

**Никто не знает, что нас ждёт впереди. Будущее не определено.
И каким оно будет, зависит только от нас.**

Мастерская группа «Распад» представляет игру



4 1 5 5 8 8 4

(

) 又 齋

Жизнь моя!

Наедине с хризантемой

замру в тишине...

Мидзухара Сюоси (1892-1981)

Рассвет

〈Мир〉

Любая великая война забудется. И, как любая война, эта – тоже в конечном итоге станет лишь несколькими линиями букв на бумаге, потому что не останется ничего и никого, кто мог бы о ней рассказать. Время сотрёт все следы, уберёт всех свидетелей, участников, и только толика информации, передаваемая от предков потомкам, уцелеет. Но это будет потом.

Война длилась чуть более полстолетия. После пятидесяти лет боёв Азиатская Федерация практически полностью уничтожила население Европейского Союза и взяла под полный контроль территорию Евразийского континента. Однако после этого в седьмой азиатской зоне – внутриконтинентальной зоне – появилась большая группировка вражеских войск. Каждый квадратный метр «зоны 7» был оплачен сотнями людских жизней. Правительство Федерации было вынуждено объявить дополнительную мобилизацию и ввести в «зону 7» свои лучшие части, ветеранов. Те, кто иногда возвращался оттуда – ранеными, искалеченными, – рассказывали, что это даже хуже, чем ад...

Война. В каждой области, в каждом районе остался её след. Мёртвые проплешины взаимного обмена ядерными ударами, мёртвые территории, где выгорело всё, что могло и не могло гореть, очаги действия биологического, химического оружия. Так и на каждом человеке остался её след. Радиоактивность, отходы производства, химическое оружие отравили жизнь. Генетические мутации уже давно перестали быть случайными.

Правительство Федерации пошло на крайние шаги. Тридцать лет назад был отменён закон о клонировании. Теперь с согласия семьи умершего могла быть выращена его генетически чистая копия (не обладающая памятью «оригинала»), однако клон становился «свободным гражданином» и был обязан много работать на восстановление государства. Много людей погибло, много техники погибло, и снова вернулось понятие человеческой силы. Люди-солдаты воевали. Клоны-рабочие восстанавливали государство. (Был принят новый закон, запрещающий клонам брать некоторые профессии, например, связанные с научной деятельностью, или служить в армии.)

Почему началось всё это? Никто не знает. Война изменила мир.
Всё когда-нибудь кончается. Так и этой войне подойдёт конец. Человечество уже давно забыло, что такое мир... Но – «хочешь мира – готовься к войне».

ЗЕНИТ ДНЯ

<Локализация>

Город был разрушен. Двадцать пять лет назад он был сметён бомбами врага... Когда-то это был город учёных, здесь был знаменитый на весь мир биологический университет, когда-то именно здесь была разработана промышленная технология клонирования человека.

Прошли годы. И город решили восстановить.

Многие дома превратились в руины, от университета остался разве что котлован, но немного уцелело...



Общежитие 14. Наименее пострадавший из жилых кварталов – студенческий городок. В этом общежитии живут те немногие гражданские, которые осмелились вернуться сюда.

Общежитие 116. Общежитие клонов.

Студенческая столовая. Бывшая столовая.

Комендатура. Город, как не представляющий военного значения и находящийся в глубоком тылу, охраняется ротой ДА-6 (добровольческая армия шестого призыва) под командованием боевого офицера действующей армии.

Госпиталь. Небольшой военный госпиталь, где на лечении находятся несколько офицеров, раненых во время боевых действий.

Морг. Морг при госпитале. Любой может умереть, все трупы находятся в морге.

ПУТЬ СОЛНЦА

<Происходящее>

Всё течёт; всё изменяется. Так меняется и жизнь.



Мы предлагаем Вам на выбор несколько взаимосвязанных сюжетов. (Однако совсем не очевидно, что будут только эти сюжеты; многие персонажи имеют возможность одновременно быть участниками двух и более сюжетов.) Глобальный сюжет один.

Сюжет 1. Недоверие к клонам

Клоны стали такой же неотъемлемой частью общества, как бомжи и проститутки после революции. Клон привычен; хотя он совсем недавно интегрировался в общество. Однако в городе поползли рассказы один страшнее другого: клоны изнасиловали и задушили чью-то сестру, клоны кого-то ограбили; есть очевидцы.

