

«RPG Кашевар 2023»



СЕН

**НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О ДУХАХ МЁРТВЫХ И ДЕТЯХ ВОЙНЫ**

Тема: низшая мифология

Ключевые Слова: дети, завеса, трансформация

Количество слов: 2991

Автор: АКНИ

ВСТУПЛЕНИЕ

«СЕН» – это игра про детство.

Детство не похожее на наше с вами, но, к сожалению, все ещё знакомое многим. Не всем суждено вырасти, а те, кто доживут, уже не будут людьми в собственных глазах.

«СЕН» – это игра про жестокую, трагичную реальность детей-солдат народа Ачоли центральной и восточной Африки. Для них мир полон духами; начиная от джок, что исполняют божественную волю, до духов предков и неживой природы.

Большинству духов нет дела до живых. Но некоторых, все же успели обозлить. За десятилетия войны, с каждым насильно отобранным последним вздохом, к разгневанным толпам присоединяется очередной неуспокоенный, вынужденный бродить по земле пока память о нём жива.

И есть среди бушующей оравы мертвецов и те, кого привлекают только дети и юнцы, – Сэн. Дети вынужденные, как на себе, так и на других, испытать страдание и боль, привлекают их взор. Жертвы начинают слышать Сэн при свете дня и видеть их во снах, а со временем и в самих себе. И когда душе ребенка уже не выбраться из-под под тяжести жестокой обыденности, Сэн побеждает, забрав тело себе.

И лишь те дети, что прячут слабость за завесой, а силу на показ, способны предотвратить трансформацию души.

«СЕН» — это игра про них.



РАЗДЕЛ 1

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В «СЕН» персонаж состоит из черт и двух характеристик. Для начала пройдемся по чертам. Черты бывают двух видов – черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ** и черты **ЗА ЗАВЕСОЙ**.

Черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ** – это качества персонажа, которые он выставляет на показ, то как ребенок выставляет себя остальным, в особенности другим детям. Дети способны отличиться жестоким поведением по отношению к слабым. Эта особенность детского поведения часто выражается в среде детей-солдат.

В таких условиях особенно важно не показать слабинку.

ШАГ ПЕРВЫЙ: определите черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ**.

Попробуйте описать вашего ребенка парой-тройкой характеризующих его ключевых слов. Подумайте, какими чертами ваш персонаж может прикрываться чтобы поддерживать статус среди других детей и в обществе в целом. Запишите как минимум 2, максимум 3 черты. Если черт персонажа 2 отметьте 3 очка каждой, если черт 3, отметьте 2 очка каждой черте.

ПРИМЕР:

Игрок А: *думаю, в условиях войны и беззакония дети в первую очередь уважали бы храбрость. Но я бы хотел так же связать его с мистикой и мифологией. Как на счет сына традиционного лекаря? Думаю, он бы смог бы использовать семейные знания и авторитет отца в свою пользу.*

В общем, мой персонаж — «храбрый», «сын лекаря», две черты, по 3 очка каждая.

Игрок Б: *А что, если мой персонаж пытается показать себя в лучшем ключе в первую очередь перед командованием? Бескомпромиссность и хладнокровие должно ему подойти. Ну и конечно, он пытается быть лидером среди детей. Удастся ли ему, узнаем по ходу игры.*

У моего персонажа 3 черты по 2 очка: «бескомпромиссный», «хладнокровный», «лидер».



ШАГ ВТОРОЙ: определите черты **ЗА ЗАВЕСОЙ**.

Черты **ЗА ЗАВЕСОЙ** — это то, что персонаж активно скрывает, как от других детей, так и от самого себя. Такая черта должна быть чем-то, за что остальные могут зацепиться и использовать в свою пользу. Черта **ЗА ЗАВЕСОЙ** — чаще всего (но не обязательно) недостаток персонажа.

Придумайте и запишите 1-2 черты **ЗА ЗАВЕСОЙ**.

Если черта **одна**, то отметьте ей **6 очков**.

Если черты **две** – отметьте каждой из них **по 3 очка**.

Мы советуем не использовать прямую противоположность черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ** как черты **ЗА ЗАВЕСОЙ**.

Мы так же не советуем использовать чисто физические черты, мало влияющие на повествование.

ПРИМЕР:

Игрок А: *Первое, что приходит на ум, – сделать его трусом. Все-таки, это сильно контрастирует с тем, кем он себя выставляет.*

Ведущий: *Логично, но тебе не кажется, что ему будет слишком сложно прикрываться храбрецом в этом случае? Да и раскрыть его слабость будет легче. Попробуй связать черту **ЗА ЗАВЕСОЙ** с его другой чертой или предысторией, должно получиться интереснее.*

Игрок А: *Слушай, он же сын лекаря, а лекари часто приносят жертвы кровью и органами животных. Что если, помогая отцу с жертвами, он выработал некий садизм? Скажем, нездоровый интерес к крови?*

Ведущий: *Уже интереснее, запиши «садист» как черту **ЗА ЗАВЕСОЙ** и отметь 6.*

Игрок Б: *Я придумаю 2 черты. Было бы интересно отыграть персонажа, который скрывает свои верования. Может быть, он религиозное меньшинство? А вдруг, поэтому, его уже обвиняли в колдовстве? Второй чертой будет родимое пятно!*

Ведущий: *Клеймо колдуна? Оригинально! Но я не уверен по поводу пятна. Не думаю, что такая черта будет сильно влиять на игру.*

Игрок Б: *Тогда второй я возьму ему черту «трус», раз другой персонаж не может её взять. Трусливый лидер, – интересная комбинация.*

Ведущий: *Запиши обе и отметь 3 у каждой.*

РАЗДЕЛ 1

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ШАГ ТРЕТИЙ: Отметьте изначальные характеристики.

Помимо черт, персонаж состоит из двух характеристик: **OMUTIMA** и **CEN**. **OMUTIMA** – отображает собой душу, сердце и волю двигаться дальше. Эта характеристика напрямую противопоставляется **CEN**.

CEN – олицетворяет собой то, что персонаж объясняет себе и отождествляет со злобным духом. На деле, это отчаянье, паника, сожаление о содеянном, стресс, и все, что плохо сказывается на молодом рассудке.

Обе характеристики могут иметь значение **0-6**. Когда значение **CEN** сравнивается или превышает **OMUTIMA** происходит трансформация (подробнее в РАЗДЕЛЕ 2).

Изначальное значение **OMUTIMA** при создании персонажа – **6 очков**.

Изначальное значение **CEN** при создании персонажа – **0 очков**.

Отметьте изначальные значения обеих характеристик.

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: Выберите сюжетный предмет.

В «**CEN**» у персонажей нет обширных арсеналов. Только некоторые предметы способны напрямую влиять на игровой процесс. Такие предметы называются **СЮЖЕТНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ** и имеют значение **1-3**.

Каждый персонаж начинает игру с **1 СЮЖЕТНЫМ ПРЕДМЕТОМ**.

СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ так же могут выдаваться командованием или добываться иными способами по ходу игры.

При создании персонажа придумайте и опишите **1 СЮЖЕТНЫЙ ПРЕДМЕТ**, непосредственно связанный с его предысторией. Запишите его и отметьте значение 3.

ПРИМЕР:

***Игрок А:** Мой персонаж унаследовал от отца ритуальный нож. На самом деле это старый штык, укрощённый магическими письменами и перьями редких птиц.*

***Игрок Б:** Мой сюжетный предмет – старая карманная библия в вольном переводе с английского.*

ШАГ ПЯТЫЙ: Последние штрихи

Придумайте имя. Подходящими будут имена народов Луо (<https://www.fantasynamengenerators.com/luo-names.php>) или распространение в Африке колониальные имена.

Определите возраст. Киньте 2d6 и прибавьте 5 к результату.

РАЗДЕЛ 2

ХОД ИГРЫ

ПРИКАЗ

В начале каждой игровой сессии **Ведущий** придумывает или определяет приказ (см. РАЗДЕЛ 3). **ПРИКАЗ** – это цель персонажей на игру, задание, что испытает как самих персонажей, так и рамки их человечности. У **ПРИКАЗА** есть определенные **осложнения и сроки (в днях), которые определяет ведущий. Срок ПРИКАЗА** определяется **1д3+1**.

В начале каждой игровой сессии Ведущий придумывает или определяет приказ. Ведущий должен доложить **ПРИКАЗ** игрокам. При этом, на этом этапе сроки и осложнения скрыты от игроков.

ПРИМЕР:

Ведущий определил приказ по таблице, результат 3 – «ОХОТА НА КОЛДУНА».

ДЕНЬ

Сроки приказа измеряются в днях. В свою очередь, день состоит из 6 раундов. Каждый раунд представляет из себя примерно 2 часа времени.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Любая заявка игрока, влияющее на повествование называется **ДЕЙСТВИЕМ**. Некоторые действия времязатратны и требуют один или несколько **РАУНДОВ** для выполнения. Сколько раундов требуется для выполнения действия определяет **Ведущий**.

Если действие подразумевает шанс на провал, то оно требует **ПРОВЕРКУ**.

ПРОВЕРКА

Проверка осуществляется броском пула 1-6 шестигранных костей (д6).

УСПЕХ – это результат броска «6» на одной кости или сумма результатов двух костей равная 6-ти (результаты 2+4, 3+3, 5+1).

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ определяется **Ведущим** и варьируется от 1 до 3-х.

Проверка со сложностью 1 требует 1 успех, **проверки со сложностью 2 и 3** соответственно – 2 и 3 успеха.

Если после броска не хватает успехов, то это – **ПРОВАЛ**.

Если при провале сумма результатов всех костей равна от 7 до 17-ти, то это – **ПРОВАЛ С ОСЛОЖНЕНИЕМ**.

Сверьте получившуюся сумму по **ТАБЛИЦЕ ОСЛОЖНЕНИЙ**.

Игрок должен ввести **ОСЛОЖНЕНИЕ** в повествование при первой возможности. Если игрок ввел осложнение в течение дня, он восстанавливает 2 очка своей черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ**.

РАЗДЕЛ 2

ХОД ИГРЫ

СУММА БРОСКА

ОСЛОЖНЕНИЯ

- | | |
|----|--|
| 7 | Ты не ожидал встретить Знакомое Лицо . Будь это родственник или друг, одно понятно – его присутствие все осложняет. |
| 8 | Варлорд, религиозный лидер или другой Влиятельный Человек узнал о вашем приказе. Он явно этому не рад. |
| 9 | Тебя Ложно обвинили в провинности или осознанном злодеянии другого ребенка. Все верят, что это был ты. |
| 10 | Обстоятельства вынудили тебя Приоткрыть Завесу . Теперь все знают, что ты таил. |
| 11 | Ты обнаружил, что не только вы пытаетесь выполнить приказ. У вас появились Конкуренты . |
| 12 | Ты уверен, что ты Неугоден Духам . Пережитый или сотворенный тобой ужас навел тебя на эту мысль. |
| 13 | Ссора между детьми перерастает в Конфликт , ставя всех под угрозу. |
| 14 | Ты лишился своей самой ценной собственности. Ты готов на многое, чтобы вернуть Потерянный Предмет . |
| 15 | Твои действия привлекли Лишнее Внимание . Округа прознала о вас и вашем приказе. |
| 16 | Ты отвлекся, устал, или поставил все под сомнение. Задержка тратит драгоценные часы. |
| 17 | Ты нарушил Технику Безопасности и что-то пошло не так. |
-

КОЛИЧЕСТВО КОСТЕЙ ПРИ ПРОВЕРКИ

При проверке игрок всегда бросает **как минимум 1д6**, вне зависимости от обстоятельств. Чтобы увеличить количество д6 при броске (**до максимум 6-ти**), игрок может использовать:

- черты **ВНЕ** и **ЗА ЗАВЕСОЙ** своего персонажа;
- черты **ЗА ЗАВЕСОЙ** персонажей других **Игроков** и **Ведущего**;
- **СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ**.

Для одного броска Игрок может использовать любую комбинацию из вышеперечисленного.

ЧЕРТЫ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Если у персонажа есть черты, которые могут помочь в проверке, вы можете добавить к броску количество дб не превышающее количество очков той черты.

При провале проверки с использованием черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ** игрок **понижает OMUTIMA на 1 и теряет использованные очки.**

При провале черты **ЗА ЗАВЕСОЙ** Игрок **не понижает характеристики, и не теряет использованные очки.**

Вместо, **при успехе** игрок тратит использованные очки черты **ЗА ЗАВЕСОЙ** и на усмотрение Ведущего **увеличивает SEN до 3-х пунктов.**

ПРИМЕР:

Ведущий: После долгих поисков, к закату вы все же разузнали, где в последний раз видели колдуна. Перед вами старая хижина в заброшенной деревне, единственная из которой доносится тусклый свет. Вокруг летают мухи, слышен запах гнили, доносится тихая песня и жуткий рев. Ваши действия?

Игрок А: Мой персонаж пытается вспомнить слышал ли он подобные песни помогая отцу. Может быть это ритуал?

Ведущий: Сложность 1.

Игрок А: Я использую 2 очка черты «сын лекаря» и бросаю 3дб.
(Результаты: «2», «1», «5») 5+1! Успех!

Ведущий: То, что ты слышишь это ничто иное как молитва упокоения мертвецов. А вот рев остаётся тайной.

Игрок А: Я хочу пробраться в хижину, уверенно, не привлекая лишнего внимания. Я использую 2 очка из черты «Храбрый».
(Сложность 1. Результаты «3», «2» и «5», провал с осложнением;
Результат 10 по таблице осложнений – «Приоткрыть Завесу»)

Я медленно иду по двору хижины, рев и запах все сильнее с каждым шагом. И вот, открыв дверь я застыл на пороге. Что я вижу?

Ведущий: В углу сидит мужчина-альбинос в окровавленной рубашке, без руки. Явно жертва колдуна. Потеряй два 2 очка черты «Храбрый» и понизь OMUTIMA на 1.

