**Жители черно-белого королевства**

**(для церемониймейстера)**

Вы сказочные герои, вы действуете и думаете, как они. Вы живете в эпическом мире, поэтому все ваши действия должны быть сказочно-эпическими или злодейскими, они должны совершаться публично и быть красивыми. Ваши поступки и дела всегда однозначны: или хорошие, или плохие.

- снова тянем камни: 6 прозрачных и 6 цветных

И сейчас мы с вами вытянем бумажки с вашими деяниями, которые помогут вам определиться, кто же вы в этом мире.

Те, у кого прозр. камень, тянут бумажки из белой шляпы, у кого цветной камень, тянут 4 бумажки из черной стопки. Выдать черные и белые галстуки

Посмотрите на бумажки и подумайте, все ли для вас логично. Это некоторые факты вашей биографии.

Теперь послушайте, как выглядит жизнь в нашем королевстве

Прекрасное королевство

Им правил мудрый **король (игротех)**

У короля прекрасная **дочь (+)**, волосы ее цвета золота, ее мать давно умерла. Король многие годы был безутешен.

Снова женился, у его дочери есть мачеха (-) и ее злая дочь

В мире живет дракон (-), который завидует королю. Многие столетия дракон жаждал обладать только золотом короля, но однажды он увидел прекрасную принцессу и возжелал ее.

У короля есть завистливый брат (-)

Есть два добрых паладина (+)

Добрый волшебник (+) = крестная фея

Волшебный помощник (+)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Принцесса 2. Паладин-1 3. Паладин-2 4. Добрый волшебник/крестная фея 5. Волшебный помощник 6. Благородный разбойник/Народный герой | 1. Дракон 2. Мачеха 3. Некрасивая дочь мачехи 4. Завистливый брат и советник короля 5. Ведьма/злой колдун 6. Черный 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))

Напоминалка: в нашем королевстве ты должен совершать только однозначные поступки, соответствующие цвету твоей стороны: будь максимально сказочно злым, если маркер черный, и максимально сказочно добрым, если маркер белый. Первым делом прочитай правила этого мира на стене.

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 делает вас счастливым (1 мин) – это то великое счастье, которое вас постигнет, а что сделаем вас несчастным. Это две глобальных целей: к чему вы стремитесь или чему вы всеми силами будете противодействовать.

**Правила по весам**

Модель весов:  
Победа в поединке 2 очка  
Победа в эпическом бою 7 очков

Поединок:

Вы только что победили в поединке, если это был поединок один на один, то возьмите 2 камешка какого-то цвета и положите в мешок одного цвета с вашей повязкой.

Если это был эпический бой (3 на 3) тот игрок, который произносил речь берёт 7 камней и складывает их в мешок одного цвета с вашей повязкой.

Камни после поединка берутся из ящичка под весами.

На мешочке написана сторона, в которую вы положите камни: чёрный и белый.

[\\\Вешалка](file:///\\\Вешалка) с мешочками, висящая на верёвке это весы\\\

В ходе игры вам надо перевесить весы на сторону своей стороны: добра или зла.

Во что мы будем играть:

Напомнить правила по боевке, ответить на вопросы. Отпустить на перерыв (определить, у кого будут артефакты). Собрать у входа в корпус.

Отвести к деревянной арке. У входа в арку 4-м персонажам выдать их артефакты, обозначив это как семейную реликвию).

РОЛЕПЛЕЙ

1. Начинается с того, что церем-р объявляет, что король умер, и сейчас вам надо решить, кто будет новым правителем, потому что по законам нашего мира королевство не может существовать без правителя.

Если персонаж с кондачка пытается рандомно решить вопрос: не работает, цер-р ищет манускрипт в архиве и говорит, что трон отвергает такого рандомного героя.

**Ч-з 20 мин от начала игры – выдаем манускрипт 2.**

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.

Тот, кому предначертано стать истинным королем, должен собрать в своих руках 4 соответствующих артефакта.

*(выдать распечатку)*

**Еще через 15 минут:**

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

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 (беседке) 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: В нашем мире все еще нет правителя, старый король рано или поздно умрет, не оставив наследника, а что будет дальше, мы не знаем. Этот мир отныне предоставлен своей судьбе, это мы оставляем на вашу фантазию. Спасибо, игра окончена

Модель самовыпила:

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.