

Название: “Новый рассвет”

Используемые слова: война, ученый, утро.

Тема: возрождение человечества после III мировой войны.

Настольно-ролевая игра без ведущего для 4 игроков.

Игра рассчитана на 4-6 сессий по 3-4 часа. Особое внимание уделено взаимодействию между участниками, в том числе вне роли. Игра подойдет людям, предпочитающим играть из "[режиссерской позиции](#)" и желающим попробовать странного. Вам потребуются: 5 шестигранных кубиков, ручки/карандаши и много чистой бумаги.

Основной фокус и основная сложность игры, понять что вам требуется от партии, и научиться общаться и взаимодействовать с соигроками, чтобы совместными усилиями получить хороший игровой опыт. Это сложная, требующая немало терпения и человеколюбия миссия, поэтому не садитесь за стол если вы не в духе. Запаситесь чаем и печеньками и “Да пребудет с вами сила!”.

Сюжет игры:

Начало 22 века, недавно закончилась III мировая война. Она прекратилась внезапно, одним ужасающим по своим последствиям ударом. Мощная волна вывела из строя всю электронику, оборвав коммуникации. Производство, лишенное машин, на которые привыкло полагаться, встало. Но самым страшным оказалось другое: в течение суток погибло около 80% населения, а выжившие лишились способности к воспроизводству рода. Человечество столкнулось с новой болезнью, по своей загадочности похожей на лучевую, и стоит на грани вымирания. Многие предпочли просто смириться с обстоятельствами и как можно лучше провести последние дни, но не вы. В составе группы людей, которые, вероятно, никогда не сошлись бы при обычных обстоятельствах, но объединенных общей целью и пережитыми событиями, вы стремитесь возродить человечество.

Создание персонажей:

Каждый игрок берет на себя один из следующих архетипов и создает по нему персонажа:

Ученый - рационален, оценивает все с позиции логики, не придавая большого значения эмоциям. Считает, что необходимо понять полную картину происходящего, собрать теоретические знания и решить все проблемы с помощью технологий. Задача игрока вне роли - следить за соблюдением внутренней логики игрового мира и отсутствием в ней противоречий.

Тактик - практичен, оценивает все с позиции текущей пользы, готов идти на жертвы ради “общего блага”, считает что необходимо сосредоточиться на главной цели - выживании и достичь ее любыми методами.

Задача игрока вне роли - подкидывать проблемы и конфликты, сталкивающиеся друг с другом позиции архетипов, предлагать сложный выбор.

Ангел- оценивает все с позиции этики и эмоций, оптимистичен, считает что, необходимо не забывать о человечности и заботиться друг о друге, если действовать сообща любая проблема решается без жертв.

Задача игрока вне роли - самый чуткий к остальным, следит чтобы всем было комфортно играть.

Проповедник - иррационален, ищет в событиях некий глубинный, философский смысл, старается убедить всех персонажей, что все это происходит не просто так. Задача игрока вне роли - связывает воедино разрозненные сюжетные линии.

Это главные герои истории, каждый из них будет закреплен за создавшим его игроком. Остальные персонажи эпизодические. Они общие, и за них может играть любой желающий.

Механика:

Все спорные ситуации решаются договоренностью между 4 игроками, в том числе игроки могут изменять и дополнять настоящие правила.

Если договориться не удастся любой игрок может остановить затянувшиеся переговоры и начать бросать кубы:

У игроков есть 3 броска, после каждого броска нужно отложить ровно 1 куб, он больше не меняет своего значения и не участвует в последующих бросках. Затем все 5 кубов складываются и выигрывает старшая комбинация(та, которая ниже по списку):

- **пара** — две кости одинакового достоинства, например, 2, 2
- **две пары** — две кости одного достоинства и две кости другого достоинства, например, 3, 3 и 6, 6
- **тройка** — три кости одинакового достоинства, например, 1, 1, 1
- **малый стрит** — последовательность четырёх костей 1, 2, 3, 4 или 2, 3, 4, 5 или 3, 4, 5, 6
- **большой стрит** — последовательность пяти костей 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6
- **фул хаус** — «пара» плюс «тройка», например, 1, 1, 3, 3, 3
- **каре** — четыре кости одинакового достоинства, например, 4,4,4,4
- **покер** — пять костей одинакового достоинства, например, 5, 5, 5, 5, 5

Каждый бросок игрок может потратить игровой ресурс - очки повествования(ОП), чтобы изменить количество откладываемых кубов:
1ОП отложить два куба или не откладывать кубов вовсе.

2ОП отложить три куба.

3ОП отложить четыре куба.

4ОП отложить все пять кубов.

Как только все игроки отложили последний куб обладатель выигравшей комбинации решает спор по своему усмотрению. Проигравшие получают по 2ОП.

Ход игры:

Каждая сессия делиться на 3 фазы:

1) Рассвет - игроки придумывают для своих персонажей записывают и озвучивают 2 текущие цели, и могут добавить или заменить 1 долгосрочную. Текущие цели изменяются каждую сессию, и не должны повторяться, а долгосрочные остаются до тех пор пока их не выполнят или не заменят.

2) Утро нового дня - игроки придумывают сцены (игровые проблемы или ситуации, которые они считают интересными). Для каждой сцены необходимо решить хотят ли игроки разыграть ее по ролям или просто бросить кубы на итог. Не рекомендуется вводить в сцену больше 4 активно действующих лиц, переключаться между ними будет затруднительно, особенно если персонажи под контролем одного игрока решат поговорить друг с другом. Все сцены влекут за собой последствия, масштаб которых зависит от порядка разрешения - чем раньше вы выяснили исход сцены, тем последствия значительнее .

Используйте поздние сцены как возможность подготовить почву, для успешного разрешения других событий следующим утром. Используйте ранние сцены, чтобы добавить происходящему напряженности и драматизма.

3) Закат - подведение итогов. Игроки получают "очки повествования"(ОП) за выполнение целей (2 за текущую, 4 за долгосрочную). Затем каждый может распределить до 3 ОП между другими игроками, называя понравившиеся моменты, и высказать одно пожелание о том, что следует изменить в следующей игре.