



ИНСТРУКЦИЯ
РОЛЕВОЙ КВЕСТ



Жар-птица



© MasteriFuns.com

О чем этот квест?

Времена магии давно прошли, источники иссякли и, казалось бы, никто не помышляет о былом величии. Но родилась Жар-птица, и маги поспешили в бывшую столицу мира. Ибо, как гласит легенда, когда последняя Жар-птица расправит свои крылья, она высосет всю магию до последней капли и наделит ею своего Властелина, нового Властелина мира.

Может ли организатор играть?

Да, может.

Вариант №1 прочитать все роли и играть номинально, наблюдать за ходом игры, подыгрывая другим участникам.

Вариант №2 полноценно играть. Для этого нельзя читать другие роли. Самая важная информация о том, кто жертва, а кто убийца, есть в ролях. Если вы сомневаетесь, что сможете удержаться, и подсмотрите эту информацию, когда будете готовить материалы, попросите кого-нибудь разложить материалы по конвертам, не делайте этого сами. Чтобы устроить игру, прочитайте инструкцию, в ней нет ответов, только план действий и рекомендации для вас, как для организатора.

Подготовка

1. Распределите роли. Данный вариант игры рассчитан на 6-10 участников:

- 6 обязательных ролей (3 женские, 1 мужская, пол 2 не важен);
- 4 дополнительных (1 мужская, 1 женская, пол 2 не важен).



Список ролей

1. Васса

Артефактор и техномаг. Половина из существующих артефактов – ее работа. Вряд ли сегодня она пришла с пустыми руками... Пол: женский.

2. Аристарх

Боевой маг, хранитель закона. В его присутствии стихают разговоры, а страхи усиливаются в разы. Ходят слухи, что он может определить преступника по глубине дыхания. Так зачем или за кем он прибыл в столицу? Пол: мужской.

3. Женя Готье

До сегодняшнего дня не знал о том, что владеет магией. Какой дар он явит миру? Пол: мужской или женский.

4. Редяя Аренберг

Глава Вентотена – последней магической школы в мире. На что она готова пойти ради высоких идеалов? Пол: женский.

5. Ежи Сиверс

Архивариус, хранитель легенд и древних манускриптов. Пожалуй, он единственный, кто знает о Жар-птицах все. Пол: мужской или женский.

6. Октавия

Выпускница Вентотена. Лекарь и травница. Кажется, для нее сегодня найдется немало работы. Пол: женский.

7. Ямонт (дополнительная роль)

Отшельник, укутан в защитный морок, держится особняком, хотя заметно, что в древней столице он отлично ориентируется. Пол: мужской.

8. Астрид (дополнительная роль)

Владеет магией сна и голоса. Очаровывает собеседников неумышленно. Поможет ли ей это сегодня? Пол: женский.

9. Гвиди (дополнительная роль)

Торговец артефактами. Ищет и продает все, что имеет отношение к магии: от настоящих артефактов до карт Таро. Найдет ли он сегодня что-то стоящее? Пол: мужской или женский.

10. Руби из дома де Линь (дополнительная роль)

Последний из дома де Линь, дома потомственных чародеев, владеющих магией стихий. Уверенный и высокомерный, сильный и снисходительный. Он больше других подходит на роль Властелина. Но захочет ли он им стать? Пол: мужской или женский.



Убийство на вечеринке

По сюжету во время игры произойдет «убийство». Среди обязательных ролей есть жертва, которая узнает об этом только в игре.

Жертва не будет знать, что она жертва, пока не получит роль. У жертвы не будет игровых задач после убийства. Среди ее задач будет указано - «упасть замертво, когда погаснет свет».

После этого вам нужно помочь ей вернуться в игру и отдать ей роль духа-мстителя (эта роль есть в комплекте).

Поскольку основная задача мстителя – найти убийцу, то важные игровые действия для него проходят во второй половине игры, и первую можно исключить. Кроме того, жертва не знает, кто ее убил и почему, поэтому жертва может сыграть во второй половине игры.

