолка (Celtic folk music). Оговоримся, что жанровая принадлежность как таковая на качество музыки никак не влияет.



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна



Типажи

Attention whore DJ IM-быдло Internet White Knight Straight Edge Автомобилист Автостоп
Анархист Аудиофил Байкер Барабанщик Барыга Басист Белый человек Бздун Битард
Британские учёные Быдло Футбольный хулиган Быдло-кун Бюджетники Ванильная пизда
Вахтовый метод Веганы Велосипедист Венишко-тян Вокалист Гик Гитараст Говнарь
Гой Гот Дауншифтинг Девственник День ВДВ Диванные войска Диггеры Дизайнер
Еврейские расовые жида Женщина за рулем Журнализд Избранный Инженер
Интеллектуал Интеллигент Казуал Кармодрочер Кацапы Кемпер Клаббер
Козёл отпущения Копираст Красноглазики Красномордый Ксенопатриотизм Ламер
Линуксоид Литературный негр Маменькин сынок Маньяк Мариобой Массовщик
Милиция Милиция/Юниты Модератор Моралфажество Мужской шовинизм Наркоман
Народные фрики Настоящий индеец Настоящий мужык Нерд Нигилизм Нигра
Новый русский Нохча Нуб Обезьяна с гранатой Обьебос Оверклокер Овуляшка Отаку
Охрана Пикапер Пикейные жилеты Пирсинг Поколение снежинок Политрук
Попрошайки Психолог Психонавт ПСПП Радиолобитель Раптор Растаманы Реднек
Резуноид Реконструкторы Риветхэд Ролевики



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct