

А. И. Котик

ИНТЕГРАЦИЯ МОЛОДЁЖИ В МИР КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЧЕРЕЗ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ

Последние годы мы можем наблюдать заметную тенденцию трансформации классической роли библиотеки в социокультурный центр работы с населением. И для привлечения читателей библиотекари находятся в постоянном поиске новых интересных идей. В настоящее время в библиотечном пространстве всё большую актуальность приобретают игровые формы мероприятий: квесты, квизы, викторины, настольные игры. В Центральной городской библиотеке имени Петра Комарова (Хабаровск) в рамках вечерней программы уже несколько лет проводятся сюжетно-ролевые игры живого действия. Но прежде чем мы раскроем наш опыт ведения вечерней площадки, хотелось бы немного поговорить о терминологии. Что же такое сюжетно-ролевая игра живого действия?

Сюжетно-ролевая игра живого действия — это разновидность ролевой игры, которая характеризуется непосредственным отыгрышем действий персонажа. Игры схожи с театральным действием, но отличаются тем, что игроки действуют не по заранее написанному сценарию, а согласно мотивации своего персонажа и личным желаниям. В отличие от популярных в последнее время настольных игр сюжетные игры, как правило, требуют предварительной подготовки — игроки продумывают свой визуальный образ, а организаторы — реквизит. Игра даёт широкие возможности развить свои коммуникативные, интеллектуальные, аналитические и творческие способности. Погружаясь в сюжетное поле игры, игроки узнают много нового. В Центральной городской библиотеке имени Петра Комарова вечерняя площадка сюжетно-ролевых игр живого действия «Литературное путешествие» существует уже два года.

Чем же так привлекает игра живого действия? Каждый участник имеет возможность в безопасном пространстве попробовать себя в разных ролях, разных образах, развить креативное мышление и способность к импровизации. Непосредственный отыгрыш подразумевает личное общение с другими участниками, обогащает язык, учит взаимодействовать и договариваться, объяснять другому человеку свои цели и мотивы. Кроме того, игра часто основывается на литературном источнике, к которому игрок обращается как к

первоисточнику, фундаменту, на основе которого он будет выстраивать логику развития своего персонажа, продумывать характер и поведение на игре.

У сюжетно-ролевой игры живого действия есть свои важные особенности. Игра начинается с подготовки сценария, выбирается основной сюжет, составляется несколько поворотных смыслообразующих линий развития игры. Организатором продумываются все ключевые роли. Если мы берём в качестве места действия остров Буян, а как основу сюжета — русские сказки, то в списке персонажей будут самые известные герои фольклора: Царевна-лягушка, Кощей Бессмертный, Баба-яга и прочие. Ключевые вопросы, на которые каждый организатор должен дать ответ, — в каком пространстве и в каком времени действуют персонажи, зачем они собрались, что они должны будут решить или сделать.

Второй особенностью является то, что каждый персонаж имеет свои цели и задачи, определённые его ролью. Каждый участник игры получает свою индивидуальную легенду, другими словами, вводную, где раскрывается характер, семейные и дружеские связи — вся информация, которой владеет персонаж. Вместе с «легендой» игрок получает и игровые вещи для взаимодействия с другими игроками. Игровые вещи помогают выполнению целей игрока и продвижению сюжета в целом. Такими предметами на игре по мотивам произведения Хаяо Миядзаки «Унесённые призраками: дорога домой» были зеркальце, шкатулка, цветные карандаши, конфеты. Все эти предметы условно представляли игровую ценность, были необходимы для реализации квеста, а также помогали как выполнять задания в игре, так и мотивировали к социальному взаимодействию между игроками.

Ролевая игра живого действия не имеет возрастных ограничений и критериев: с одинаковым интересом играть в неё могут люди разных поколений. Так, на «Унесённых призраками» самому молодому участнику исполнилось 14 лет, а верхняя граница возрастной категории игроков составляла 44 года.

