Скрипт игротехника-Генерала

(мужчина, активный, с громким голосом)

Вы участвуете в сцене 2 (Война) и в сцене 5 (Эпилог) в роли Генерала, а в сцене 4 (Ледяные чертоги) — в роли безымянного слуги Снежной королевы.

Костюмы:

* Генерал: условная военная форма, фуражка; в сцене 4 — трость или костыль, “культя” из малярного скотча
* Слуга в Чертогах: накидка, маска

### Сцена 2. Война (5 минут)

Цель этой сцены — с головой окунуть персонажей в неразбериху, отчаяние, бессмысленность и ужас Первой мировой войны.

**Начало сцены**

Медленная, приятная музыка, звучащая в “кафе”, сменяется доносящимися издалека, нарастающими звуками артобстрела. [Игротехники](https://docs.google.com/document/d/1hD1WUoxxVwXoYdF8m8fJdn7pcO2MgJsy9l54keTEtDc/edit) максимально динамично выводят игроков из кафе, лепят им погоны — и отправляют в “пространство войны”, отдельную локацию, где тех ожидает игротехник-Генерал. Под его руководством прибывающие бойцы немедленно вступают в боевые действия.

Таким образом, игроки появляются в данной сцене по одному, друг за другом; не очень понимают, что происходит; и задача Генерала — с одной стороны, давать им четкие указания, как тут действовать, а с другой — усугубить ощущение нервозности и непонимания, что происходит *в целом*.

**Требования к локации**

Локация “войны” — это отдельная комната, в идеале — длинный коридор.

Игроки переходят *сюда* из кафе, а *отсюда* в финале сцены переходят в локацию “госпиталь” (он может быть там же, где и кафе, или в другом месте).

Требования к данному пространству:

* Полутьма.
* Отсутствие крупных ярких визуальных объектов, которые ассоциируются с чем-то совсем “невоенным” (например, зайчики и белочки на стене детского лагеря).
* Пространство должно быть пустым, свободным для перемещения массы игроков. Можно положить в центр этого коридора/комнаты 2-3 перевернутых стула, чтобы игроки данное препятствие “преодолевали”, а у стен оставить 2-3 тумбочки, чтобы за ними прятались.
* Игроки будет ползать по полу — проконтролируйте его чистоту и отсутствие заноз.

Если локация позволяет, в дальней части можно сделать “движущуюся стену” из черного полиэтилена (1,5\*1,5 м.; можно больше), которую держит игротехник или двое игротехников. Если из-под “стены” торчат ноги, их лучше обернуть мусорными пакетами.

**Содержание сцены**

Игроки будут перемещаться данному пространству толпой, слитной массой — сперва от начала к концу, к дальней стенке (это медленное “наступление”), потом обратно (это стремительное “отступление на фронте”).   
  
Задача генерала — от и до режиссировать эту сцену. Важно:

1. Передать настроение и обстановку, поддерживать высокий темп сцены и накал ситуации.
2. Уложиться в тайминг, не скомкать сцену.

За 5 минут, которые длится сцена, все игроки должны успеть перейти из кафе в локацию войны (этим ведают другие игротехники), причем успеть провести “на войне” хотя бы пару минут.

За эти же 5 минут масса игроков должна совершить “наступление” — т.е. преодолеть по коридору/комнате путь от входа до дальней стены; а в конце быстро вернуться обратно. Динамикой этого процесса руководит именно Генерал.

Фактически Генерал стоит где-то у входа, плавно перемещаясь в центр коридора/комнаты вместе с массой игроков, которых по одному “подпихивают” в сцену другие игротехники. Важно контролировать и тех игроков, кто только вошел в сцену (сразу обрушить на их голову ругань и приказы), и тех игроков, кто появился раньше, уже освоился внутри сцены и активно ползет вперед (чтобы они не доползли до конца слишком быстро).

**Как играть роль**

Вы — командир. Отдавайте четкие и резкие приказания; бранитесь, не вступайте в диалоги. Если игрок медленно соображает или (как персонаж) не соблюдает субординацию, не выполняет приказы — его можно дернуть за плечо, толкнуть “в укрытие”, приказать “Ложись!” и т.п. Но вы не должны сосредотачиваться на конкретных игроках, ваша задача — в течение 5 минут “удерживать” всех.

Нерв сцены — это ваши приказы и ваши комментарии относительно происходящего. Именно по ним игроки понимают, что вообще происходит в сцене: атака, отступление, окапывание в траншее, атака противника и т.д. Т.е. **вы создаете нарратив этой сцены**.

Используйте фразы: *“Выполнять приказ!” “Не стой столбом!” “Прикрывайте своих!” “Куда прешь — жить надоело?” “Наступают, черти!”* — и т.п.

**Структура сцены. Как контролировать динамику перемещения игроков по локации**

В зависимости от особенностей локации вы можете как свободно перемещаться внутри сцены, так и оказаться “зажатым” среди игроков.

В первом случае можно физически тормозить слишком активных игроков и, наоборот, подталкивать отстающих: одних хлопать по плечу, заставляя лечь, других направлять “в атаку”. Во втором случае придется положиться на командирский голос.