Игрок А: Я попытаюсь допросить его, где колдун. Но еще я должен ввести осложнение в повествование. Я хватаю его за еще свежую рану, и сжимаю ее, пока не получу ответ. Я использую 4 очка черты «садист».
(Сложность 2. Результаты «6», «3», «2», «3», «1». Два успеха – «6» и «3» + «3»).

Ведущий: Альбинос взревел еще громче, но выдал все: Колдун отнес его руку местному Варлорду, но обещал вернуться к закату. Ты использовал черту **ЗА ЗАВЕСОЙ** и прошел проверку, поэтому потрати 4 очка той черты. Так же повысь SEN на 1.

ЧЕРТЫ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если ваш персонаж знает о чертах **ЗА ЗАВЕСОЙ** других персонажей, и такая черта может помочь в проверке, вы можете добавить к своему броску количество дб, не превышающее количества очков той черты.

Персонаж игрока узнает о чужой черте **ЗА ЗАВЕСОЙ** когда чужой персонаж использует свою черту перед персонажем игрока. Другие события по ходу игры (к примеру, **ОСЛОЖНЕНИЯ**) также могут «вскрыть» черты **ЗА ЗАВЕСОЙ**.

Повысьте СЕН вашего персонажа на 1 при подобном броске, вне зависимости от результата.

Использование черты **ЗА ЗАВЕСОЙ** других персонажей **никогда не тратит очки используемой черты**.

ПРИМЕР

***Игрок Б:** Я смотрел в сторону двери, отвернувшись от «допроса», провожая взглядом заходящее солнце. Я слышал все, колдун должен быть уже рядом, возможно не один. Нужно не привлекать лишнего внимания. Мы должны избавиться от крика. Я попытаюсь уговорить «сослуживца» сделать это за меня, судя по взгляду, он не воспротивится.*

Я использую оставшиеся 2 очка черты «Садист» второго игрока.

Так же, я использую 2 очка из моей черты «лидер».

(Сложность 3, результаты «6», «5», «3», «2», «5».

Провал без осложнения – общая сумма броска «21»).

***Ведущий:** Увеличь СЕН на 1 за чужую черту «Садист», понизь ОМУТИМА на 1 и потрать 2 очка черты «лидер»).*

СЮЖЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Если **СЮЖЕТНЫЙ ПРЕДМЕТ** персонажа может помочь в заявке, вы можете добавить количество дб, не превышающее количество очков предмета.

Каждый раз, когда вы используете **СЮЖЕТНЫЙ ПРЕДМЕТ** при броске, потратьте использованные очки вне зависимости от результата броска.

ПРИМЕР

***Игрок А:** Я хочу запугать подстрекателя и взять ситуацию под контроль.*

Я использую все 3дб ритуального ножа и 2 очка его черты «трусость».

(Сложность 3. Результаты «2», «5», «2», «3», «1», «4» Провал с Осложнением.

Результат 16 – «Техника Безопасности»).

***Ведущий:** Потрать все 3 очка своего предмета, увеличь СЕН на 1.*

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Помимо вышеописанных проверок, **ОМУТИМА** и **СЕН** меняют свои значения в ходе повествования в зависимости от выборов игроков.

ОМУТИМА – является не только волей персонажа, но игромеханически, так же и «очками здоровья». Если персонаж должен получить урон, то понизьте **ОМУТИМА** на 1-3 пункта на усмотрение ведущего .

Если значение **ОМУТИМА** падает до 0, персонаж выходит из игры. Он теряет волю двигаться дальше или в зависимости от контекста – умирает.

СЕН – повышается на 1-3 на усмотрение ведущего, каждый раз, когда персонаж совершает или переживает жестокий или аморальный поступок.

ПРИМЕР

Игрок А: Я ввожу «Технику Безопасности». Пытаюсь взять ситуацию под контроль, я случайно задеваю товарища ножом. От шока нож выпадает из моих рук.

Ведущий: Игрок Б, понизь **ОМУТИМА** на 2. Игрок А, повысь **СЕН** на 1.

ВЫЗОВ

Чтобы повысить **ОМУТИМА**, персонажи могут бросать друг другу вызов.

ВЫЗОВ – это испытание черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ** с четко определенной целью.

Если персонаж принимает **ВЫЗОВ**, то он тут же восстанавливает все очки той черты **ВНЕ ЗАВЕСЫ**.

ВЫЗОВ можно выполнить только в течение дня после его принятия .

Если персонаж **выполняет ВЫЗОВ**, то **повышает ОМУТИМА на 3**.

Персонаж, **бросивший ВЫЗОВ**, повышает **ОМУТИМА на 1**.

Если персонаж не смог выполнить **ВЫЗОВ** в течение дня, то он теряет черту, на которую был брошен вызов. Вычеркните эту черту.