Третья отличительная черта игры живого действия — общение как главный двигатель сюжета мероприятия. Каждый персонаж должен действовать посредством активной коммуникации в атмосфере истории мира игры. Если это русские сказки, участники будут обсуждать Тридевятое царство, приключения Серого Волка или как добыть Жар-птицу. А если место действия космическая яхта, то темой разговоров станут звёзды и новые технологии. Сюжетно-ролевая игра живого действия «Унесённые призраками: дорога домой» опирается на простую фабулу: игроки — это работники Юбабы, могущественной злой ведьмы, которые мечтают избавиться от её чар и

вернуться домой. Для этого надо вспомнить своё настоящее имя, пройти испытание и получить билет на волшебный поезд. Очень важно поддерживать игровое пространство и не выбиваться в современные реалии, действовать в пределах заданной истории. Атмосфера игры создаётся каждым игроком и совокупностью их бесед и действий.

Четвёртая особенность — время для выполнения целей ограничено. Обычно игра длится два-три часа. За это время участник должен определиться, что ему делать, составить представление о других персонажах, активно включаться в диалоги и посредством разговора выяснить способ достижения собственных целей.

Так, в Центральной городской библиотеке имени Петра Комарова в рамках вечерней площадки прошла фольклорная игра живого действия «Вечер Сказок». Участники смогли погрузиться в волшебный мир острова Буяна, примерить на себя образы персонажей русских сказок, таких как Кощей, Алёнушка, Василиса Премудрая, выполнить интересные квесты и задания. В ходе игры участники решали личные цели своих героев, например, как вернуть золотую рыбку, собрать монеты из чудесного клада, победить в споре с Лешим, найти скатерть-самобранку, и выполняли общую задачу — сражались с Тьмой и наводили порядок на острове Буяне. Игра прошла весело, ярко и увлекательно. Участники заранее получили легенды своих персонажей и смогли подготовить образы героев.

Не менее увлекательно в рамках вечерней площадки прошла игра «Космическая яхта “Сияние”». Участники погрузились в мир будущего, примерили на себя образы пилота космического корабля, вольного торговца, светской львицы, актрисы. В этой игре личными целями персонажей стали поиски братьев по разуму, получение координат потерянной планеты, спасение родных, охота за новыми выгодными предложениями работы, а общая задача смогла объединить всех игроков в стремлении долететь целыми и невредимыми, несмотря на поломки корабельных систем. Игра прошла очень динамично, легко и ярко. Участники совместно решали трудные задания и разгадывали тайны искусственного интеллекта космической яхты.

Очень понравилась игра живого действия «Город Сказок Ганса Христиана Андерсена». В её основе была история о том, что в Городе Сказок будут выбирать нового короля и любой сказочных герой из списка Принцессы может попытаться счастья. Среди претендентов были и Тень, и Оле-Лукойе, и Трубочист, и Соловей, и Оловянный Солдатик. Участники не только боролись за корону, но и решали свои личные проблемы: Тень искала способ

стать полноценным человеком, Соловей — спасти своего Императора, Элиза — найти братьев, а Дюймовочка и Герда — просто обрести своё счастье. Участники в рамках своей легенды ответственно подошли к подготовке, и вечер в сказочном городе прошёл незабываемо.

Ролевая игра представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий.

Игровой мир может быть историческим, авторским либо основываться на существующем вымышленном мире из литературного произведения, фильма или игры. Фактически основой для игры может быть любое художественное произведение.

Каждая игра условно делится на три этапа. Первый этап — это непосредственно подготовить само мероприятие: написать введение (загрузка) — по какому миру, где, в каких обстоятельствах будут действовать игроки. Потом создать список персонажей, откуда участники смогут выбрать впоследствии себе роль. Написать сами легенды. Легенда — это вводная для игрока, тот персонаж, которого он будет отыгрывать. В легендах надо указать самую важную информацию и самые характерные черты персонажа, его мотивацию и связи с другими героями. Подготовить список реквизита и подобрать необходимые игровые предметы.

Второй этап — работа с участниками до мероприятия. Найти людей, помочь с выбором роли и костюмом, отдать легенду, проконсультировать по всем вопросам по миру игры и по личной легенде игрока.

