

Dan'Mir 3 (2014)
Дан'Мир x Ре-Йя

полуэлитарная немасштабная полигонная ролевая игра живого действия в жанре смешанного фэнтези

ПРАВИЛА

Расширенный вариант, включает в себя множество примеров и описательного текста

Содержание

Аннотация
Предыстория
Стилистика
Игроки и персонажи
Принцип взаимного доверия
Раса
Профессии
Бой (и иные способы покалечить персонажа)

Красноярск, 2014

Dan'Mir 3 (2014) Дан'Мир x Ре-Йя

Ω **что:** полужитовая немасштабная полигонная ролевая игра живого действия (примерно на 50 человек).

Ω **где:** полигон Черемшанка рядом с Красноярском.

Ω **когда:** 1-3 августа 2014 года.

Ω **о чем:** про сложности выживания в магоапокалипсисе и перипетии выбора между честью и долгом, командой и выгодой для персонажа. Это социальная игра образов в стилистику и атмосферу.

Ω **объект:** межличностное взаимодействие в игровых командах, представляющие одну из важнейших корпораций мира.

Ω **цель:** обыграть идею социального взаимодействия в экстремальных условиях, при которых на личности персонажей воздействует давление не только ситуативное, но и социальное.

Ω **кто:** ругаться на Дениса Лобазова, благодарить Мастеров-капитанов команд (подробнее см. в конце текста).

Ω **ресурсы:** сайт vk.com - группы «Гильдия Эксплореров» (vk.com/expguild) и «Проект Дан'Мир» (vk.com/danmirxreya), настольные ролевые игры Anima и Dungeons & Dragons + сеттинг Dark Sun, авторский сборник рассказов «Неоновые Сказки» и «Ре-Йя».

Ω **вдохновение:** фильмы «Безумный Макс», «Дюна», «Книга Илая». Игры «Final Fantasy», «Lost Odyssey», «Arcanum», «Fallout», «Shadowrun», «Zenoclash», «S.T.A.L.K.E.R», «Omikron». Аниме «Стимбой», «Эскафлон», «Хромированный Региос».

ПРЕДЫСТОРИЯ

Так должно было произойти: десять тысяч лет назад планету, которую теперь все ученые мира отмечают в своих трактатах как «Ре-Йя», населяли древние существа, первые расы, которых называют Праотцами. Праотцы были невероятно сильными существами: одни смогли достичь невиданных высот в познании магии Нитей, другие стали повелителями силы мыслей и рун, иные построили титанических размеров воздушные корабли – венец технического прогресса. Планета была прекрасным садом, где Праотцы могли творить, словно боги. Но в какой-то момент они поняли, что были созданы кем-то, иной расой. Праотцы поняли, что их планета – действительно заповедник некоей высшей расы, Создателей, которые скоро придут собирать свой урожай. Праотцы создали сами могущественные ходячие доспехи, воздушные корабли и лучевые пушки, чтобы суметь отбить пришествие Создателей. И Праотцы пали в течение пяти минут.

Как случилось так, что Создатели не добились остатков жизни на планете – вопрос, который ученые исследуют до сих пор. Вся поверхность планеты была сожжена, Праотцы были сожраны, но из тайных убежищ выбрались их дети, которые эволюционировали за десяток тысяч лет до тех рас, которые мы теперь знаем. Планета же до сих пор на половину покрыта песком и снегом. Лишь вдоль экватора сохраняется тепло, а народы теснятся на осколках упавших кораблей и на руинах таинственных технологий, оставшихся от Праотцов, источающие хоть какое-то тепло и защищающие от жуткого излучения солнца. В таких местах за тысячелетия появились города-государства, полисы, управляемые могущественными Сиирами, каждый из которых владеет неким секретом мира, позволяющий им сохранять в своем теле жизнь на протяжении сотен лет.

