Сетинг, жанр і тон

Сетинг: пересувні табори подорожують безмежним Степом, повним руїн та секретів.
Жанр: «яскравий» постапокаліпсис, пригодницькі подорожі, фентезі.
Тон: подорож і пригоди в захопливому, але небезпечному світі, загадкові та смертельні руїни, рідкісні моменти спокою під час таборування.

Стовпи

Степ безмежний та дикий.

Щедрий та родючий Степ охоплює весь відомий світ. Його сила первісна та містична, а спроби її приборкати приречені на невдачу. У Степу немає нестачі ресурсів, але й так само не бракує небезпек.

Рух — це життя.

Табори постійно пересуваються. Степ протидіє всім спробам створити постійні поселення, тому життя — це рух та обачність. Довге перебування на місці несе за собою смертельні ризики.

Руїни вкривають простори Степу.

Степ виріс на кістках старої цивілізації. Її залишки приваблюють табори своїми секретами та скарбами, але всередині чигає темна сила Руїни.

Істоти з українського фольклору населяють Степ.

Духи та монстри, що населяють Степ, походять з української мітології. Деякі будуть дуже впізнаваними. Інших сильно змінили Степ, Руїна чи кочовий спосіб життя.

Громада важлива.

Табір — серце кампанії в «Дикому Полі». Його підтримка, розвиток і розв'язання внутрішніх конфліктів займатимуть значну частину ігрового досвіду.

Настав час змін.

Степ змінюється, відкриваючи для таборів нові можливості. Духи частіше йдуть на контакт, небачені раніше руїни виринають в Степу, а серед таборів ширяться чутки про місця, де можна безпечно осісти.

Ключові Елементи

У «Дикому Полі» ви берете на себе роль людей, що подорожують пересувними таборами безмежним Степом. На шляху до власних цілей ви будете досліджувати таємничі Руїни, домовлятись із духами Степу та боротись із Чорною Ордою. Та водночас вам потрібно буде доглядати за станом вашого табору, балансуючи між потребами різних фракцій.

Степ

Дикий, Первісний, Прадавній, Величний — Степ, Поле, Луг
Степ — це нестримна сила дикої природи, що поглинає все чужорідне та повертає землі до первісного стану. Події гри відбуваються на землях, які кличуть Степом, хоча тут можна

знайти також ліси, річки, гори, море. Більшість людей називає навколишню територію «Степ» та ототожнює Степ із Природою.

Відомо, що Степ агресивно реагує на будь-які прояви цивілізації. Саме тому залишки людства змушені постійно подорожувати: будь-який табір, що лишається на місці занадто довго, ризикує розгнівати Степ. Ознаки близькості гніву зазвичай можна побачити в невеликих змінах у навколишній флорі та фауні. Сама розплата відбувається швидко: за лічені хвилі рослини поглинають невеличкі табори та їх мешканців.

Степ також ототожнюють із магічними здібностями, що виявляються через сили росту, родючості, життя, природи. Інколи ця сила формується в **уламках** — дивакуватих об'єктах, що змінюють землі навколо себе. **Уламок** можна зібрати, розірвавши його вплив на оточення. Власник уламка може використати його, щоб творити чари.

Табір

Гурт, Валка, Обоз, Караван

Життя в таборах проходить у постійному русі. Найдовші зупинки трапляються взимку, коли сила Степу дещо вщухає і можна знайти місце, щоб отаборитися на декілька місяців. В інші ж сезони тижневі переходи чергуються з тижневим таборуванням.

Люди в таборі знають свої ролі та завдання. Лінюхів не терплять, адже від спільної праці залежить виживання. Важкохворих та поранених нерідко полишають на милість Степу — й інколи такі люди знаходять дорогу назад, зцілені Степом чи його духами.