ПРИМЕР

Игрок Б: Я закрываю ладонью рану и смотря прямо в глаза, кидаю второму вызов.

«А хватит ли тебе храбрости пырнуть колдуна?».

Если Игрок А примет вызов, то восстановит все очки черты «Храбрый».

При выполнении, Игрок А восстановит **ОМУТИМА на 3**,

Игрок Б восстановит **ОМУТИМА на 1**.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Если **СЕН** равен или больше, чем **ОМУТИМА**, то происходит **ТРАНСФОРМАЦИЯ**, дух берет вверх над телом, персонаж становится **ОДЕРЖИМ**.

При этом игрок **не теряет управление** над персонажем.

Если **СЕН** становится меньше, чем **ОМУТИМА**, то душа персонажа берет контроль над телом, но дух все еще преследует его.

Опишите, как пошатнулся рассудок персонажа; придумайте, что он видит и чувствует при **ТРАНСФОРМАЦИИ**.

Пока персонаж **ОДЕРЖИМ**, другие Игроки могут придумать **ШЕПОТ**.

ШЕПОТ – это прямой аналог **ВЫЗОВА**; испытание черты **ЗА ЗАВЕСОЙ** с четко определенной целью.

При принятии **ШЕПОТА** персонаж **восстанавливает все очки** черты **ЗА ЗАВЕСОЙ**.

При выполнении **ШЕПОТА** одержимый персонаж **понижает СЕН на 3**.

Помните, все спорные вопросы с допуском **ШЕПОТА** и **ВЫЗОВА** решает **Ведущий**.

ПРИМЕР

Ведущий: Вой альбиноса в агонии наконец прекратился.
Недолгую тишину прерывает скрип двери.

Вы лицезрели смерть в муках.

Повысьте **СЕН** на 2 (значение **СЕН** у Игрока А – «6», **ОМУТИМА** – «5»).

Игрок А: Кажется, я уставился на раненого мной товарища часами.
Он плакал кровью, пока его глаза не вытекли вместе с багровой струей.
Я наконец отпустил взгляд вниз, к белому, как слоновая кость, ножу.
Я потянулся к нему, но у меня не было руки. В отражении я видел себя с красными глазами и белого, как призрак.

Игрок Б: Ты слышишь шепот, одну и ту же навязчивую мысль:
«Я должен найти руку, если не свою, то отобрать у колдуна...»



РАЗДЕЛ 3

ПРИКАЗЫ

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

Убедись, что игроки понимают, о чем игра и заранее обговори затрагиваемые темы.

Никогда не поощряй жестокость игроков. Если игрок поднял оружие на кого-то, напхни ему через описание и отыгрыш, что это – живой человек.

Не наказывай игроков если они отказываются выполнять приказы.

Приказ – не цель игры. Но не забывай про последствия для персонажей за неповиновение.

Не смягчай жестокие реалии мира.

Усложняй выполнение цели, но помни, игра должна быть играбельной.

ТАБЛИЦА ПРИКАЗОВ

1. «Из лагеря сбежал ребенок-солдат. Верните его»

Ключевые вопросы:

Что игроки знают о беглеце? Они знакомы?

Как он сбежал? Ему помогли? Кто?

Где он прячется? Кто-то готов его прятать? Почему?

ОСЛОЖНЕНИЯ

1-2: При нахождении, беглец уже мертв. Другой ребенок утверждает, что он одержим духом беглеца.

3-4: Беглеца вступил в другую группировку.

5-6: Когда беглеца приводят обратно, игроков требуют избить его до смерти, чтобы преподать всем урок.

2. «Варлорд болен. Вам нужно найти редкое животное для лекарства»

Ключевые вопросы:

Какое животное нужно найти?

Как игроки узнают, где его искать? Обратятся за помощью? К кому?

Что нужно, чтобы поймать/убить животное?

ОСЛОЖНЕНИЯ

1-2: После убийства животного, его дух (Оронго) будет преследовать охотника.

3-4: Варлорд умирает не дождавшись лекарства. Во смерти обвиняют игроков.

5-6: Животное давно не обитает в этих краях или вымерло.

3 «В общине появился колдун. От него нужно избавиться»

Ключевые вопросы:

Что известно о колдуне? Его бояться? Уважают?

За что его обвинили в колдовстве?

Считает ли он себя колдуном?

ОСЛОЖНЕНИЯ

1-2: Духи преследуют колдуна, он готов на отчаянные меры, чтобы обрести покой.

3-4: Колдун безобиден, его сделали изгоем за его взгляды.

5-6: У колдуна есть верные последователи, готовые его защищать.

РАЗДЕЛ 3

ПРИКАЗЫ

4. «В соседнем поселении – гуманитарный конвой. Ограбьте сколько сможете»

Ключевые вопросы:

Кто организовал конвой? Насколько они влиятельны? Вооружены?