Третий этап — проведение самого мероприятия. Перед игрой, когда все уже готовы, в костюмах и гриме, если он нужен, надо собрать игроков и повторить правила игры, правила помещения, в котором вы играете, основные моменты общей загрузки, пожелать удачи и объявить о начале игры. Напомнить, что мастер (организатор) на игре невидим и неслышим, на него не стоит отвлекаться, мастер просто следит за ходом игры и выполнением целей персонажа. Вмешательство мастера должно быть минимальным. Можно консультировать игроков, для этого надо отойти в тихое отдалённое место и там ответить на вопросы. Играть за игрока или подсказывать ему нельзя. На самой игре необходимо следить за развитием динамики сюжета. Включать звуковые сигналы, если они есть, следить за фоновой музыкой. Перед окончанием игры напомнить игрокам, что осталось 20 минут до финала, потом ещё раз напомнить, что осталось 10 минут. После финала игры участники

не расходятся. В костюмах, как есть, все рассаживаются, и мастер подводит итоги игры, принимает последние заявки, а потом даёт возможность каждому участнику в течение одной-двух минут высказаться: рассказать о самых ярких эмоциях и событиях. Перебивать нельзя, каждый ждёт своей очереди. Это позволяет получить полную картину обратной связи и даёт возможность участникам поделиться самыми интересными моментами при отыгрыше и взаимодействии с другими героями.

За время реализации авторской программы в рамках вечерней площадки в нашей библиотеке было проведено 12 мероприятий — сюжетно-ролевых игр живого действия: «Остров Буян» по русским сказкам, «Космическая яхта» по космической фантастике и космоопере, «Город Сказок Г.-Х. Андерсена» по сказкам Г.-Х. Андерсена, «Летающий корабль Галахада» по легендам о рыцарях короля Артура, «Унесённые призраками: возвращение домой» по анимационному произведению Х. Миядзаки, «Остров погибших кораблей» по мотивам одноимённого романа А. Беляева, «Таверна “Ретивый бычок”» по мотивам книг жанра фэнтези, «Макбет короля Лира» по мотивам произведений В. Шекспира, «Подвески королевы» по мотивам романа А. Дюма «Три мушкетёра», «Книжная полка в волшебную ночь» по сказкам, «Таверна “Адмирал Бенбоу”» по мотивам произведений Л. Стивенсона, «Сказки Востока» по мотивам сказок «Тысячи и одной ночи».

Игра является древнейшей формой взаимодействия между людьми, в игровой форме лучше усваиваются знания, передаётся информация. Ролевая игра живого действия — это возможность испытать уникальный опыт, который невозможно получить в реальной жизни, примерить на себя множество ролей — от пилота звездолёта до принца сказочного королевства, расширить свои возможности. Игра — это захватывающее путешествие в необъятный мир культурных кодов.

Приложение.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ «ОСТРОВ БУЯН, ИЛИ ВЕЧЕР СКАЗОК»

Примечания: кот Баюн и Книжный Червь — персонажи мастера (организатора) и его помощника.

Введение (загрузка):

Тихим осенним вечером сказки выбираются с книжных полок, слушают человеческие разговоры и навевают людям чудесные сны. Сейчас же сказки

ищут своих героев, тех, кто сможет спасти чудесный остров Буян. Страшная тень нависла над волшебными жителями, и только вместе вы сможете победить Пустоту. Приходите, и вы всё узнаете сами!

Книжного героя вы сможете выбрать заранее сами и прийти уже в костюме. Но берегитесь! Тьма не так проста. Она меняет истории персонажей. Каждый персонаж получит свою легенду и свои цели.

А кот Баюн и Книжный Червь вам помогут!

Магия — пока действует одно заклинание, второе не подействует.

