Игра “Осколки” - со сменой парадигмы. Существенный эффект, который она оказывает на игроков - связан с неожиданными поворотами реальности. Если вы не собираетесь проводить игру и открыли эту папку случайно - пожалуйста не читайте дальше.

Очень важно провести подготовку к игре таким образом, чтобы игроки не знали, что именно их ожидает. Мы считаем, что про смену парадигмы как факт стоит предупредить, о ней сказано в [анонсе](https://docs.google.com/document/d/1njYdAZqiA7Xj2dw99o5eiG8ksQLQmEr90BNAiXLW1xg/edit?usp=drive_link), но детали раскрывать не следует.

Обратите внимание, что в анонсе также указано, что нужно обращаться к проводящему мастеру с обсуждением болезненных тем. Будьте внимательны к игрокам, разберитесь в деталях, если игра действительно попадает им по триггерам - то посоветуйте не участвовать.

Также важно, что игра в целом должна быть суровой и болезненной для персонажа, но не являться наказанием для игрока. В течение всего хода игры - следите за состоянием людей, будьте готовы оказать помощь, вывести игрока из игры, морально его поддержать.

**Общая композиция сюжета:**

Игра начинается с общего сбора, старт происходит почти сразу, нет воркшопов и перерывов.

Принципиально важно очень четко и динамично отработать входные сцены, если их смазать - то существенная часть впечатления от игры будет испорчена.

Первая сцена - вход в кафе. Там игроки играют пантомиму, изображая людей начала 20 века. Направлена на погружение игрока в игривый легкий мир 10-х годов 20 века и создание соответствующих вайбов.

Когда все вошли в пространство игры и расселись - начинается Первая мировая война. Игротехники вырывают персонажей из привычного контекста и бросают в пекло военных действий. На входе в пространство войны игроки получают погоны с приклеенными к ним “осколками”, попавшими в глаза и сердца (подробности [в правилах](https://docs.google.com/document/d/1__caDcp22SLTcKt6OFET9xFjLQza3NKp/edit?usp=drive_link&ouid=103296489256278623553&rtpof=true&sd=true)). Сцена направлена на то, чтобы выдернуть персонажа из комфортного обыденного мира и с головой окунуть в неразбериху, отчаяние, бессмысленность и ужас Первой мировой войны.

Через короткий промежуток времени, все участники сражения оказываются в военном госпитале. Сцена направлена на то, чтобы снизить темп и дать игрокам передохнуть, подготовить их к состоянию “замороженности”. Игротехники изображают медсестер/докторов и перевязывают всем руки, стараясь утешить.

Из госпиталя персонажей забирает Снежная королева и уводит в свой Ледяной чертог. Там персонажи пребывают в пространстве ледяного равнодуший, но без боли и тоски. В Ледяных чертогах осуществляется основная часть игры - персонажи узнают, что у них есть осколки, которые можно извлечь если захотеть. Извлеченный из глаза осколок возвращает ясность мировосприятия, извлеченный из сердца осколок возвращает память. Игра в Ледяных чертогах направлена на чувственный опыт восприятия своей судьбы, окружающей реальности, памяти. В конце персонажи могут выйти обратно в мир, могут быть те, кто предпочтет остаться.

Финальная сцена - эпилог в кафе, где встречаются уже вспомнившие себя ветераны войны, отмечают годовщину победы, говорят тосты. Направлена на ностальгию, радость возвращения домой, тоску по утраченному, фронтовые воспоминания, сочувствие к тем, кто не смог вернуться.

На этой сцене заканчивается игра.

**Структура и тайминг:**

[Вводное слово и объяснение правил](https://docs.google.com/document/d/1gvrzdfkVMQ9dgvKn5SoodMuv_jnfLZHDRFcyU-pbkhY/edit), раздача вводных *(ссылка)*, ответы на вопросы - 10 минут

Пролог. Сцена в кафе - 5 минут.

Сцена войны - 5 минут.

Сцена госпиталя - 5 минут. Основная игра в Ледяных чертогах - 60-80 минут.

Эпилог. Сцена в кафе - 10 минут.

**Игротехники:**

Минимальный состав игротехников, при котором можно проводить игру - 4 человека.

1 человек является проводящим мастером, читает вводное слово, объясняет правила и читает пролог, затем занимается обмундированием персонажей, работает медсестрой/медбратом, в Ледяных чертогах отслеживает главный движок и общий ход игры

2 человек на подхвате, занимается обмундированием персонажей, работает медсестрой/медбратом, в Ледяных чертогах помогает Снежной королеве проводить интересные конкурсы как ее прислужник

3 человек играет генерала на фронте, затем в Ледяных чертогах помогает отслеживать главный движок, в эпилоге играет ветерана Соммы.

4 человек играет Снежную королеву и больше ничем в теле игры не занят

*Тут должны быть ссылки на АХЧ, райдер и скрипты по подготовке помещений*

Если у вас есть вопросы по проведению - пишите в телеграм, ГМ разработки @liudov, @[NigrumKross](https://t.me/NigrumKross).