Сюжет 2. Пациент-«306»

В маленьком городском госпитале несколько офицеров, вернувшихся из евразийской «зоны 7». Один из офицеров получил сильную контузию, его личное дело засекречено и не выдаётся даже лечащим врачам. Его доставили в госпиталь в коме, но недавно пациент очнулся и начал говорить что-то непонятное... Для проведения внутреннего расследования из штаба армии прибывает военный инспектор.

Сюжет 3. Вера в человечность.

(Содержание раздела изложено в *Приложении А.*)

Сюжет 4. Дух Земли

(Содержание раздела изложено в *Приложении В.*)

Сюжет 5. Эпидемия

Недавно по многим регионам страны прокатилась странная и непонятная эпидемия. Ужасной и молниеносной болезни нет объяснения: человек начинает кашлять, и через пять минут умирает. Болезнь не передаётся воздушно-капельным путём; не вызывает отравления и не вызывает удушья. В Федерации от этой болезни ежедневно умирают 3-5 человек, медицина бессильна.

Лучи заката

〈Внешний вид〉



Полное отсутствие камуфляжа как класса одежды.

Наличие или отсутствие персональных систем жизнеобеспечения.

Клоны отличаются от людей по штрих-коду, нанесённому на щеку.

Более подробная информация содержится в *Приложении II.*

Сумерки

〈Боевые взаимодействия〉

Воину известно: когда ты чего-нибудь хочешь, все силы Вселенной будто вступают в некий сговор, чтобы помочь тебе.



На одном существе 4 базовых хита.

Наличие или отсутствие персональных систем жизнеобеспечения увеличивает или сокращает базовое количество хитов (без дыхательного фильтра на существе 2 базовых хита) – подробнее см. *Приложение II.*

Огнестрельное оружие снимает 3 хита, холодное – 1 хит; броня частично или полностью поглощает урон от оружия – подробнее см.

Приложение I.

Ночь

〈Посмертие и смерть Этика〉

Стабильность государства не в том чтобы бороться с недовольными, а в том, чтобы недовольных не было.

После победоносного объединения Федерации многое изменилось. Хвала небесам, что тогда удалось все! А недовольные... их не стало, они умерли.



Каждое существо на игре – клон или человек – является патриотом. Каждое существо – будь то клон или человек – воспитывалось как человек, с моральными устоями человека и гражданина. «Предателей», «недовольных», «саботажников», «шпионов» нет, потому что их *не*

может быть.

Из этого вытекает несколько интересных вещей.

Во-первых: гражданин не может убить гражданина без очень веской социально-политической причины (все личные и иные причины отвергаются как несостоятельные). Убийство вообще – страшная вещь и допустить его можно только в очень крайнем случае.

Во-вторых: гражданин, совершивший убийство, в буквальном смысле впадает в ментальный ступор и отрешается от окружающей обстановки. (Если дело происходит в бою – то он немедленно выходит из боя.)

В-третьих, в деле замешаны и религиозные представления. Религия, как бы она не называлась, – православие или буддизм, синтоизм или кришнаитство – с детства дает человеку одни и те же представления о душе и о месте человека в мире. [Была разработана специальная межконфессиональная программа.] Дух убийцы прощается с душой убитого. И выражается это в том что дух убийцы сопровождает дух убитого в Лимбо (мистическое место, находящееся где-то между мирами; где-то оно называется Кругом Покаяния, где-то Чистилищем, но место одно и то же). Здесь убийца и убитый просят прощения друг у друга. Убийца – за то что убил. Убитый – за то что был убит. Это общение происходит под контролем мастера по мертвым и продолжается не менее 5 минут. В зависимости от «качества» прощения начисляется срок новой инкарнации убитого и выхода его в новой роли. После совершения ритуала труп убитого перемещается в морг, а душа убийцы возвращается в свое тело.

В-четвертых, есть такое понятие как муки совести. После любого убийства мастер имеет право узнать у убийцы его мотивацию. В случае отсутствия мотивации или в случае ложной мотивации мастер по мертвым имеет право не выпускать из Лимбо душу убийцы (в реальности это выглядит так: убийца умирает не выходя из внезапной комы). В более простых случаях муки совести находят отражение в падении жизненных показателей – хитов и прочего.