Список персонажей:

1. Баба-яга.
2. Лихо.
3. Царевна-лягушка.
4. Кикимора.
5. Кощей.
6. Кот Котофей Иванович.
7. Лиса Алиса Патрикеевна.
8. Леший.
9. Емеля.
10. Змея Змиевна.
11. Серый Волк.
12. Марья Моревна.
13. Упырь Альберт.
14. Соловей-разбойник.
15. Утопленница.
16. Иванушка-дурачок.
17. Полоз.

Легенды:

Кощей Бессмертный

Ты бессмертен. Море становится равниной, а горы лесом, одни царства сменяются другими, и только ты вечен. Но если раньше ты был лихим ветром и облетал всю землю, то последние столетия ты заключён в тело — и кто виноват, что ты разозлился? Три сказочных существа решили поймать ветер и получить твою силу, которую они заключили в волшебные предметы. Им просто нужна была твоя энергия! Ты как сейчас помнишь, это была Лиса Алиса Патрикеевна, Кот Котофей Иванович и Емеля. А силой, что они забрали у тебя, они сотворили волшебную сову, волшебную кружку и волшебную козу. Твои задачи:

- 1) собрать эти предметы;
- 2) вернуть себе силу.

Как вернуть силу, ты не знаешь, но есть же волшебные свитки, где всё указано!

Хорошо знаешь ты Царевну-лягушку, ух, и умная же девка была, учёная да мудрая, звали Василисой Премудрой, только слышал ты, что мудрость да опыт покинули её, а ещё, что мужа она себе найти не может. Уж и горлицей, и лебёдушкой оборачивалась и в башне под охраной Змеи Змиевны сидела, никакого толку. И вот пришла царица к тебе и попросила её в лягушку обратит. Ты с ней контракт и подписал, а поскольку мудрость царицу покинула, она контракт не глядя подписала, мелким почерком примечания не читала. И теперь, если не найдёт она себе мужа, рабой тебе станет, и век в твоём царстве работать станет. А уж работы у тебя валом: опись сокровищницы составить, порядок в замке навести; если мудрость да учёность к ней не вернётся, стряпухой да рукодельницей сделаешь, а коль учёность свою вернёт, так архив в порядок привести надо, книги учёные, да мало ли работы! Срок у Царицы-лягушки сегодня истекает.

С собой:

- заклинание правды (один вопрос);
- заклинание немоты на 5 мин.;
- заклинание превратить в лягушку на 5 мин.;
- заклинание превратить в козлёночка на 5 мин.;
- наполнить энергией одну волшебную вещь;
- свиток крепкой памяти (возвращает память). Как действует: персонаж читает свиток, и к нему возвращаются все воспоминания. Одноразовый;
- свиток роскошного меха. Как действует: персонаж читает свиток, и его шерсть/волосы становятся здоровыми, роскошными и пушистыми.

Баба-яга

Хорошо быть хранительницей волшебного леса, быть своей и в Яви и в Нави, жить в экологически чистой избушке на куриных ножках, наслаждаться жизнью, варить зелья, летать за грибами и ягодами на ступе, а если кто испортит настроение, того помелом отметить или заклинание какое применить. Только стала ты замечать, что в последнее время у тебя появились проблемы с памятью. Непорядок! Надо найти свиток крепкой памяти, а то самое важное забывать стала, например, как свою отданную силу волшебную вернуть. Вдруг кому будет надо. А ещё ты не помнишь, куда свои молодильные конфеты из молодильных какао-зёрен дела, помнишь только,

что невидимостью накрыла, чтоб вернуть. Позвать надо, а слова волшебные позабыла! Если не съешь конфет молодильных, всю силу потеряешь да пнём трухлявым станешь, давно истекли все твои сроки. Есть у тебя и ещё одна проблема: ребёнок у тебя потерялся. Ты куклу смастерила, кровью своей окропила, молоком вскормила — и появилось на свет дитя твоё долгожданное. Только украли его, унёс негодник Серый Волк. А ведь ты постоянно дитю своему колыбельную пела.

А ещё любимыми игрушками твоего дитя были деревянные фигурки с изображением листика. Одно из них на верёвочке осталось на шее украденного, а второе осталось у тебя.