Что везет конвой?

Этого хватает поселению?

ОСЛОЖНЕНИЯ

1-2: Вместе с конвоем в поселение пришла и болезнь. Кто-то обозлил духов.

3-4: Пришедшие с конвоем пользуются положением и эксплуатируют местных.

5-6: Конвой уже ограблен, без припасов ситуация в поселении плачевна.

5. «Устройте акцию устрашения. Откопайте кладбище и разбросайте кости по поселению»

Ключевые вопросы:

Почему поселение устрашают? Оно провинилось? Как?

Что известно о поселении?

Как местные отреагируют на устрашение?

ОСЛОЖНЕНИЯ

1-2: На кладбище полно свежих, не закопанных трупов. Оно кишит Сэн.

3-4: Игроков замечают во время откапывания. Их готовы линчевать.

5-6: На месте кладбища – воронки от снарядов. Костей почти нет.

6. «Отправляйтесь в бой»

Ключевые вопросы:

Почему происходит столкновение? За что воюют?

Кто бьется по ту сторону?

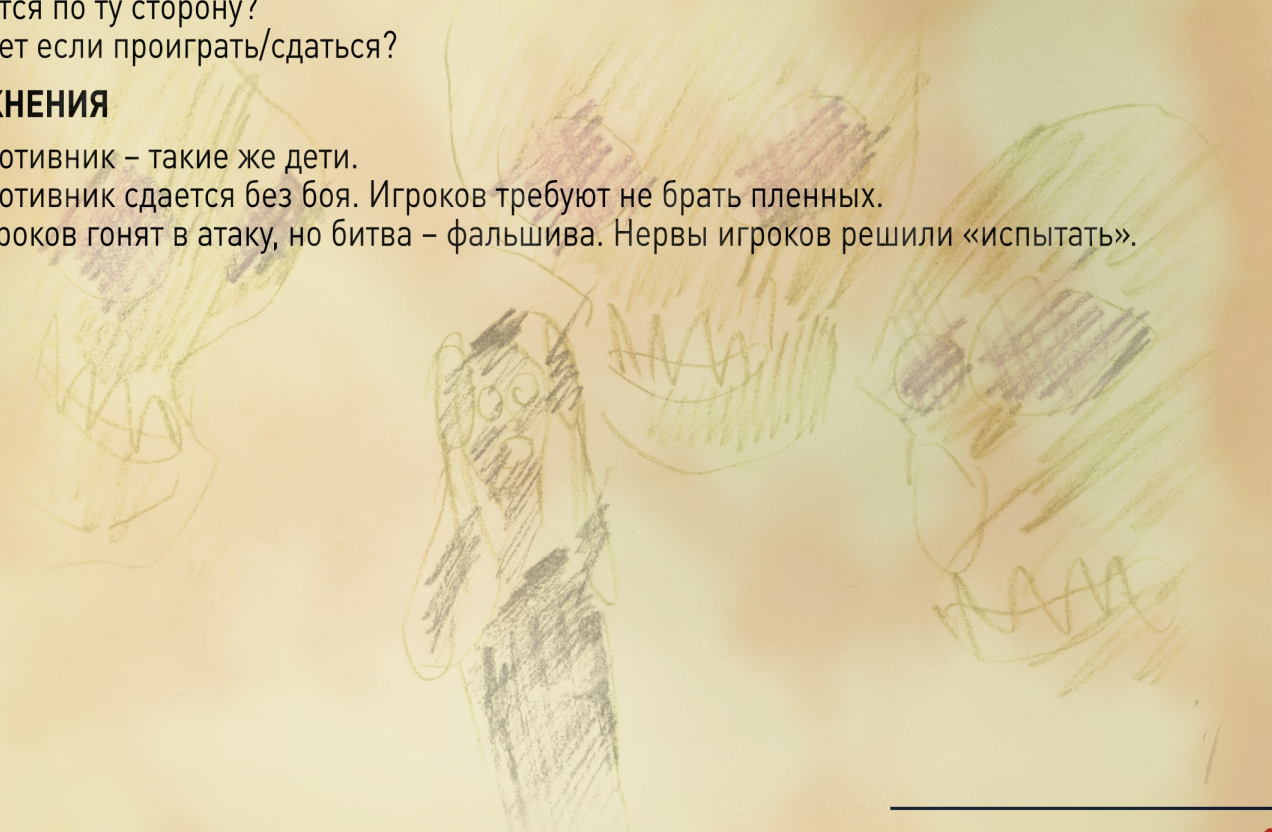
Что будет если проиграть/сдаться?

ОСЛОЖНЕНИЯ

1-2: Противник – такие же дети.

3-4: Противник сдается без боя. Игроков требуют не брать пленных.

