

Предательство и контрабанда.

Ролевая игра живого действия в двух картинах.

Во что играем: павильонка на природе, квестовка. Возможна психодрама - но как основная составляющая игры не планируется.

Длительность игры: 6-10 часов.

Время проведения: суббота, 13 июня, вторая половина дня.

Место проведения: пригороды Минска или пригороды Витебска - в зависимости от количественного состава заявившихся игроков. Кого больше заявится - там и проведём.

На данный момент имеется несколько потенциальных точек проведения игры.

Взнос: от 5 до 20 у.е. с человека - в зависимости от конкретного места проведения и количества заявившихся игроков.

Количество игроков: 5-20 человек. Роли не дифференцированы по половому признаку.

Действие происходит в окрестностях Хармонта, недалеко от Зоны Посещения. **ЭТА ИГРА НЕ ЯВЛЯЕТСЯ СРАЙКБОЛЬНОЙ И К СЕРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРУШЕК S.T.A.L.K.E.R. НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ!!!**

Время действия - наши дни. С небольшой поправкой на достаточно распространённое использование артефактов. Политика, экономика, технологии - то же самое, что и за окном.

Персонажи - люди так или иначе имеющие отношение к Зоне Посещения и различным её проявлениям. В урочный день и урочный час они оказались в одном месте: каждый по своим надобностям и каждый со своими проблемами и задачами, которые необходимо решить.

Разумеется, поначалу все, связанное с Посещением, было загадочно, интересно и модно. Однако довольно скоро народ привык и к этому - как предыдущие поколения в свое время приспособились к паровозам, открытию электричества, СПИДу, атомной бомбе или глобальной сети Интернет.

В сущности, ничего не произошло.

Мир не изменился. Люди остались прежними.

От мысли о том, что человечество не одиноко во Вселенной, аппетит пропал разве что у десятка восторженных юношей и полудюжины вечных, неисправимых романтиков пенсионного возраста. Большинство же просто приняло Посещение к сведению - и вскоре опять погрузилось в пучину повседневных забот и бытовых неурядиц.

Финансисты, как и прежде, играли на бирже, богатея или разоряясь. Граждане попроще воспитывали детей, ходили на службу и по мере сил тянули от зарплаты до зарплаты. Студентки писали конспекты, а в свободное от лекций время мучались от неразделенной любви. Солдаты разных стран несли караульную службу, воры шарили по карманам и сумочкам, политики врали народам про светлое будущее... Даже писатели-фантасты один за другим принялись отражать в своем творчестве более пикантные и свежие темы.

Время шло. Материальные следы Посещения, так называемые Зоны, никуда не исчезли - но они постепенно превратились в такую же привычную достопримечательность планеты, как огромный кратер от астероида в Мексике или бетонный "саркофаг" над энергоблоком Чернобыльской АЭС.

Нет, конечно же, были и те, кого появление Зон затрагивало непосредственно: жители окрестных городов, научные сотрудники и персонал Международного института внеземных культур, офицеры местной полиции, представители спецслужб со всего света,

личный состав "ограниченного контингента" ООН, сталкеры - и, конечно же, типы из различных преступных группировок, готовые делать деньги на всем, включая незаконный экспорт "хабара"...

Между прочим, ожидание быстрого и бесплатного экономического чуда, такой новой научно-технической революции за счет оставшихся после Посещения "подарков" так и не оправдалось: наверное, человечество либо еще не доросло до этого, либо знания из другого мира в принципе никому не могут пойти впрок.

Конечно, любая новинка, доставленная из Зоны, сразу же становилась научной сенсацией. Вокруг нее кипели страсти, публиковались труды, защищались диссертации, создавались целые академические школы и даже направления фундаментальной науки...

Но все это, в сущности, представляло собой лишь интеллектуальные игры для узкого круга высоколобых очкариков с учеными степенями.

Что же касается практического применения... Ну да, в автомобилях вот уже несколько лет широко используется, например, дармовая энергия "вечных батареек". Пожалуй, следует еще вспомнить "пустышки", служащие для биологической очистки сточных вод, да пару-тройку забавных детских игрушек вроде "вечного двигателя" - и все!

Остальные следы Посещения нельзя было сразу же съесть, выпить, надеть на себя или использовать для удовлетворения прочих естественных надобностей. А потому основную массу жителей планеты они интересовали мало. Впрочем, даже если бы...

...Например, обыватель редко интересуется тем, как устроен видеофон. И ему плевать, кто изобрел это чудо техники он просто нажимает на кнопку и связывается с тем, с кем захочет. А пассажиру воздушного лайнера и вовсе не обязательно разбираться в основных принципах аэродинамики.

Люди всегда готовы воспользоваться благами цивилизации, нисколько не задумываясь о том, своя это цивилизация или же какая-то посторонняя.

Наверное, так и должно быть...

В этой истории не будет идти речь о жизни и невероятных приключениях Рэдрика Шухарта, сталкера по кличке "Рыжий", и его друзей и недругов. С той поры прошло больше четверть века, сменилось тысячелетие - и было это или не было: не имеет теперь никакого значения. Новые времена выбирают новых героев, старые умирают или незаметно исчезают из поля зрения. Потому не будем о них - к нашей истории они не имеют никакого отношения.

Однако с фактической информацией о Зоне Посещения и сформировавшихся возле неё в Хармонте структурах пренебрегать не стоит.

Список необходимых к ознакомлению материалов:

"Пикник на обочине" А. и Б. Стругацких

"Сталкер" Андрея Тарковского, фильм

"Машина желаний" А. и Б. Стругацкие - нереализованные варианты сценария к "Сталкеру":

http://www.tarkovsky.net.ru/stalker/word/machine_of_wish_1.php

http://www.tarkovsky.net.ru/stalker/word/machine_of_wish_2.php

Всевозможные фанфики, "продолжения" и "подражания" источниками к игре не являются.

Контакты для связи и заявок: мобильный телефон - 80296071454 (Velcom), электронная почта - 4vertak(собак)tut.by.