Цели:

- 1) вернуть память;
- 2) съесть молодильные конфеты;
- 3) найти своё дитя.

Что есть:

- заклинание объятий — обнимает всех 5 мин.;
- заклинание мяуканья — в течение 5 мин. заколдованный не может говорить, только мяукает;
- заклинание доброты — заколдованный в течение 5 мин. становится очень добрым;
- свиток таланта — персонаж читает свиток и возвращает свой утерянный талант;
- свиток голоса — персонаж читает свиток, и у его голоса теперь дивное, прекрасное звучание.

Слова для призыва молодильных конфет — после восстановления памяти — отдать после этих слов конфеты:

Девиз — ни дня без шоколада!
Ему как солнцу утром рада!
И спать ложусь я, предвкушая,
Что встречу с ним за чашкой чая!

Как вернуть отданную волшебную силу: выпить живой воды и прикоснуться к предметам с твоей силой со словами «забираю своё».

Царевна-лягушка

Тяжело быть и красивой, и мудрой, и мастерицей на все руки, особенно, когда по всем канонам тебе в мужья должен достаться какой-нибудь растяпа! Правда, здесь есть нюанс — это именно твой растяпа, твоё счастье, ведь надёжный соратник, верный союзник, ведь добрый и внимательный к тебе

человек значит больше всех богатств и всех титулов. И ты пошла готовиться к встрече будущего мужа. Ты трижды оборачивалась горлицей — по сказочным правилам Иван должен тебя подстрелить, а потом в платке домой отнести. Перевелись охотники в дремучих лесах! Трижды ты оборачивалась лебедушкой. Не нашёлся твой Гвидон. Трижды тебя уносила Змея Змиевна, ни один богатырь не добрался до башни! Зато вы со Змеёй Змиевной сдружились, рецептами обменивались, ты её грамоте научила, разные научные труды в её пещеру таскала, а она тебя из лунного и солнечного света ткать и кружева плести научила, а также, как любую хворь исцелить. А ещё Змея Змиевна постоянно песню напевала, колыбельную, теперь и ты её поёшь. Как же тяжела доля Василисы Премудрой! А тут ещё горе страшное у тебя случилось, ты как всегда в своей лаборатории науку постигала, как недоглядела, звёздную пыль с разрыв-травой смешала, такой взрыв раздался! И это полбеды, звёздная пыль все знания, весь твой опыт, всю учёность унесла. Нужно тебе свиток мудрости найти, чтоб свою учёность вернуть.

И сейчас твоя последняя попытка найти мужа — пошла ты к Кощею и попросила его тебя лягушкой обернуть, может, догадается царевич, какой стрелу пустить? А уж ловить стрелы на лету тебя Змея Змиевна научила! Шкурку свою ты по желанию сбрасывать можешь. Вот и сюда царевной пришла. Кощей, правда, тебя с уговором обратил — не найдёшь мужа, в рабство к Кощею пойдёшь, на его царство будешь работать. И лягушкой навсегда останешься. Была бы учёность да мудрость с тобой, контракт бы внимательнее прочитала, особенно то, что мелким шрифтом. А так подписала не глядя. И вот срок твой на исходе. Как только вечер закончится, если не найдёшь ты суженого, век Кощею принадлежать будешь.

Змея Змиевна носила на шее деревянный листик и никогда с ним не расставалась.

Цели:

- 1) найти свиток мудрости;
- 2) найти учениц и открыть свою школу;
- 3) для чего надо сокровища либо клад, либо мецената найти;
- 4) найти мужа.

С собой:

- свиток исцеления, любую хворь вылечит (персонаж читает свиток и возвращает своё здоровье), заменяет живую воду;
- свиток подводного дыхания — персонаж читает свиток и обретает возможность дышать под водой;

– заклинание — забрать речь на 5 мин., вместо этого персонаж говорит «ква»;

– заклинание — персонаж 5 мин. танцует.

Текст колыбельной:

Спят усталые игрушки, книжки спят.
Одеяла и подушки ждут ребят.
Даже сказка спать ложится,
Чтобы ночью нам присниться.
Ты ей пожелай:
Баю-бай.

