**Кому и как можно проводить эту игру:** Кому угодно, кто любит песни Мельницы и готов отнестись бережно к ним и к этой игре. Спрашивать разрешения не нужно. Если есть вопросы по проведению — пишите в телеграм Шпрингер (Телега @lshpringer, ВК <https://vk.com/lshpringer>) или Вар (телега @liudov). При проведении обязательно сохраняйте в анонсе мастеров и благодарность МГ «Письма капитана Воронина» за движок.

В игру можно свободно вносить изменения в плане песен и ролей, но если хотите сохранить название — не меняйте принципиально движок и правила игры и не перерабатывайте все сюжеты полностью. Сделать что-то своё с этой идеей или по мотивам — конечно можно.

## Общее про игру

Это игра по песням «Мельницы» о ее героях и пространствах. Игра устроена следующим образом: есть три Пространства (Лес, Дороги и Королевство). В каждом из них живут характерные персонажи (см. [сетку ролей](https://docs.google.com/document/d/1cotqB2DYSRTYa12yp5Tm_RM7wUm81Gu4BVFMtkz2ZL8/edit?tab=t.0#heading=h.otc1ibz427g5)).

Общая драматургия такая:

1. Есть общая проблема. Что-то случилось и из мира пропала музыка (см. введение к [правилам для игроков](https://docs.google.com/document/d/1nCeEd_AH2W2mGptz_5q5hgCsidkpt8eR-lwQm9SJ92c/edit?tab=t.0))
2. Есть проблема для каждого пространства: в Лесу не наступает Зима, на Дорогах исчезла Любовь, в Королевстве остановилось Время. (см. тексты [Пророчества для локаций](https://docs.google.com/document/d/1WYdyoxsYSZ_KzzU0PJDg2s8MhqU0i5QVx8uHYECnyYM/edit?tab=t.0))
3. При этом, есть еще проблемы разного рода у каждого персонажа.

Мир чинится в среднем вот как: персонажи решают свои проблемы, через это решение являют миру вещи, которые нужны для решения проблем Пространств, и когда все пространства починены (вернулась Любовь, Зима и Время), наступает возможность спасти мир и вернуть в него музыку.

Определите, где располагаются 3 пространства в зависимости от площадки. Хорошо бы, чтобы это было 2 разных комнаты и коридор между ними.

Игру ведут 3 мастера: Король и Королева-Чародеи и Викинг-Ворон. Вводные этих персонажей тоже описаны, ведь мастера на этой игре играющие и у них тоже есть свои замесы.

## Подготовка к игре

Сейчас в игре представлены [28 вводных](https://docs.google.com/document/d/1gBVeau4KBvQtVeQggMSrWEEYtoBcRA7ARJktNyWbIJ4/edit?tab=t.0). Это довольно много, скорее всего у вас на прогоне будет меньше людей. Обратите внимание, что во вводных довольно много завязок, поэтому перед игрой вам придется менять вводные, убирая или добавляя те или иные завязки, чтобы персонажи не провисали. Сетка ролей открытая, в том смысле, что вы можете добавлять туда любых персонажей из песен «Мельницы», которые вам нравятся.

Мы рекомендуем до игры:

* Спросить у игроков, какие песни их любимые, и постараться это учесть, распределить роли заранее и заранее же разослать. Распечатывать или нет им загрузы — решайте сами.
* По возможности предложить игрокам послушать песни, которые имеют к ним отношение — заранее (и загрузочную, и колдовскую).
* Заранее пришлите игрокам правила.
* Предложить придумать себе костюмы или характерные элементы для более ярких образов

Настройте людей на то, что эта игра хотя и предполагает фан и определенное веселье, тем не менее является серьезной. Она очень неустойчива к кринжу, небрежному отношению и читам.

Заранее повесьте [песни Пространств](https://docs.google.com/document/d/1myWBuE57iUg2nph8qM_4_zltTdi3hBusjTWzw2C56vQ/edit?tab=t.0). Вы можете менять их по своему усмотрению, что-то добавляя, убирая или заменяя. Ключевой критерий — чтобы было удобно колдовать, чтобы песня не противоречила пространству, в котором она висит, и чтобы она не повторяла существующие в игре песни персонажей и посмертий. Также нельзя использовать песню Любовь во время зимы — она финальная и пока исчезла из мира.

Также в каждом пространстве повесьте его [текст Пророчества](https://docs.google.com/document/d/1WYdyoxsYSZ_KzzU0PJDg2s8MhqU0i5QVx8uHYECnyYM/edit?tab=t.0).

## Проведение игры

До игры стоит напомнить игрокам о серьезном отношении, основные моменты правил (или дать правила, если игроки их не читали раньше), раздать их [колдовские песни](https://docs.google.com/document/d/1JzYSJPSwno9hgQXcdgX3k-sQhi4HssJT7DjfYoSTcyI/edit?tab=t.0) в печатном виде.

Далее расскажите игрокам про мир в целом, про его проблему и про диспозиции, с которых стартуют локации:

Каждый из вас — житель одного из трех сказочных Пространств из Мира Песен: Лес, Королевство и Дороги. Всегда, сколько вы себя помните, каждое Зимнее Солнцестояние из мира исчезала музыка. На следующий день она возвращалась, и все становилось как прежде. Но в этот раз день после Солнцестояния настал, а музыка не вернулась. Вы все услышали пророчество Викинга-Ворона о том, что причиной стали проблемы, которые давно зародились в вашем Пространстве: в Лесу не приходит Зима, в Королевстве остановилось Время, на дорогах исчезла Любовь. Кажется, настало время решить проблемы и вернуть музыку.