Идет год 8.256й со времен Пятиминутной войны с Создателями. Лорен-Лотт – один из полисов, который держится на военной дисциплине. Знаменит тем, что военная дружина полиса обходится без подчинения какому-либо из Сииров. Это нейтральная территория, которая находится в ущелье между землями мегаполиса Санста-Терра, где религия значит все, и мегаполисом телепатов. Мегакорпорации поддерживают Лорен-Лотт на взаимном согласии, и каким-то чудом на окружающих пустошах стоит относительный порядок.

Последние 50 лет с небес часто спускаются летающие острова, похожие больше на осколки земли. Поначалу это казалось дикостью, но теперь, столько лет спустя, это кажется уже обычным делом. Некоторые считают, что одна из двух лун, некогда разбомбленная Создателями, наконец-то начала падать вниз. Но что-то в этих осколках было не так. Следы некоей невиданной культуры. За день до событий игры в пустошь близ Лорен-Лотта что-то падает. Что-то такой массы и размеров, что ночь обращается в день, а с небес начинается огненный дождь из осколков в атмосфере. В пустоши происходит такой взрыв, что непоколебимые стены полиса дрожат. Но спустя минуты все успокаивается. В тихой панике капитаны полиса отправляют своих разведчиков в пустоши. Наутро в полис прибывают представители других мегаполисов, «дипломаты и миротворцы». На деле – наверняка шпионы и соглашения. Политическая ситуация накаляется, правительство Лорен-Лотта не может не впустить новоприбывших, лишь удержать в районах для странников. Хуже становится тогда, когда возвращаются разведчики, вернее то, что от них осталось. А вместе с ними прибывают и беженцы, одетые в форму, не принадлежащую ни к одному известному полису. И беженцы эти из Ддомитлиса, из Дан'Мира.

На этом наша история и начнется.

СТИЛИСТИКА

По сути, вся игра стилистически делится на две главных части: Дан’Мир и Ре-Йю. Все, что связано с Дан’Миром – это стимпанк и дизельпанк, одежда и детали образов в диком смешении времен викторианской Англии и раннего XX века, словно все в мире стало работать на паровых или дизельных движках. Высокая роль индустриализма и полный разлад общества на фоне сошедшей с ума НТР. Ре-Йю – это научное фэнтези, магоапокалипсис, мир после конца света, где футуристические машины сосуществуют с магией, мечами и различными народами, которые, в свою очередь, являются производной эволюции. Для такого мира легче всего вспомнить серию игры Fallout и смешать его с фэнтези. Или пойти от обратного, и вообразить себе фэнтезийную версию Чернобыля из вселенной «Сталкер». При этом мегаполисы, мегакорпорации, жуткое солнце, сводящее с ума. А еще эта игра – денжен на местности, что бы это ни значило.

С самого начала игры события будут складываться так, чтобы максимально мешать и вредить игрокам. Персонажи окажутся в такой обстановке, что без должной кооперации существует шанс того, что все персонажи умрут, и все закончится глобальным проигрышем. Часто события игры будут бросать игрокам вызов, а Мастера игры будут следить, чтобы задачи решались верно, и сопротивление кризисам протекало не своевольно. Но не более того. Больше всего внимания в игре уделяется обстановке, личностям и их взаимодействию.

Это игра про глобальный кошмар, про сложности во взаимодействии, и способах нахождения верного решения, требующего меньшего количества жертв.

ИГРОКИ И ИХ ПЕРСОНАЖИ

В рамках игры у каждого игрока в распоряжении будет своя персональная роль, написанная специально для конкретного игрока с учетом всех личностных особенностей самого человека, а также с учетом его пожеланий.

Каждому игроку будет выдан двусторонний игровой паспорт, на лицевой стороне которого будут кратко, символично (см. далее) обозначены его полномочия. На обратной стороне паспорта будут обозначена скрытая роль, которую следует хранить в секрете – она пригодится в течение игры. Именно поэтому паспорт следует носить на виду, но скрывать его тайную сторону. В паспорте игрока будет информация по истории его персонажа, с возможными контактами, фотографиями других игроков, с кем ему стоит (или не стоит) связываться. Там же будет множество детальной информации вроде родины, даты рождения или божества-покровителя. Все эти детали могут сыграть Вам на руку в течение игры совершенно неожиданным образом.