Обязательно по дому в этот час
Тихо-тихо ходит дрема возле нас.
За окошком всё темнее,
Утро ночи мудренее.
Глазки закрывай,
Баю-бай.

В сказке можно покататься на луне.
И по радуге промчаться на коне.
Со слонёнком подружиться
И поймать перо Жар-птицы.
Глазки закрывай,
Баю-бай.

Баю-бай, должны все люди ночью спать.
Баю-баю, завтра будет день опять.
За день мы устали очень,
Скажем всем: «Спокойной ночи!»
Глазки закрывай,
Баю-бай.

Лихо

Кружить, плутать, морочить, сбивать с пути — вот оно наслаждение от работы! Скольких пеших и конных ты запутала, напугала, затуманила, задурманила! Куда там Лешему. Леший — твой брат, только мало кто об этом знает, вы с ним вечные соперники, вот и на этот раз спор у вас вышел, кто лучше всех, да ловчее, да хитрее, кто фигурку летающего кота редкую да волшебную

добудет, да у кого она в конце вечера окажется, тот и выиграл, ну а проигравший потом год в помощниках другого ходить будет. Ну и мухоморовку поставит, конечно. Хорошо быть Лихом! Одна проблема: повстречала ты на своём пути Серого Волка. Думала, он тебе о фигурке кота летающего расскажет, а в итоге Серый тебя к Котофею Ивановичу отвёл, кот же? Кот! А если с дерева пнуть, так ещё и летающий. А ведь ты за это Серому Волку свиток мудрости отдал и козу волшебную, коза золото каждый день давала. Хорошо ещё, что хоть кружка волшебная у тебя осталась (кто из той кружки выпьет, с того все наведённые заклинания снимаются). И ещё одна напасть злая с тобой случилась: пошутила ты над путником — на падение да неустойчивость заколдовала, а путник возьми да и прокляни тебя! Теперь тебя так и тянет людям помогать да добрые поступки делать. Надо было Емелю заплутать да заморочить, а ты его до дома довела, в доме прибралась, еды наварила, спать уложила. У Марьи Моревны конь захромал, так ты на своём горбу до светлицы довезла, на коня все травки целебные извела, бальзам на семи травах настоящий сорокаградусный на притирания да компрессы извела. Не можешь ты так больше! Надо вредность свою вернуть. И узнала ты, что путником тем Змея Змиевна была, она твою вредность в свиток заключила. Найдёшь свиток вредности, прочитаешь и вернёшь свою жизнь весёлую!

Цели:

- 1) найти фигурку летающего кота;
- 2) найти свиток вредности.

Помогаешь вообще всем, кто попросит.

С собой:

- волшебная кружка;
- заклинание неустойчивости — персонаж 5 мин. падает и не может ходить на двух ногах;
- заклинание лжи — персонаж 5 мин. говорит только неправду.

Кикимора

О, какое это счастье лежать на дне лесного озера и смотреть вверх, и водоросли нежно обвиваются вокруг ног, и рыбки щекочутся, и так и норовят спрятаться в твоих волосах. А если проплыть чуть дальше, там начинается родное болотце, сколько там растёт чудесных травок! А кто разбирается в болотных травах лучше кикиморы? Ты не какая-то вертихвостка-русалка, они только и знают, что хвостами вертеть! А Утопленница и того хуже: хочу, говорит, терем себе! На дне озёрном — каменный, на болоте — деревянный! Хочу у очага зимой греться, а летом в холодной водице прятаться! Добрых