5-6: Игроков гонят в атаку, но битва – фальшива. Нервы игроков решили «испытать».



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
Лист персонажа

Имя Игрока: _____

Имя Персонажа: _____

Возраст: _____

ВНЕ

ЗАВЕСА

ЗА

_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Омитама 

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



СЮЖЕТНЫЕ

ПРЕДМЕТЫ

_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Осложнение _____



ДЕНЬ

Вызов/от _____; НА ЧЕРТУ _____



ДЕНЬ



ДЕНЬ

Шепот/от _____; НА ЧЕРТУ _____



ДЕНЬ



ДЕНЬ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Справка: Дети-Солдаты

По международному определению (парижские принципы, 2007), любое лицо моложе 18 лет, когда -либо завербованное или использованное вооруженными группами (начиная от регулярных армий до ополчений и картелей) в своих целях, — ребенок-солдат. Вопреки популярному заблуждению, не все дети-солдаты принимают активное участие в боевых действиях. Часто вооруженные группы используют детей в качестве поваров, носильщиков, шпионов или в сексуальных целях. Порядка 40% детей-солдат – девочки. Соотношение детей-солдат, участвующих в боевых действиях, разнится от страны и региона. К примеру, 48% детей-солдат в Южном Судане принимали активное участие в боевых действиях.

Сама по себе вербовка несовершеннолетних (не младше 15 лет) не является нарушением международного права. Но их использование в вооруженных конфликтах напрямую нарушает ряд международных соглашений от Женевских конвенций до декларации международной организации труда и конвенции о правах ребенка. К примеру, возраст добровольного вступления в ряд вооруженных сил в Великобритании – 16 лет, а в США – 17. Чисто технически, обе страны законно используют детей-солдат. По данным UNICEF на 2021 год, в мире 250 000 детей-солдат. 40% из них в Африке.

В 2021 году Организация Объединенных Наций подтвердила общее число 23 982 серьезных нарушений в отношении детей в зонах конфликта. В общей сложности 19 165 детей (13 633 мальчика, 5 242 девочки, пол 290 неизвестен) стали жертвам по крайней мере одного из следующих серьезных нарушений: вербовка и использование; убийства и нанесение увечий; изнасилования и другие формы сексуального насилия; похищения.

Как дети становятся солдатами?

Дети становятся частью вооруженных групп по разным причинам. Некоторых похищают, принуждают или манипулируют ими. Других вынуждают обстоятельства, от бедности и банального желания помочь семье до защиты собственной общины. Третьи вступают из соображений личной выгоды, будь это перспективы социального и экономического продвижения или простая месть. То, как ребенок попал в ряды вооруженного формирования почти не влияет на обращение с ним.

Способны ли дети-солдаты совершать преступления?

В международной практике, СМИ и массовом сознании, дети-солдаты почти всегда – жертвы. Разумеется, утверждать, что большинство из них не являются таковыми, будет неверно. Так же неверно и отрицать, что дети вовсе не способны совершать и нести ответственность за свои преступления, особенно когда в подавляющем большинстве стран мира возраст уголовной ответственности начинается до 18-ти лет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Справка: Дети-Солдаты

К примеру, в деле RUF Trial Judgment 2009 Специального Суда по Сьерра-Леоне упоминались свидетельства того, как дети-солдаты избивали людей, насиловали женщин и девочек, захватывали девочек для изнасилования командирами, ампутировали конечности гражданских, пороли гражданских лиц, обезглавливали трупы, помогали похищать детей, грабили дома, сжигали здания, транспортные средства, больницы и частные предприятия. Детей принуждали к насилию различными способами, от наркотиков до угроз и убийства родственников.

Суд в том же деле зафиксировал и акты сопротивления: например, свидетель TF1-143 отказался от приказа изнасиловать пожилую женщину, с которой столкнулся во время задания по поиску продовольствия. Его прижали к стене, заставили есть фекалии и весь день лежать на солнце с открытыми глазами в наказание за неподчинение приказам.

Начальная позиция детей-солдат в международном уголовном праве – это статус жертвы, не способной нести ответственность за собственные преступления. Но и эта позиция оспаривается. В теории дети могут быть военными преступниками, но на практике ни один ребенок не был осужден за военные преступления или преступления против человечности. Единственный раз в международной практике, когда ребенка обвинили в преступлениях против человечности, было дело X (2002) особых коллегий по тяжким преступлениям в Восточном Тиморе. X, которому на момент совершения оспариваемых деяний (убийство трех молодых людей во время резни в Пассабе) было четырнадцать лет. Сначала он был обвинен в преступлениях против человечности (истребление и покушение на истребление), но в итоге суд снял обвинения за истребление. Вместо, X был осужден в убийстве по статье 338 Уголовного кодекса Индонезии.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Справка: Ачоли

Народ Ачоли

Ачоли - народ луо нилотской группы, пришедший в северную Уганду из района, ныне известного как Бахр-эль-Газаль в Южном Судане. Численность ачоли – примерно 2 400 000 человек, из них 2 100 000 населяют Уганду и более 130 000 Южный Судан, значительные общины также присутствуют в ЦАР и Демократической Республике Конго.