Также каждому игроку предлагается написать вводную информацию о том, как он видит своего персонажа, ответив на вопросы анкеты, которую вы можете попросить у вашего Мастера команды, либо найти в группах социальной сети «ВКонтакте».

Напоминаем, что на игре НЕ существует одиночных ролей. Все персонажи входят в ту или иную корпорацию. Игрок выбирает, в какую корпорацию ему входить (если его туда приняли по-настоящему), а также выбирает расу для своего персонажа и его профессии (см. далее).

ПРИНЦИП ВЗАИМНОГО ДОВЕРИЯ

Множество игровых способностей персонажа будут нанесены на лицевую сторону паспорта персонажа, однако далеко не все способности можно так легко отразить. Не всегда под рукой будет один из Мастеров, и не всегда можно оперативно проверить, соблюдаются ли все возможные правила. Именно поэтому, учитывая то, что на игру зовутся лишь друзья, и друзья друзей, каждого Мастера команды, неважно каких персонажей они отыгрывают, между самими игроками должно сохраняться правило взаимного доверия. Если игрок говорит, что он иммунен к ядам, значит, так оно и есть. Если он говорит «не оглушаюсь», значит, что-то дает ему такое право. И не надо выяснять, что и как. Если вы действительно думаете, что произошла несправедливость, обратитесь к любому Мастеру (ЛЮБОМУ) по своему вопросу, не забыв сказать: «вне игры». Не важно, к какому Мастеру вы обратитесь, он будет обязан помочь или хотя бы направить к нужному человеку настолько оперативно, насколько это возможно.

Не надо рушить впечатление и ощущение от игры окружающим людям. Пожалуйста, не обманывайте игроков и Мастеров, ведь от поведения каждого человека будет складываться атмосфера нашей игры. Заранее спасибо!

Для исключительного случая можете пользоваться той логикой, что на персонаже не может быть одновременно более трех бонусов или штрафов (вроде влияния алхимии, ритуалистики и технарства). Если вы все же не можете прийти к соглашению, то бросьте кубик, подкиньте монетку или сыграйте в «камни-ножницы-бумага». Главное – не ругайтесь и не рушьте игру окружающим.

На такой необычной многострадальной планете как Ре-Йя за десятки тысяч лет появилось множество удивительных народов, которые называют себя детьми или повелителями пустошей. Несмотря на то, что люди, которых тут называют хумами, являются самым распространенным народом, как коренные жители пустынной планеты, так и пришельцы из Дан'Мира, вполне могут быть представителями более экзотической расы.

Если игрок хочет, он может отыграть представителя иного народа, не хума. Это НЕ дает никаких очевидных бонусов. Единственное, что Вы можете получить за отыгрыш иного народа, так это бонусную тайную черту как часть истории персонажа на обратную часть игрового паспорта. И то при условии того, что Ваш Мастер поручится, подтвердив качество будущего отыгрыша.

Далее приведем примеры народов, распространенных в пустошах и просторах Дан'Мира в равной степени. Если вы решите отыгрывать одну из экзотических рас, то обратитесь к Мастеру за более детальной информацией.

