

Ролевые программы тим-билдинг

Золотая ведьма



Время и место: наши дни альтернативного мира.

Количество участников: 7-20 человек

Задача участников: найти сокровища и сохранить жизнь

Поместье Жемчужная Колыбель на острове посреди океана не просто красивый дом. Это резиденция очень богатых и влиятельных людей, которых связывает между собой гордая фамилия Аурум. Родственники были приглашены на остров для оглашения завещания покойного дядюшки. Однако, не все так просто: вместо завещания семейству показывают контракт на некую услугу между Георгом и некой Золотой Ведьмой, по истечению которого таинственная особа должна получить просто непомерную плату – жизни потомков Георга... и судя по датам в бумаге она вот-вот явится за долгом.

Шагая по звездам



Время и место: далекое будущее, космический корабль

Количество участников: 7-20 человек

Задача участников: выжить на неизвестной планете и вернуться домой

Запись бортового журнала №2654: «Идет 2017ый день, как мы покинули Первую Землю. Экипаж пассажирского звездолета «Серый Странник» чувствует себя нормально. Два дня назад нас затянуло в чёрную дыру в квадрате Н-105, сильно отклонив от первоначального курса. Внутреннее расследование, почему звездолет оказался в не заявленном квадрате еще ведется, но пока безуспешно. Мы не знаем, где сейчас находимся, даже цвет космоса здесь сильно отличается от привычного. 20 минут назад бортовой компьютер засек гравитационное поле неизвестной планеты, но из-за повреждений он не может определить населена ли он и имеет ли пригодную

для жизни атмосферу. Принимается решение о высадке на планету... корабль столкнулся с неизвестным объектом... терпим крушение... принято решение об аварийной посадке на неизвестной планете.»

Упыри тоже люди



Время и место: средневековый фэнтези мир

Количество участников: 7-20 человек

Задача участников: разгадать загадки призраков и помочь им обрести покой

Безумный мир, но проблемы в нем весьма стандартные.
В старом поместье семейства Ивлод, уютно

расположившемся между лесом и болотом, начинают пропадать люди, а на болотах слышится вой, от которого кровь стынет в жилах. И по ходу ненасытный дух и думать не желает уходить с нагретого местечка. Уже не раз пытались выгнать ее самые разные специалисты, но раз мы все здесь, результат понятен - ничего у специалистов тех не вышло. И вот отчаявшийся хозяин поместья отправляет запрос сразу во все гильдии охотников за нежитью и вскоре в поместье съезжается вся духоисгоняющая брать. Цель-то у них одна, а вот методы разные.

Но чтобы изгнать нежить, им всем нужно знать

- Что за существо в этом месте
- Кем оно было при жизни
- Почему дух не упокоился.

Посмотрим, что поможет в этом деле лучше?

Меч, травы, заклятья или молитвы?