В колониальный период Уганды британцы занимались экономическим развитием на юге страны, в основном на территории народа баганда. Ачоли и другие народы севера Уганды использовались в качестве рабочей силы и составляли большинство рабочих и военнослужащих, создав то, что некоторые называют "военной этнократией". Апогеем данной колониальной политики стал государственный переворот Генерала Тито Окелло (этнического ачоли) в 1985 и сокрушительное поражение его армии, почти полностью состоявшей из ачоли, шестью месяцами позже силами Народной Армии Сопrotивления под командованием нынешнего президента страны – Йовери Кагута.

Двумя годами позже, Элис Лаквена религиозный лидер ачоли заявила, что смогла установить связь со Святым Духом и основала «Движение Святого Духа» для свержения тогдашнего правительства. На основе движения Лаквены позже будет создана Господня Армия Сопrotивления (ГАС), – повстанческая группировка и религиозная секта. ГАС почти полностью состоит из ачоли и активно использует детей-солдат. Группировка успела распространиться в соседние ЦАР, Южный Судан и ДРК. По сей день ситуация в Уганде и ее северных соседях далека от стабилизации.

Мифология Ачоли

Джок (Лубанга) — высшее существо. Но он не совсем доступен для человека. Есть и другие духи, также называемые джок, которые выполняют поручения Бога. Они вовлеченные в повседневную жизнь людей, затрагивая их положительно и отрицательно. Духи мертвых также продолжают влиять на людей. Джок присутствует везде, во всем: он создал мир — небесные светила, рельефы земли, зверей и людей. Он научил людей возделывать землю и дал им огонь.

Джок создал мир, затем поместил в небо, солнце, луну и звезды. И он задумал дать человеку плоды дерева жизни, чтобы он никогда не умер. Поэтому человек был призван на небеса; Джок ждал его. Но человек не торопился переселяться в небо, и Бог разгневался. В гневе своем он взял плоды дерева жизни и отдал их солнцу, луне, звездам, чтобы они жили вечно. Затем, когда человек, наконец, появился на небесах, было уже слишком поздно: плоды дерева жизни исчезли, и поэтому человек не сможет жить вечно.

В другом мифе человек умер, но через короткое время вернулся к жизни. Джок сказал ему взять одно зёрнышко проса, размолоть его, и что этого будет достаточно для пропитания. Когда люди нарушили указания Джока и перемололи больше одного зерна, их духи уже не смогли вернуться к жизни после смерти.

Дух мертвеца в мифологии ачоли живет на земле до тех пор, пока жив последний человек, что помнит об умершем. Вместе с памятью о мертвом, умирает и его душа. Если обозлить духа мертвого человека – дух становится Сэн. Злобный дух животного называется Оронго.

Сэн как реальное явление

Посттравматическое стрессовое расстройство (ПТСР) — универсальное состояние, возникающее в результате пережитого тяжелого и опасного для жизни травматического события. Хотя ПТСР как диагноз появился относительно недавно в 1980-х, его существование датируется 490 годом до нашей эры. Кроме того, представляется, что концепция посттравматического стрессового расстройства фактически существовала в традиционных концепциях болезни Ачоли в северной Уганде, где насильственные конфликты между сообществами происходили на протяжении веков до появления современной психиатрической практики. Посттравматическое стрессовое расстройство, возникающее в результате насилия, по-видимому, также традиционно было связано с травмирующим опытом людей после охоты.

Хотя одержимость духом распространена во многих культурах, местный вариант, называемый «Сэн» заключается в посещении духом умершего человека пострадавшего и замены его личности. Это особенно распространено среди бывших детей-солдат. Хотя некоторые формы одержимости духами в Северной Уганде считаются относительно безобидными, Сэн – не один из них.

Согласно исследованиям Билефельдского Университета (Neuner et al, 2012), в ходе которых было опрошено 1113 человек от 12 до 25-ти в зонах конфликта Северной Уганды. Примечательно, больше всего осложнений связанных с одержимостью было выявлено у 14,3% похищенных и 3,7% не похищенных детей-солдат. Девочки чаще испытывали Сэн, чем мальчики. Кроме того, одержимость духом ассоциировалась с крайней бедностью, более серьезными психологическими травмами, сексуальными травмами и принуждением к убийству. Сэн часто приводит к высокому риску самоубийства. Более того, Сэн считается заразным недугом, что усложняет реабилитацию детей в традиционных общинах.