В-пятых, религия в настоящий момент в большом подъеме. Отчасти это объясняется чудотворными исцелениями неизлечимо больных и воскрешением умерших. Немотивированно умерщвленный персонаж имеет возможность «ожить».

В-шестых, наиболее полноценные члены общества (например люди, которые становятся учителями или офицерами армии) с детства усваивают основные морально-этические критерии поведения в обществе. Офицер – машина убийства. Но он не сможет поднять оружие на женщину или ребенка, будь они хоть трижды враги. И офицер никогда и ни за что не сможет убить согражданина, каким бы отвратительным он не был. То есть он может снизить хиты гражданина до 0, но не убить. (А состояние 0 хитов в данной модели ни как не сказывается на владельце.) Единственное оправдание для офицера убить – понять, что его противник более не является гражданином Азиатской Федерации. Для офицеров самый жесткий мастерский контроль в Лимбо.

А теперь небольшое обобщение. Каждый человек или клон является гражданином Азиатской Федерации и патриотом. И мысли у него гражданские и патриотические. И даже если он не прав, то он хотел все на благо государства. Иные случаи рассматриваются и обсуждаются с мастерами отдельно.

Возможен разный взгляд на будущее и настоящее государства...

Шумный вечер

(Группы персонажей)



Мы предлагаем для игроков несколько групп персонажей, а также индивидуальные роли.

Гражданские. Мирные жители, не имеющие отношения к армии.

Клоны.

Медики. Учёные призванные на военную службу. Каждый медик в первую очередь учёный, а во вторую – врач.

Раненые офицеры. Офицеры, находящиеся на лечении в госпитале.

Бойцы Добровольческой Армии. Милиция.

Персонажи, выходящие за рамки данных групп и не указанные в *Листе ролей* обсуждаются отдельно...

Необходимо написать заявку, в которой будут отражены следующие позиции.

Личные данные игрока.

- фамилия и имя
- возраст
- способ связи (адрес электронной почты, телефон, др.)
- медицинские ограничения

Личные данные персонажа.

- группа персонажей/индивидуальный персонаж
- имя
- язык (простые люди владеют государственным языком, офицеры и учёные могут знать ещё 1-2 языка кроме государственного)
- легенда (в легенде отразить связь с одним из игровых сюжетов или заявить новый; указать связь с другими персонажами; обосновать наличие того или иного оружия и снаряжения, социального положения)

Заявки принимаются до 9 апреля.

Для того чтобы попасть на игру, необходимо подать мастерам заявку и организационный взнос.

Мастера постараются, насколько это будет возможно, не ограничивать фантазию игроков. Особенно советуем внимание обратить на клонов: а что если попытаться выбрать для себя роль клона известного писателя или киноактёра?.. и попытаться превзойти человека – генного прототипа? Или попробовать сыграть офицера, с его чёткими моральными устоями и принципами?..

Мастера предлагают подумать: а что можно сделать в этом мире? Каково место человека или клона в нём? Что вы найдёте для себя?

Мы хотим, чтобы был мир ради мира. И игра ради игры. Мы хотим красивого воплощения идей, мыслей и времени. Мы хотим, чтобы всё получилось.

Раннее утро

<Оргинформация>



464100367

Игра состоится 17 апреля 2005 года на полигоне «Иншинский» в Тульской области.

Централизованный заезд с 9.00 утра. (Лучше – на заказанной маршрутке.)

Оргвзнос на игру сдаётся вместе с заявкой не позднее чем за месяц перед игрой – 30 рублей. Оргвзнос, сданный позднее, но до игры, составляет 50 рублей. Оргвзнос на игре – 80 рублей. (Оргвзнос не включает стоимость проезда до полигона.)

Аптечка у мастеров; медик полигона – Сергей Муханов.

Мастерская команда:

Максим Захаров

Илья Стёпин <Ufthang@rambler.ru>

Сергей Муханов <letuchiymuha@mail.ru>

Более подробная информация на сайте «Техногенные ролевые игры в Туле»: <http://raspad-tehno.narod.ru>.

Зачем живёт человек? Каков смысл его жизни?

Ответа на эти вопросы не знает никто. Каждый решает за себя.

Жизнь даётся один раз. И нужно прожить её достойно.