1) **Дворфы** – «народ-из-камня», невысокие гуманоиды, которых, по легенде создала богиня подгорных твердей, Гидра. Дворфы отличаются очень крепким строением тела, а их внутренние органы расположены так, чтобы максимально долгое время противостоять негативному влиянию пустоши и солнца. Несмотря на свой небольшой рост, этот народ по праву называется повелителями пустошей, ведь их научные достижения позволяют быстро исследовать найденные устройства Праотцов, чтобы переделать их под широкие нужды жителей полиса. Дворфы знамениты за их упорность, сварливый нрав, и жесткую клановую родовую систему. *Игроки должны быть ростом НЕ выше 165см. Дворфам мужчинам обязательна борода с вплетенными монетами. Девушки должны быть не худыми.*

2) **Орки** – существует множество неточностей и непоняток с расой орков, которые довольно распространены в полисах и стойбищах (в мегаполисах их много меньше). Дело в том, что орков и полуорков очень часто путают. Исторически так сложилось, что в народе принято называть орками лютых дикарей-мутантов, которые распространены в пустыне Черного Песка. Но на самом деле они – полуорки, которые произошли от расы мудрых воинов, которые не страшились исследовать дальние уголки пустошей. В народе так повелось, что именно павшую часть великой расы стали называть орками, а обитателей полисов полуорками, хотя все совершенно иначе. Они пробудили в себе звериное начало, эволюционировав в хладнокровных мудрецов, мастеров копья. И их клыки – тому подтверждение. *Чтобы быть орком, нужно симитировать серую или зеленоватую кожу, клыки, островатые уши. Рост игрока должен быть НЕ ниже 175см.*

3) **Вааль-хало** – из всех потомков высших людей, о вааль-хало ходит больше всего легенд и историй. У некоторых народов есть пословицы и поговорки о расе «беловолосых людей». Силья говорят: «беловолосый на рассвете защитит от полоумства к полудню». Веками легенды о том, как вааль-хало могут помогать народам, создало вокруг них настоящий ареол восхищения. И зависти. Столетиями беловолосые, наравне с высшими людьми, были основной целью для работорговцев, рейдеров, и дикарей. Некоторые колдуны верят, что внутренности вааль-хало обладают особыми свойствами, а некоторые правители верят, что кровь вааль-хало может даровать бессмертие. Это не раз ставило народ на грань вымирания, и им кое-как помогали их врожденные навыки к врачеванию и очарованию окружающих. Зачастую вааль-хало входят в небольшие коммуны в каждом полисе: так им легче защищать собственные права. Но, тем не менее, спать им приходится всегда в пол глаза. *Игроку необходимы белые волосы на голове. Именно белые, а не светлые или золотые. Брови и ресницы также желательно сделать белыми. Глаза ОБЯЗАТЕЛЬНО должны быть светлыми. Желательна бледная кожа.*

4) **Тифлинги** – некогда изгнанники жестоких пустошей, демокины когда-то были высшими людьми, которые были обречены на гибель в самом центре пустошей. Изгнанные из своего дома, народ, ведомый бесстрашным царем, не мог позволить себе отчаяться. Их преданность своему правителю была настолько крепка, что они были готовы пойти на смерть. Но сам царь сгорал от ненависти к врагам и от стыда к народу, понимая, что не может их спасти. И тогда он провел свой народ сквозь червоточину между мирами, в надежде найти себе новое убежище. Они нашли древний заброшенный город Праотцов, но и сами изменились, обратившись в демокинов, людей-демонов. Исторически так сложилось, что демокинов не очень любят в разных полисах. Особенно с ними имеет историческую вражду Кокон Йел-Ри, инквизиция. У демокинов есть своя экзотическая культура, основанная на брутальности, самовоспитании и сложных испытаниях, которыми они любят одолевать самих себя и окружающих. *Чтобы отыграть демокина, игроку понадобится демоническая внешность. НЕ маленькие накладные рожки, а настоящие рога.*

5) **Эльрааны** – когда эльрааны, высшие эльфы, прибыли из глубин пустошей, высшие люди не подозревали, каких хитрых и злобных существ они повстречали. Пустынники, как их еще называют, обладают природной склонностью к магии, и прибыли из самых недр Закутка, соседнего мира Зверей. Существует легенда, по которой эльрааны пытались поглотить бога магии при помощи обезумевшей богини дворфов, чтобы получить в свои руки контроль над всей магией мира. Скорее всего, это у них не получилось бы в любом случае, т.к. на сегодняшний день существует не мало доказательств о том, что магия – это лишь возможность управлять окружающими все вокруг потоками энергий. Но в любом случае за свои дерзкие попытки весь род эльраанов был проклят магами из круга Гало, и с тех пор, если кто-то из высших эльфов долго находится в этом мире, то начинает гнить заживо. Однако Пустынники отбросили

