**Жители королевства полутонов**

**(для церемониймейстера)**

Вы сказочные герои, вы действуете и думаете как они, но мы выросли, и наши сказки перестали быть черно-белыми: в них, как и в реальном мире, нет однозначно плохого или хорошего. Например, в ней злая мачеха может казаться злой, потому что в детстве ее выдали замуж насильно и она никогда не любила отца белоснежки.

В прошлом, как и все люди, вы совершали разные деяния в своем сказочном мире: и хорошие, и плохие. И сейчас вы их вытянете

Игроки тянут по 2 белых и 2 черных бумажки.

Посмотрите на бумажки. Это некоторые факты вашей биографии.

Теперь послушайте, как выглядит жизнь в нашем королевстве

Королевством правит король. Он похоронил 12 жен, и сейчас хотел бы жениться снова, но обнаружил, что его единственный законный сын и наследник короны уже вырос, и его пора бы женить. И вот по приглашению короля сегодня собрались в зале:

1. Король-синяя борода, женит сына
2. Принц с изъяном (придумай свой изъян и озвучь всем)
3. Трикстер, шут короля
4. Мачеха, в молодости была выдана замуж насильно, ныне веселая вдова, свела в могилу своего второго мужа и его дочь, свою падчерицу
5. Дочь мачехи 1
6. Дочь мачехи 2
7. Богатый купец
8. Дочь купца
9. Гость в маске
10. Боевая девица, хочет воевать
11. Страдающий забитый отец боевой девицы
12. Незаконный сын или дочь короля
13. Непризнанный рыцарь

Посмотрите на свои качества. Сейчас мы будем распределять персонажей. Одно из деяний вы можете выбросить, если оно не в кассу.

Выбор персонажей

(если желающих несколько, выбирает церем-стер, лучше оставить эту роль на конец и выдать по остаточному принципу).

Маркером пишут имя архетипа и имя персонажа, если хотят (Рыцарь (Бертран))

Воркшоп по завязкам:

Посмотрите на бумажки, придумайте, с кем связаны эти деяния, поговорите с ним об этом. Постарайтесь не брать на себя больше трех завязок.

Встаем в круг, озвучиваем по кругу краткую инфу о себе: кто я, 1-2 факта, которые знают все.

Теперь вы знаете что-то друг о друге и мы задаем вам самый важный для вашего персонажа вопрос: придумайте, что сделает вас счастливым (1 мин) – это то великое счастье, которое вас постигнет, а что сделаем вас несчастным. Это две глобальные цели: к чему вы стремитесь или чему вы всеми силами будете противодействовать.

Напомнить правила по боевке, ответить на вопросы. Отпустить на перерыв (определить, у кого будут артефакты). Перед началом игровой части 4-м персонажам выдать их артефакты, обозначив это как семейную реликвию).

РОЛЕПЛЕЙ

1. Начинается с того, что церем-р объявляет: мы здесь собрались все, чтобы женить принца, ибо неженатый принц не может занять престол и продолжить род, а королевство не может жить без власти короля. По законам нашего волшебного мира будущую жену принца выбирает его мать, но поскольку мать принца давно умерла, то в силу вступают другие волшебные законы.

Если персонаж с кондачка пытается рандомно решить вопрос: не работает, цер-р ищет манускрипт в архиве и для начала говорит, что магия мира отвергает рандомный выбор героем невесты.

**Ч-з 20 мин от начала игры – отпроавляем искать манускрипт.** Вот его полный текст

1. Много сотен лет назад великий волшебник создал 8 волшебных вещей. 4 из них призваны подтвердить власть верховного правителя королевства, а четыре – свидетельствовать брачный союз и служить гарантом продолжения королевского рода.

Дева, коей предначертано стать истинной королевой в будущем, должна собрать в своих руках 4 соответствующих артефакта. Тогда она станет истинной королевой, а ее избранник королевской крови – истинным королем, когда займет престол. (выдать распечатку)

**Еще через 15 минут:**

Цер-р нашел еще одну часть манускрипта, она гласит вот что (зачитываем):

1. Волшебные вещи стремятся друг к другу даже через пространство и время. Именно благодаря этому к нашему миру сейчас приближается другой волшебный мир, и скоро состоится сопряжение сфер. Жители миров смогут ходить на земли друг друга, но великий баланс должен быть соблюден всегда. Только обменявшись один на один в точке перехода герой из нашего мира может попасть в тот мир и наоборот.

*Происходит сопряжение миров 30 мин.*

Через 30 мин:

*Наши миры не могут навечно остаться вместе, и это время подходит к концу. Вы вольны выбрать, в каком из миров остаться, но помните главное правило: великий баланс миров должен быть соблюден. У вас есть около 10 минут.*

Игроки решают, где остаться, договариваются, кто переходит на ту сторону, прощаются и тп.

Отбивка.

Миры разошлись.

**Финал:**

Если квест выполнен: На свадьбе или коронации все персонажи приносят свой дар и говорят, какой он и почему.

После этого правитель или принцесса+принц рассказывают, а как мы живем дальше.

И жили они долго и счастливо. Спасибо, игра окончена

Если квест не выполнен: что ж старый король рано или поздно умрет, а неженатый принц не может править страной, а что будет дальше, мы не знаем. Этот мир отныне предоставлен своей судьбе, это мы оставляем на вашу фантазию. Спасибо, игра окончена

Модель самовывода из игры:

Итак, врата между мирами закрылись, есть ли среди вас, герои, те, кто хотел бы родиться заново в другом мире ценой вашей смерти здесь?

Вы уверены? Если вы уверены, вы можете сказать прощальную короткую – на минуту речь, почему вы это делаете или сказать последние слова тем, кто остается.

Ваш персонаж погиб, через некоторое время вы сможете возродиться в другом мире, присутствуйте там как дух, вы можете только наблюдать.