Убийца не будет знать, что он убийца, пока не откроет свой конверт №2.

Какие роли можно исключить?

Без ущерба для игры можно исключить дополнительные роли. Убирайте роли в следующей очередности: Астрид, Гвиди, Ямонт, Руби из дома де Линь.

Какую роль выбрать себе?

Вы можете выбрать любую роль (кроме ролей Гвиди и Ежи Сиверс, поскольку им предстоит найти тайники, которые вы сделаете). Если по каким-то причинам вы не можете выбрать другую роль, оставьте одну из этих.

Часто организаторы выбирают дополнительную роль, потому что это не мешает заниматься организационными вопросами на вечеринке. И если какой-то игровой момент будет упущен, то это не отразится на ходе игры.

Если выбрана основная роль, нужно внимательно следить, чтобы, например, подача какой-нибудь закуски или напитка не отвлекла от игры, и все задачи оказались выполненными.

2. Подготовьте предметы, которые могут понадобиться в процессе игры:

- 2 конверта для каждого игрока (желательно, но необязательно), в них можно заранее разложить все игровые материалы, чтобы они не потерялись и не перепутались.
- бейджи;
- небольшая емкость (маленькая бутылочка или другая емкость);
- шнур или тесемка (сделайте отверстие в эмблеме для Главы и артефакте «Морок» и проденьте тесемки);
- два одинаковых блестящих браслета (ими могут служить две одинаковые тесемки);
- ручки и листки для записей и магических клятв;
- несколько книг и сумка;
- устройство для воспроизведения звука и легкая фоновая музыка (например, лаунж) по желанию.



3. Распечатайте и вырежьте все материалы:

Листы с заклинаниями нужно распечатать на самоклеющейся бумаге или после наклеить двусторонний скотч.

Бланки для голосования распечатайте для каждого участника.

Роли можно как распечатать, так и отправить по почте.

Распечатайте несколько «Игровых правил».



4. Подготовьте материалы, которые вы должны будете отдать игрокам.

4.1 Подготовьте бейджи для участников.

4.2 Вырежьте игровые деньги и материалы для конвертов.

4.3 Подготовьте роли. Каждая роль состоит из двух частей:

- первая часть – это описание роли и задачи в начале вечеринки;
- вторая часть – это задачи после убийства.



Если вы приобрели конверты для игроков, наклейте или напишите на конвертах имена персонажей. Для каждого персонажа нужно два конверта, на одном отметьте №1, на втором - №2.

Положите карточки с первыми частями роли, игровыми материалами в конверты №1, а вторые части роли в конверты №2.

5. Подготовьте место проведения.

Включите приятную музыку, приглушите свет.

Положите на видное место: «Сказки», «Легенда», «Звезды», листки и ручки, «Игровые правила».

Заранее подготовьте и положите в удобное для вас место предметы, которые могут понадобиться в процессе игры: перья Жар-птицы, дополнительные заклинания, «Воспоминания».

Спрячьте артефакты в тайники.

6. Пригласите участников.

Вручите приглашения гостям за 1-2 недели до игры.

В приглашениях обязательно укажите дату, до которой гость должен подтвердить свое участие. После того как все гости сообщат о намерении участвовать, еще раз взгляните на список ролей и при необходимости внесите корректировки. Не вручайте роли заранее, т. к. если, например, один из гостей, которому вы запланировали отдать обязательную роль, не сможет участвовать, вам нужно будет произвести замену.

А если игроки уже получили роли, это будет сделать сложно, ведь у каждого из них есть информация, которую не должны знать другие.

Внешний вид гостей. Будет здорово, если игроки дополнят свой образ блестящими нарядами и аксессуарами. Однако имейте в виду, что для некоторых эта задача может оказаться непосильной и отрицательно повлиять на факт их присутствия на вечеринке. Поэтому можно приготовить аксессуары самостоятельно и предложить их игрокам на выбор.

7. Продумайте меню для гостей.

Это может быть и легкий фуршет, и застолье.