В любом случае делайте так: тормозите непосредственное продвижение игроков по локации (помним, что у тех, кто вошли сюда первыми, есть целых 5 минут, чтобы преодолеть пару десятков метров!) — однако создавайте движение *внутри* массы игроков, заставляя их:

* то лечь, то встать
* то проползти немного вперед, то вернуться обратно
* то рассредоточиться (если позволяет пространство), то сбиться в кучу
* и самое главное: используйте нарративное указание, что **кто-то оказался ранен**, заставляя других оттаскивать “раненых” на задние ряды и создавая сумбур

Используйте команды:

* “Воздух!” “Ложись!” — чтобы заставить игроков упасть
* “Вперед, по-пластунски!” — чтобы заставить ползти
* “Окопаться! Лицо в землю! Прячь голову!” — чтобы заставить ползущих остановиться
* “Первый окоп накрыло! Вытаскивайте раненых! раненых на задние позиции!” “Ползи на задние позиции!” — чтобы создать коловращение игроков
* И т.п.

Если у вас есть движущаяся стена, динамика должна быть рассчитана так, чтобы к финалу сцены игроки достигли бы ее — и тогда Генерал командует отступление, а игротехник, несущий стену, медленно наступает на игроков, “выдавливая” их в нужную сторону. Отступление должно быть более стремительным, нежели наступлением, с ощущением нарастающей паники.

Когда “отступающий” игрок покидает локацию — он попадает в руки игротехников госпиталя, покидая сцену войны.

### Сцена 3. Госпиталь

Генерал не принимает участия.

Выведя из пространства “войны” последних игроков, символически смените костюм, наденьте маску и отправляйтесь в чертоги Снежной королевы.

Сцена 4. Чертоги Снежной королевы

Здесь вы помогаете отслеживать работу [главного движка](https://docs.google.com/document/d/1Bmk2vhhHZ3sss98idkcUC3rrAg7ZJhyxt7W9GicJoHo/edit#heading=h.dyq5hbtvkkwn) и/или играет слугу Королевы.

Однако вы не должны оставаться в сцене 4 до самого конца: когда она будет идти к финалу, ваша задача — вовремя ее покинуть, чтобы успеть подготовить локацию для заключительной сцены, а также переодеться.

### Сцена 5. Эпилог (10 минут)

**Содержание сцены**

Те, кто вернулся из Ледяных чертогов, снова обнаруживают себя в кафе и осознают (как персонажи и как игроки), что их персонажи были погружены внутрь себя в течение долгих лет. Если кто-то из игроков выбрал “остаться замороженным” — они тоже появляются в сцене ближе к ее концу. Эти остаются целиком ушедшими в себя — “не смогли вернуться”, — и “размороженные” игроки понимают, что тут уже ничего поделаешь.

**Настроение сцены**

Ностальгия, радость возвращения домой, тихая скорбь, “но жизнь продолжается, несмотря ни на что”.

**Требования к локации**

Это то же самое кафе, что было в начале. Нужно создать максимальный контраст с атмосферой Ледяных чертогов: тут живые, теплые цвета; цветы; теплые круассаны и багеты, настоящее шампанское.

На стены кафе нужно повесить [вопросы](https://docs.google.com/document/d/1xmuukgO2mOFT3zAKb5J0E3gfLKRDr3Sz3vGe2ByFrTQ/edit).

Рядом — в сторонке, но так, чтобы хорошо было видно из кафе — нужно организовать пространство, куда приведут “отказавшихся от разморозки”. Это должен быть стол (можно сделать его из нескольких табуреток), на котором вы должны разложить разобранный паззл. Если у вас была движущаяся стена, положите ее на этот стол как скатерть, черным пятном.

**Структура сцены**

Ваш персонаж сидит в кафе и ждет “размороженных”. (Вы — тот самый Генерал, который был в сцене 2, только постаревший и лишившийся ноги. Надо сесть на ногу, по возможности обмотать штанину малярным скотчем как культю).

Как только появятся первые “размороженные”, радостно приветствуйте их, зовите присесть с собой, просите открыть шампанское.

Разливайте шампанское и просите игроков говорить тосты. (Следите за тем, чтобы шампанского хватило всем игрокам и на несколько тостов).

Возможные тосты:

* За победу…
* За жизнь и ее торжество…
* За тех, кто навеки остался во льдах Соммы…
* За возвращение домой и за всё, что мы потеряли…
* За наше боевое братство - за тех, кто прошел с нами сквозь бездну и помог нам выжить и вернуться!

Задача Генерала — поддерживать беседу, задавая её направление. Генерал рассказывает о том, как он живет теперь и задает вопросы о том, как живут остальные (или что они теперь собираются делать). Можете ориентироваться на висящие на стене вопросы.

Генерал не должен сам говорить монологи! Раскручивайте на это игроков. Большинство тостов тоже должны звучать от них.

Если часть игроков выбрали “остаться замороженными”, то, когда их приводят, Генерал комментирует: “Они выжили, но так и не смогли покинуть Сомму. Не лезьте к ним — не поможет, только хуже сделает.”

В ходе этой беседы плавно подведите игроков к тому, что **они провели в Ледяных чертогах много лет**, представляя собой такое же печальное зрелище, как и те, кто выбрал “остаться замороженными” сейчас.

Конкретные цифры и факты — когда именно завершилась война, сколько именно лет прошло, прямо сейчас я пришел в себя и одновременно ли с остальными? — не столь важны. **Не акцентируйтесь на этом**, если игроки напрямую не спрашивают. Если спрашивают — можете исходить из того, что:

* прошло 7-10 лет,
* после битвы на Сомме все раненые и ушедшие внутрь себя, заполучившие ПТСР и аутическое расстройство бойцы содержались вместе в специальной лечебнице,
* и вот только сейчас *некоторые* из них начали приходить в себя.

Но еще раз повторим, что эта условная фактология не столь важна, как *настроение* сцены.

Если игроки спрашивают, чем завершилась война, поясните, что Франция оказалась в числе победителей, но говорите об этой победе скорее с горечью — вы видели, чем она была оплачена.