Лідер або Рада Гурту обираються спільним голосуванням. Переважно це людина чи група людей, що уособлюють цілі та настрої табору, вони готові розв'язувати проблеми та ведуть за собою прикладом. У «Дикому Полі» саме персонажі гравців є лідерами, що становлять Раду Гурту. Навіть якщо персонажі не особливо харизматичні, їх вирізняє наявність чітких особистих цілей, яких вони прагнуть досягти. Лідери зазвичай довічні (у табору немає часу займатися політикою чи перевиборами), але в критичних ситуаціях незадоволений гурт може змінити лідерів.

Велике значення в житті табору мають Перша та Остання Ватра. Першу Ватру організовують у першу ніч, коли табір знаходить гарне місце на довгу зупинку. Останню — в останню ніч довгої зупинки, перед тим як вирушити в подорож. У ці ночі гурт обговорює пригоди, що сталися за останній час, ділиться новинами, плітками та проєктами, обмірковує свої цілі та майбутні плани, оголошує плани про заручини, заведення дітей тощо.

Руїна

Гниття, Споганення, Темні Чари, Прокляття

Руїна — це темні чари, що залишились у спадок від Старого Світу та стали причиною його занепаду, або Руйнації. У Степу осередки Руїни найчастіше трапляються в рештках будівель Старого Світу. Це прокляті території, де відбуваються дивні речі й можна знайти багато цінного, але довге перебування там несе невідворотні зміни. Уражені Руїною території дивні,

викривлені, місцями фантасмагоричні — то сильніше, що міцніший вплив Руїни. Уражені Руїною істоти — споганені, викривлені, мутовані та часто полишені інтелекту чи емпатії.

Руїна — це сила зміни, перетворення, руйнування. Вона знищує щось одне для того, щоб створити інше, переважно знищуючи більше, аніж створює. Без контролю ці зміни рідко коли бувають на краще. Аналогічно силі Степу, сила Руїни інколи формується в уламки, що підсилює зміни в навколишній місцевості. Уламок можна зібрати, розірвавши його вплив на оточення. Власник уламка може використати його, щоб творити чари.

Людей, що заграють із силою Руїни, кличуть Темними (Чорними) Чаклунами. Вони часто мають на тілі спотворення, спричинені впливом Руїни, та ретельно приховують їх. Кажуть, що могутнішим є чаклун, то менше він скидається на людину.

Духи Степу

Духи, Чарівні Істоти, Прадавні

Дивні магічні створіння, що населяють Степ і, ймовірно, існували ще до Руйнації. Серед таборів ходять оповідки про різних духів, їхні властивості, як їх задобрювати та проганяти. Духів одночасно поважають та остерігаються, адже далеко не всі з них прихильні до людей.

Духи Степу тісно пов'язані з магічною силою Степу. Водночас вони стороняться Руїни, під впливом якої стають практично беззахисними.

Чорна Орда

Орда, Ординці, Почвари, Покручі, Виродки

Темні почвари, створені Руїною, знищують табори, беруть у полон людей та перетворюють їх на собі подібних. Їх тісно пов'язують із Руйнацією та вважають ще одним спадком Старого Світу. Якщо бачите вдалині чорні прапори — тікайте якнайшвидше!

Більшість ординців має вигляд людей, що зазнали суттєвих мутацій — часто спільний характер мутацій вирізняє одну «групу» ординців (наприклад, вовчі голови чи довга шерсть, металеві кігті чи кістяні нарости, мацаки чи павучі лапи). Зустрівшись із табором, ординці зазвичай нападають. У кращому разі — оминають. Невідомо, звідки беруться ординці, але ходять чутки, що вони лізуть із-за далеких гір.

> *Рівень розвитку Старого Світу зумисно не прописаний точно. Майстер разом із гравцями можуть самі визначити рівень технологій, вплив магії на них тощо. У своїх іграх ми трактували технологічний розвиток Старого Світу як такий, що відповідає кінцю 19-го — початку 20-го століття на Землі з великим впливом магії на технології. Поточний розвиток таборів переважно зберігається на рівні 17-го століття, але деякі можуть мати більш просунуті технології, добуті з руїн. Однак подібні елементи мають бути відносно рідкісними, адже дослідження руїн є небезпечним і багато людей з острахом ставиться до технологій Старого Світу.*