ФЭЙРУЛЕС

ФЭЙ ЛЕС

FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПРАВИЛА

VK.COM/FAIRYFORESTGAME

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

FAIRYFOREST

Фейрифорест

Настольная ролевая фэнтези игра для детей в возрасте от 4 до 10 лет и их родителей
Эти правила распространяются бесплатно

Автор Пехов Антон

Авторские права
Разработано и написано
Пехов Антон
Вёрстка и дизайн правил
Пехов Антон
Права на фото в правилах принадлежат их авторам.
Иллюстрация и дизайн карты, логотип, часы, пиктограммы заклинаний
Пехов Антон
2019г

Fairyforest в сети

Официальная страница Вконтакте: vk.com/fairyforestgame
Страница на Tesera: tesera.ru/game/fairyforest
Страница разработки Вконтакте vk.com/tonygamecrafts

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОГНЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вид на горы со стороны Заречья
Автор фото Ben Klea

Письмо из Блэкфизеркроу с обращением

Добрый день, маленькие ведьмочки и ведьмаки. От имени всего преподавательского состава поздравляю вас с окончанием младшего курса ведьмачества в университете Блэкфизеркроу и сообщаю, что вы направляетесь в деревню Два дуба, что в краю под названием Фейрифорест, для прохождения ведьмачьего практикума. Каждый день в Фейрифорест происходит множество событий. Как хороших, так и не очень. Жителям нужна ваша помощь. Ваша задача — всегда стараться помочь им и это положительно отразится на отметках о вашей учёбе и дальнейшем обучении в Блэкфизеркроу в целом. Староста Теодор Белл предупреждён о вашем прибытии и был так любезен, что предложил предоставить вам дом. Обязательно загляните к нему познакомиться.

Вас ждут незабываемые приключения в волшебном лесу. Вы повстречаете ведьм и эльфов, гномов и русалок, энтов и элементалей, а так же множество других магических и мифических существ. Используя магию и смекалку, вам предстоит разгадывать загадки, распутывать запутанные истории, находить выход из трудных ситуаций, искать скрытые тайны и реликвии в дремучих лесах, находить решения трудных задач и многое-многое другое. Край Фейрифорест полон магии и волшебства. Удачи!

С наилучшими пожеланиями,
ректор университета ведьм и тайной магии Блэкфизеркроу,
профессор Виолетта Корнедёрг.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Что такое настольная ролевая игра?

Если Вы знаете, что это такое и считаете себя докой в делах настольных ролевых игр, то смело пропускайте этот раздел. Для тех же, кто не знает, что это — поясню. Ролевая игра это игра повествовательного характера. Несколько людей собираются вместе с гейм мастером (ведущим) и в формате разговора с некоторыми презентационными материалами придумывают историю, принимая в ней непосредственное участие. Участники отыгрываю роли своих персонажей в этой истории (поэтому игра и ролевая, собственно), а гейм мастер следит, чтобы события и действия не выходили за рамки условных правил. Ну и морали, конечно.

Как правило, игра протекает в формате разговора, в котором персонажи говорят то, чтобы они хотели сделать, а гейм мастер описывает последствия. Если действия имеют шанс вероятности, то ситуация решается бросками кубиков. Здесь это десятигранные кубики или D10. Другими словами, ведущий выполняет роль рассказчика и описывает окружающий персонажей мир, процессы, на которые не влияют игроки и последствия действий игроков. Вся прелесть в том, что в ролевых играх нет ограничений и можно делать всё, на что способна фантазия. Исходя из этого решений каких либо задач или квестов может быть огромное количество.

Особенности и ход игры

Для начала стоит напомнить, что это детская ролевая игра для самых маленьких. Процесс и механики здесь сильно отличаются от взрослых настольных ролевых игр. Вот уже второй сезон я организую и провожу игры в группах детей. Мне доводилось проводить игры с детьми от 4,5 лет до 6 в количестве от двух детей до восьми-девяти. Но основной возраст моей аудитории был пять лет. Нужно сказать, что шесть и более детей это то ещё веселье! Очень сложно держать концентрацию всех детей на игре и событиях, происходящих в ней. Но ещё труднее сделать так, чтобы дети сами выстраивали цепи логичных действий. Тут им приходится часто напоминать о том, что было и наводить на пути решения через фамильяров. Абсолютно все дети не сразу вникали в процесс и понимали, что делать и как играть. Понимание приходило со второго, третьего, а то и с четвёртого раза. То есть заинтересованность нужно взращивать на почве интересных персонажей, событий, квестов, применении магии, актёрском отыгрыше гейм мастера и прочем. Бывает такое, что к ребёнку понимание не приходит вообще или ему это просто не интересно. Это нормально. Ролевые и настольные игры нравятся далеко не всем. В таком случае не стоит заставлять детей играть и притягивать их к игре за уши.
Однако, если детям понравилось, то они отдаются игре целиком и полностью.
Детям сложно выстраивать логические цепочки из-за отсутствия опыта. Поэтому не стоит делать эти цепочки слишком длинными. Обычно я напоминаю прошедшие события и важные моменты. Даю подсказки через фамильяров. У каждого персонажа есть фамильяр. Персонаж может вызвать его и спросить о направлении дальнейших действий.
Все дети непоседливы и попутное разбредание по помещению неизбежно. Длину сессии я рекомендовал бы установить в 1-1,5 часа. Далее у детей находится множество более интересных занятий, чем игра: кидание друг в друга волшебными палочками, подтрунивание друг друга, беготня, прыжки и прочее. Так что дольше полутора часов на игру я бы не рекомендовал планировать. При необходимости поделите приключение на несколько игровых сессий.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