

# Дождемся ли утра?

**Добрый день, читатель! Эта игра создана специально для конкурса Кашевар 2019.**

Своей задачей я поставил обратиться к творчеству эпохи Возрождения. В частности, воссоздать дух Шекспировской трагедии и театральной постановки. Передать столкновение характера персонажа и окружающих обстоятельств, которое и определит его судьбу.

Выбранные ключевые слова: **Театр, Война, Утро.**

## **Немного о трагедиях Шекспира:**

1. Сущность трагизма у Шекспира заключается в столкновении двух начал — гуманистических чувств, т. е. чистой и благородной человечности, и пошлости или подлости, основанных на корысти и эгоизме.

2. Участь каждого человека есть результат взаимодействия его характера и окружающих обстоятельств. Шекспир показывает, как лучшие люди, самые благородные, умные и одаренные, гибнут под натиском темных сил, и с какой легкостью зло порой овладевает душой человека и к каким ужасным последствиям это приводит.

3. От трагедий Шекспира веет бодростью, мужественным призывом к борьбе, хотя эта борьба и не всегда сулила успех.

*Когда Король, страны великой нашей правитель мудрый, дух испустил, измучившись недугом. Когда сыны его, племянники, зятья, и прочая родня, подобно дикарям, схватились за оружие, подняли стяги, кинулись рвать страну и власть. Война пришла к нам в дом. Троюродный племянник Короля, Святой Эдгар (как сам себя зовет), наемников своих вел на столицу, в надежде силой отобрать престол, но был застигнут сильной непогодой. В имение наше вторгся, силой отобрал себе еду и кров. Его солдаты, кучка мародеров, наемников, и прочих негодяев творят бесчинства, мучают народ.*

*Но утром этим, с первым же лучом рассвета, пришла благая весть!  
Посланье с птицей. К нам спешит с громадным войском славный Базилиск!  
Первейший генерал, не знавший поражений прославленный герой!  
Мятежнику он сможет дать отпор и восстановит закон на землях наших!  
Нам надо устоять, не убояться, бесчинств и злобы, жадности людской.  
Коль будет сломлен дух, и мы под знамя встанем презренного Эдгара, то  
конец. Не пощадит и нас рука закона.  
Пред утром тьма сильнее, но не убойся. Вглядишься во тьму и духа не теряй.  
Надежду сохрани и не отступишь.*

## **Роли их Добродетели:**

*«Весь мир - театр. В нём женщины, мужчины - все актёры. У них свои есть выходы, уходы, и каждый не одну играет роль.» В. Шекспир*

Правитель – справедливость (власть, закон, устав).

Его Жена – умеренность (скромность, смирение, невинность).

Их Сын – мужество (сила, решительность, отвага).

Священник – мудрость (знания, расчет, аргументированность).

## **Добродетели:**

Для разрешения сцен персонажи могут использовать свою Добродетель. Она обозначает возможность решать проблемы тем или иным путем. Нужно пояснить как именно была использована Добродетель при разрешении сцены.

На начало игры каждый персонаж имеет **два жетона** Духа. Он отображает запас душевных сил и стойкости персонажа. Если количество жетонов опускается до нуля, то персонаж либо мертв, либо так сильно пал духом, что не может больше сопротивляться ударам судьбы.

### **Сцены и Акты:**

Каждый персонаж получает свою сцену вытягивая её в закрытую. Чтобы ввести сцену нужно описать декорации и задействованные роли. Делайте это в лучших традициях пьес:

*Вечер. Гостиная комната. У камина сидит Жена Правителя вышивая на пальцах.*

*Вбегает Сын. Он взлохмачен и сильно запыхался.*

*Сын: О, где он?! Где?*

*Жена Правителя: Кто?*

*Сын: Мерзавец! Негодяй! Подлец! Убью!*

*Жена правителя: Постой, постой! О ком ты говоришь? За что грозишься смертью?*

*Сын: Ох, матушка, скрепите сердце Вы, что б не страдать как я, от этих новостей! Узнал вот только что. Доверенные люди донесли, что наш лакей ворота отворил войскам Эдгара!*

Далее она разыгрывается диалогами между персонажами в поисках пути её решения. Сцена разрешается если у персонажа есть соответствующая Добродетель и решено как её использовать, или персонажи отказываются от поиска решения. Все промежуточные события, вроде найти нужного человека, транспорт или ингредиенты, считайте сразу успешными.

Если решение не найдено, то уменьшите Мораль или Дух персонажа на 1.

**Мораль** отображает дух местного населения, способность переносит лишения и горе. Также понизьте в конце Акта Мораль на 1, если в хотя бы в одной сцене в течение этого Акта, способом разрешения было убийство людей Эдгара. Мятежник не оставит такие события без внимания и обязательно ответит репрессиями. Если Мораль опустится до нуля, то люди утратят всякую надежду и перейдут на сторону захватчиков. В этом случае игра считается проигранной. В начале игры Мораль равна 4.

Персонаж, занятый разрешением сцены, не может участвовать в других сценах в текущем Акте. То есть, если персонаж разрешал чужую сцену, то должен попросить разрешить свою кого-нибудь другого.

Когда каждый персонаж получил и попытался разрешить Сцену заканчивается Акт. Вся игра длится два Акта. Если Мораль не упала до 0, то расскажите положительный эпилог о спасении людей войсками Базилика. И воздайте честь тем, кто не смог справиться с выпавшими испытаниями.

### **Примеры сцен:**

1. Доверенные люди узнали кто открыл ворота для армии Эдгара и сообщили вам.
2. Армия Эдгара реквизировала значительные запасы провизии. Все едят скудно. Группа беженцев из соседних деревень обращается к вам за помощью в поисках пропитания.
3. Ваш *близкий человек* пострадал от солдат врага. Люди требуют справедливо наказать преступника.
4. Пара ваших знакомых открыто выступили против захватчика. Один убит, другой ранен и ищет убежища. Солдаты Эдгара идут по его следу.
5. Солдаты Эдгара грабят лавку. Хозяин обращается к вам за помощью.
6. Вашего *близкого человека* поймали во время диверсии партизан. Вскоре его собираются судить и публично казнить.
7. Эдгар хочет пополнить ряды своей армии и требует собрать молодых мужчин для своей армии.
8. Группа крестьян отчаялась на столько, что устраивают «пир во время чумы». Выволокли все имеющиеся припасы, пируют, и кричат о близком конце подрывая дух остальных.
9. Торговцы резко подняли цены на самые необходимые товары оправдываясь тяжелым положением. Люди ропщут и готовы устроить самосуд над торговцами.
10. Встревоженная мать просит вашей помощи. Её дочь говорит, что влюбилась в одного из солдат Эдгара и хочет уехать с ним. Женщина просит отговорить её дочь от этого.
11. Один из солдат Эдгара упал с лошади и сильно ранен. Местные жители требуют выдать его для самосуда.