молодцев встречать, бдительность усыплять, в навь сонных отправлять. Злодейка! Ты, конечно, тоже путником не побрезгуешь, только у тебя это натура хищная, так-то ты и помочь можешь, и заплутавшего в болоте выведешь, и ягод подкинешь, и грибочки укажешь, коль с уважением путник пришёл, отчего не помочь? А какой роскошный у тебя был голос! Все сирены завидовали, русалки за песню твою речным жемчугом платили, водяной и тот, как тебя услышал, сразу замуж позвал. И вот украли у тебя голос! Тебя, Кикимору болотную, зельем дурманящим отравили! Ты к подаркам-то привыкла, вечно у порога то букетик оставляют, то курицу дохлую, а то и лягушек да поганок принесут, да отборнейших. А тут мухоморовку в бутылки плетёной принесли, ещё и с лукошком волчьих ягод. Ну, ты и позвала Утопленницу, хоть и не дружишь с ней, а всё соседки, да и не пить же одной? Вы так хорошенько посидели, а наутро ты проснулась — а голоса твоего дивного как не бывало! То ли мухоморовку отравил враг, то ли Утопленница постаралась. И это ещё не всё, беда одна не ходит. Ты свою силу волшебную да жизненную силу из древнего клада черпала. Разорили болото, клад вытащили! Сколько монеток себе вернёшь, столько силы у тебя и будет. А голос твой тебе только свиток голоса вернёт.

Монетки любые, из любых кладов, очень нужно тебе золото на дне твоего болота.

Цели:

- 1) голос вернуть;
- 2) монетки собрать;
- 3) Утопленницу допросить да отомстить.

Что есть:

– волшебная сова, её Котофей отдал за мешок валерианы. Силы не имеет, ибо разряжена. А так Тьму указывает;

– свиток мудрости и учёности — персонаж читает свиток, и к нему возвращается его учёность и мудрость;

– фигурка летающего кота, в болоте нашла.

Заклинания:

– заклинание зелёного — персонаж 5 мин. должен искать зелёный цвет и прикоснуться к нему;

– заклинание красного — персонаж 5 мин. должен искать красный цвет и прикоснуться к нему;

– заклинание жёлтого — персонаж 5 мин. должен искать жёлтый цвет и прикоснуться к нему;

– дерево — персонаж испытывает любовь ко всему деревянному, ищет и гладит всё деревянное.

Котофей Иванович

Тяжёлая у тебя жизнь! Сначала у хозяина — то тапком запустят, то веником замахнутся. Ну, утащил ты рыбки, ну, съел сливки, допустим, что и колбасу ты украл, так что, всё, конец света? Да, ты плохо ловил мышей. Так это просто жалость к живой душе, что теперь, губить каждого, кто зёрнышко взял? Выгнал тебя хозяин за пустяк — в погреб просочился, окорок надкусал, спать завалился, а на тебе мышки пристроились. Добрый ты, а хозяин тебя за шкурку и в лес. Хорошо, что там ты Лису Алису Патрикеевну повстречал, с короб ей наврал, что ты генерал Котофей Иванович и для ревизии да службы в эти леса направлен. Вы с Лисой всё зверьё построили, медведи да волки вам дань носят, о мелкой живности и говорить нечего. А тут ещё и с Емелей сдружились. Прознал Емеля способ вещи волшебные делать — лихой ветер поймать, в тело заточить, а силу его в предметы заточить. Всё прекрасно получилось, если б не одно «но». Вы-то планировали из ветра какого-нибудь Финиста сделать или Иванушку-дурачка, а получился Кощей. Очень злой Кощей. Из силы ветра вы создали волшебную кружку — она все эффекты от заклинаний снимает, волшебную козу — она золото приносит, волшебную сову — она Тьму указывает. Только сова разрядилась быстро, ты её на мешок валерианы у Кикиморы и сменял. Лису Алису ты любишь и уважаешь, с Емелей дружишь.

Есть у тебя горе великое: шерсть стала тускнеть и выпадать, беда прям страшная. Срочно нужен свиток роскошного меха. Как действует — персонаж читает свиток, и его шерсть/волосы становятся здоровыми, роскошными и пушистыми. Только свиток этот у Кощея хранится. Тут действовать тонко надо!

И это не единственная беда. Когти твои совсем слабые да тупые. Нужен тебе свиток стальных когтей. Генерал ты или где?

