**Главный ведущий**

Привет, друзья. Приветствуем вас на ролевой игре «Осколки». Мы будем играть во французское сельское общество, десятые годы двадцатого века.

Подойдите к столу, возьмите вводную по гендерному принципу, не разворачивая и не глядя в нее – приклейте себе на грудь. Не разворачиваете ее и не читайте ни в коем случае кроме того, когда вам явным образом будет разрешено это сделать.

[Женские вводные](https://docs.google.com/document/d/16b-_Lms3rnM1FhHmGuVFTdPAEHG6rr7U/edit?usp=drive_link&ouid=103296489256278623553&rtpof=true&sd=true)

[Мужские вводные](https://docs.google.com/document/d/1r8N_lngkgEeHAwH29cYr1Kc8VsWNfLmU/edit?usp=drive_link&ouid=103296489256278623553&rtpof=true&sd=true)

В игре будет несколько сцен, они играются в разных пространствах *(перечислить пространства).*

**Правила**

У нас в игре мало механик.

1. Механика «фокус». Она реализуется вот как. Если мастер хлопает в ладони и произносит фразу «Звенящая тишина», вы должны немедленно прекратить взаимодействие, замолчать и посмотреть короткую сцену. То, что вы услышали и увидели – является игровой информацией, вы только что все увидели и услышали то, что произошло.
2. В игре есть императивный маркер «Ты помнишь». Если кто-то вам его сказал и озвучил некоторую информацию о вас – вы ее вспоминаете, она является правдой.
3. Если вы хотите выйти из игры – тихонько подойдите к проводящим мастерам, мы вас выведем.
4. Во всех сценах и эпизодах, нужно будет делать то, что говорят игротехники. Иногда вам будет не нравится делать то, что от вас хотят, но все равно придется подчиниться.
5. Если вы физически не можете совершить действие, которое от вас просит игротехник – не совершайте, совершите максимально близкое или аккуратно постойте в стороне. Это может потребоваться только в одной короткой сцене.
6. У нас будет быстрый вход, в начале игры вы не сможете говорить, пока вам явно не обозначает обратное, но это будет не долго - около 10-15 минут.

**Как играть в нашу игру**

Наша игра устроена так, что после погружения вы будете достаточно сильно сосредоточены на себе и внутри себя. В какой-то момент, ситуация начнет меняться, и мы призываем выходить из состояния внутреннего переживания в плотное взаимодействие с другими людьми.

Игра не геймистская, ее на надо выигрывать, она направлена на чувственный опыт и переживания. Стоит фокусироваться на эмоциях и состояниях: как своих, так и чужих. Будьте чуткими к себе и другим.

Сцена 1. Пролог.

[Скрипт пролога](https://docs.google.com/document/d/1Vbb2oYOwBs8QeQKWqNu1wT6Kd33C_Ws_Ahi_m9UxiBA/edit)

Сцена 2 Война, Сцена 3 Госпиталь.

Скрипт генерала

[Скрипт игротехников в кафе (пролог), на войне, в госпитале.](https://docs.google.com/document/d/1Fx0TmJxTzeG-XSEq_OoMV6YQojRnjC6mgiIFgKS5WK8/edit?usp=drive_link)

Сцена 4. Ледяные чертоги

Скрипт Снежной королевы

[Скрипт игротехника главного движка](https://docs.google.com/document/d/1hEapbWeN-e-6vW1LWvMFDDKYfLOaSolyblNJi9rEsyw/edit?usp=drive_link)

**Главный ведущий** (или другой свободный игротехник) должен сказать персонажам, которые выходят из Ледяного чертога, чтобы они молча пошли в кафе, по дороге читая вопросы, которые им встретятся и старались найти ответы на них.

Сцена 5. Эпилог

Скрипт генерала, см 2 часть.

**Главный ведущий**

Спасибо. Игра окончена