**Лес**: Пространство славяно-скандинавского эпоса и сказок. Некоторое время назад, в лес пришел крылатый дредноут **Капитана**, с борта сошла княгиня **Ольга** с отрядами викингов, включая **Ворона-Викинга**, и захватила власть в Лесу. **Царевич** попытался решить дело миром и несколько раз сватался к **Ольге**, но она отвечала неизменным отказом, а потом почему-то передумала и теперь дело движется к свадьбе.

Еще из широко известных персонажей — в Лесу живет Кащей, которого нельзя убить, сам же он может даже однократно воскресить мертвого.

**Королевство:** Королевство — типичный сказочный средневековый городок. Правит им Королевна, что умеет обращаться в птицу. У нее есть сестра — Ведьма, которая, по слухам, очень зловредна. При дворе служат прекрасные фрейлины и отважные рыцари. И конечно же в Королевстве есть Дракон.

**Дороги:** Жители Дорог — это путешественники, чужие в других мирах, заблудившиеся на путях или те, кто счастлив именно здесь. На Дорогах нет четкого повелителя — так устроен этот мир. Здесь живут Господин Горных Дорог с супругой Ушбой, Горой-богиней Луны, и они любят брать в плен путников. Здесь же бродят по Дороге Сна Король и Королева Чародеи — но властвуют они не над Дорогами, а над самим чародейством. Есть здесь и другие путники — и каждый ищет чего-то своего.

\*\*\*

Попросите игроков подписать себя (написать персонажа на малярном скотче и приклеить). Дайте игрокам время осознать, кто кого играет, пообщаться со своими партнерами.

У игры нет жесткого тайминга и каких-то чек пойтнтов, но фазу фриплея стоит ориентировать плюс минус на 1,5 часа (это время указано и в правилах).

Во время игры Чародеи в большей степени следят за соблюдениями правил по магии, могут давать по этому поводу советы как персонажи. Про пророчества они тоже могут напоминать.

Викинг-Ворон пушит пророчество и его исполнение — следит, чтобы люди являли миру то, что нужно в каждой локации. Также он разбирается с мертвыми.

### Посмертие

Если персонажа убили, Викинг-Ворон говорит примерно следующее, что теперь этот персонаж мертвый, но он помнит себя и свою историю. На скотче надо дописать слово мертвый, например «Мертвый Дьявол» или «Мертвая Ведьма». При этом, у мертвого персонажа меняется колдовская песня: его основная песня пропадает, и заменяется на одну из [песен мертвецов](https://docs.google.com/document/d/14wPTtsb00b-km7BpS5CRQb1-qziUSwwQTKKcz2XNx4Y/edit?tab=t.0). Викинг-Ворон сам решает, на какую уместно (там есть подходящие например только женщинам, разобраться несложно). Надо дать игроку послушать новую песню в наушниках, далее выдать ее текст для колдовства (распечатайте заранее) и отправить под власть Кащея, ведь все мертвецы подчиняются ему. Подчеркни, что мертвый не может убивать, даже если еще ни разу не убивал — все, эту возможность он потерял. Также подчеркни, что теперь его нельзя убить, то есть снова он не умрет, но все еще подвержен колдовству.

Нулевое исключение из правил — Кащей, он бессмертен. Если он тупанул и пришел к тебе, верни его обратно.

Первое исключение из правил — Король Зимы. Эту роль можно выдать кому-то особенно духовному, кто может играть аллюзию на Христа, и сделать это тонко, не в лоб. Если у вас есть подходящий игрок, персонаж которого был убит, ему дается песня Gaudete. Король Зимы не идет под власть Кащея. Он смутно помнит своего предыдущего персонажа, но осознает свою жизнь так, что когда-то он был кем-то, а потом умер и воскрес как Король Зимы. Убить его также нельзя, он становится бессмертным.

Второе исключение из правил — Ангел. Если он придет, выдай ему из списка мертвых песен песню Война и скажи, что он теперь Архангел и тоже не подчиняется Кащею. Убить его также нельзя, он становится бессмертным.

### Финал

Все мастера должны следить за исполнением пророчеств. Если игроки забывают обводить явленные сущности в Пространствах, делайте это сами. Если игроки тупят и забыли про пророчества, надо им напоминать и стимулировать, чтобы они являли сущности. Если вы увидели сами, что что-то явлено, хоть и не манифестировано — объявите и обведите это. Если все совсем плохо — явите сами тоже, вы же тоже игроки.

Когда все три Пространства починятся (вернется Зима, Время и Любовь), Король и Королева Чародеи должны собрать всех персонажей и сообщить, что способ вернуть в мир музыку есть. Для этого нужно минимум три пары героев, которые откажутся каждый от своей песни и станут героями нового текста, одного на двоих. Они получат новую общую магию и новую совместную судьбу (но не прямо на игре, а где-то за кадром). Король и Королева Чародеи знают об этом потому, что когда-то сами сделали так, спасая сказочный мир от другой большой беды. Именно поэтому их колдовская песня «Дорога сна» — одна на двоих.

Далее уместно дать людям минут 10 (смотрите по динамике игры) на то, чтобы они доиграли и закончили свои дела, после чего собрать всех снова и спросить, кто готов изменить свою судьбу и спасти мир. В это время можно предложить в том числе сказать или наколдовать что-то значимое, но тут надо аккуратно модерировать, чтобы все не скатилось в бесконечное выяснение отношений, ведь предполагается, что именно на это и было дано время перед финалом.

Когда все слова сказаны и выборы сделаны, призовите всех к молчанию, включите песню «Любовь во время зимы» и подпойте ей — пусть все подпевают.

Что делать, если никто не готов жертвовать своей судьбой — мы не придумали, импровизируйте.