Добыча ресурсов, выбросы и Зенит

Города постоянно покрывает энергетическим выбросом, поливая энергетическим излучением. Именно поэтому может стоять такая жара или дожди, которые не для мира необычны. Город защищен от выброса особыми стенами, которые поддерживаются механизмами Гильдии Технарей. Но для поддержания этих устройств нужны ресурсы. Назовём этот ресурс «серпантин». Из-за постоянных выбросов ресурсы города постепенно иссякают, и для поддержания стен необходимы экспедиции по добыче ресурса.

За городом будут расположены стационарные стратегические точки (как-либо огороженные) и сколько-то «кочующих». Каждые два часа происходит выброс, и, если к тому времени на стенах будет недостаточное количество ресурсов, то некоторые части города начинают постепенно облучаться, а значит умирать. Чтобы этого не допустить, правители полиса, а также все корпорации внутри, должны снаряжать экспедиции, чтобы добыть серпантин в необходимом количестве. Если в назначенный срок ресурсов не хватает, то в городе отключается защита над какой-либо гильдией (по выбору правительства). Если три раза подряд – то над второй гильдией и т.д. Дело может дойти даже да самого замка и тогда городу конец.

Чтобы удержать точку, на ней, в течение 20 минут должны вести работы: псионик, арканист или технарь + плут + клерик или воин. При этом прямо на той точке каждому из этой связки нужно провести некий отыгрыш добычи ресурса, НЕ ВЫХОДЯ ЗА ОГОРОЖЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО точки. Псионик медитирует с пси-кристаллом, словно это Место Силы; арканист проводит ритуал или алхимический эксперимент (с видимыми последствиями), технарь собирает устройство добычи и т.п. Смысл в том, чтобы после вас осталась видимая деятельность, чтобы было видно, кто тут был и что он делал.

После того, как точка захвачена, захваченный серпантин нужно каким-либо образом доставить назад в город.

ВЫХОДИТЬ ИЗ ГОРОДОВ НЕЛЬЗЯ, только если вы организовали группу со следопытом во главе. Если кто-то из Мастеров или игротехов заметит игрока в поле, то будет устроен мини-допрос, и, если у Вас нет веской причины, то Вас сразу же отправят назад умирающего, калекой. Очень вас прошу не чирерить.

ТАК ЖЕ иногда игротехами будут раскидываться падающие обломки Дан'Мира. Подходить к ним ОПАСНО. За каждую минуту рядом с осколком вы теряете один хит, и если Вас при этом заметит Мастер или игротех, может наделить очень неприятными последствиями. Упавшие осколки будут огорожены (видите свечение).

ТАК ЖЕ все ночное время (с 23 часов до 7 утра) – это время, когда наступает Зенит, опаснейшее время Большого солнца, сводящее с ума всякого, кто окажется вне полиса. Все жители полиса молятся, сидя у себя в домах, а по улицам ходят инквизиция, распевая священные мелодии, раскуривая травы. Любые безумцы и мутанты активируются в ночное время в поисках своей добычи. Без клерика перемещение в игровой зоне строго не рекомендуется!

МАСТЕРА КОМАНД:

1. Лекари – Анна Фурсова и Влада
2. Технари – Миша «Мигель»
3. Беженцы Дан'Мира - Юрий Дюков
4. Инквизиция - Искандер
5. Офицеры Лорен-Лотта – Александр Стрепетилов
6. Торговцы – Константин «Тотем» Мальцев
7. Глаз Сай-го (пророки) – Екатерина «Сказка» Старцева
8. Погодники – Алексей «elder» Ермаков