План игры

Вводная часть

1. Когда все гости соберутся, познакомьте их с игровыми условностями и правилами.
2. Раздайте конверты №1 с бейджами и первой частью ролей.
3. Дайте игрокам 10-15 минут: прочитать роли и обдумать действия своего персонажа.

Этап 1: «Знакомство» 30-60 минут

1. Объявите начало игры.
2. Предложите Редее и Аристарху сказать свои речи.
3. Дайте игрокам 30-60 минут пообщаться, освоиться и выполнить свои задачи из конверта №1.

**Это удачное время, чтобы предложить участникам напитки и закуски, если вы это планировали.*

Этап 2: «Убийство» 10-15 минут

1. Когда вы будете уверены, что жертва выполнила все свои задачи (она даст вам об этом знать), позаботьтесь о том, чтобы свет погас.

Если вы проводите игру днем, заранее зашторьте окна.

**Сейчас будет удачный момент для фото, если вы делаете фотохронику игры.*

2. Включите свет, если игроки не включат его сами. Когда свет включится, жертва уже будет мертва и будет лежать на полу, или там, где ее застал убийца.

Предложите Хранителю вызвать духа-мстителя. Скажите, что займетесь этим вопросом.

3. Уведите жертву и сообщите, что она будет играть роль духа-мстителя или выполнять. Отдайте ей роль и заклинания.

4. Попросите духа мстителя представиться.

Этап 3: «Жар-птица и ее властелин» 1–1,5 часа*

На этом этапе состоятся основные игровые действия, игроки будут взаимодействовать друг с другом, чтобы выполнить свои задачи и цели.

1. Вручите игрокам конверты №2.

2. Дайте игрокам время ознакомиться с новыми задачами и выполнить их.

Следите за ходом развития событий. Если игроки зашли в явный тупик – подскажите им возможные действия или значения подсказок.

Если Хранитель получит перо Жар-птицы, выдайте ему заклинания «Щит от всех бед» 3 шт., **Если Астрид достанет** перо, вручите ей «Очарование» 2 шт., «Сон» 3 шт.

3. В этой части игры дух-мститель должен озвучить имя убийцы, а Хранитель привести в исполнение наказание. Убедитесь, что до завершения игры это будет сделано, поторопите их при необходимости.

4. Когда вы поймете, что игроки справились со своими задачами (или пройдет 1–1,5 часа), а Хранитель скажет, что охота завершена (появился Властелин, Жар-птицы расправила крылья и/или готова спеть свою песню), убедитесь, что Жар-птица или ее Властелин озвучили решение и закончите игру.

Объявите, что:

Вариант 1. «Жар-птица спела свою песню, Властелин сказал свое слово. Мир оповещен, игра завершена».

Вариант 2. «Жар-птица отказалась от своей сущности, все могут покинуть Вентотен. Охота закончена. Игра завершена».

Если ситуация в игре развивается как-то иначе, закончите игру логично, согласно обстоятельствам и общей логике происходящего.

Если по поведению игроков сложно будет судить, выполнили они свои задачи или нет, спросите у них (у каждого так, чтобы другие не слышали).

Этап 4: «Итоги»

1. Предложите участникам заполнить бланки «Номинации» и «Кто убийца?».

2. Когда все участники передадут вам заполненные бланки, предложите участникам поделиться впечатлениями.

3. Изучите бланки и определите участников победителей в номинациях:

- Лучший актер
- Мастер убеждений
- Лучший игрок
- Мастер интриг
- Просто волшебник
- Мастер дедукции (игрок или игроки, которые верно определили убийцу).

4. Подведите итоги, объявите победителей: игроков, которые выполнили наибольшее число целей и задач (в идеале к концу игры все игроки выполнят большую часть своих задач), победителей в номинациях и игроков, определивших убийцу.

Если у вас возник любой вопрос - напишите нам на info@MasterFuns.com

FunPrint Ролевой квест «Жар-птица» предназначен исключительно для личного использования. Коммерческое использование, копирование, изменение, перевод и распространение не допускаются.