А ещё ты внезапно понял, что выглядишь совсем не как Кот, Тьма перепутала облики сказочных персонажей, и никто, кроме тебя, не знает, что на самом деле ты Котофей. С другой стороны, ты не знаешь за чьим обликом спрячутся твои недруги и друзья. Зато сколько это даёт возможностей!

Цели:

- 1) найти свиток роскошного меха;
- 2) найти свиток стальных когтей;
- 3) найти жену свою Алису и помогать ей.

Что есть:

- золотые монетки, что только звери в качестве дани не принесут;
- деревянный лист на верёвочке, что Змее Змиевне принадлежит, очень ценная для неё вещь, хранимая с детства. Её тебе птицы в качестве дани принесли.

Лиса Алиса Патрикеевна

Весёлая и привольная жизнь в лесу, особенно если умеешь найти своё место. Тебе судьба послала такой шанс в виде мужа — Кота Котофея Ивановича, ревизора и генерала, что послали над лесами вашими надзирать. Вы с Котофеем всё зверьё построили, медведи да волки вам дань носят, о мелкой живности и говорить нечего. А тут ещё и с Емелей сдружились. Прознал Емеля способ вещи волшебные делать — лихой ветер поймать, в тело заточить, а силу его в предметы заточить. Всё прекрасно получилось, если б не одно «но». Вы-то планировали из ветра какого-нибудь Финиста сделать или Иванушку-дурачка, а получился Кощей. Очень злой Кощей. Из силы ветра вы создали волшебную кружку — она все эффекты от заклинаний снимает, волшебную козу — она золото приносит, волшебную сову — она Тьму указывает. Только сова разрядилась быстро, Котофей её на мешок валерианы у Кикиморы и сменял. Мужа Котофея ты любишь и уважаешь, с Емелей дружишь. Есть у тебя и проблемы, а у какой генеральши их нет? В лесу вашем зверьё повывелось, трава сохнет, деревья гибнут, скоро есть нечего будет! Не будет зайцев да фазанов, да куропаток, жирненьких да сочненьких! И Котофею ты ещё ни о чём не говорила, решила для начала сама узнать, как дело поправить. И узнала: необходим тебе свиток плодородия. Где б ещё найти его? Есть у тебя и личная проблема: был у тебя талант природный — верили твоему лисьему слову. А теперь талант пропал. Как ты жить будешь без своего таланта, кто верить Лисичке будет? Дар убеждения — вот твой талант. Надо найти свиток таланта теперь. А ещё ты тайну узнала — все эти свитки действовать начнут, только когда Тьму изгонят. Узнать бы ещё как.

Цели:

- 1) найти свиток таланта;
- 2) найти свиток плодородия;
- 3) узнать, как изгнать Тьму;
- 4) изгнать Тьму.

С собой:

- золотые монетки, чего только звери в качестве платы не притащут;
- волшебное зеркальце — оно разряжено, без энергии, а так это озеро с живой водой, только в зеркальце заключено;

– слёзы Марьи Моревны, и среди них особая слеза, в которой её сила заключена. Слёзы Марьи Моревны снимают одно любое заклинание.

Леший

Хорошо быть хозяином леса, только вот ведь незадача, и проблемы подопечных — это твои проблемы! Да, ты любишь заблудить кого, заплутать в трёх соснах, заморочить, грибы да ягоды спрятать, да у тебя брат родной — Лихо, так ты ещё и ему фору даёшь, вы с ним вечные соперники. Вот и на этот раз спор у вас вышел, кто лучше всех, да ловчее, да хитрее, кто фигурку летающего кота редкую да волшебную добудет, да у кого она в конце вечера окажется, тот и выиграл, а проигравший потом год в помощниках другого ходить будет! Ну и мухоморовку поставит, конечно. Очень тебе проиграть не хочется. Надо теперь фигурку эту искать! Только не единственная это у тебя проблема, экологические у тебя катастрофы. Погань какая-то соляное заклятие на твой лес кинула. Да и в соседнем лесу, которым генерал Кот Котофей Иванович со своей генеральшей Лисой Алисой правит не всё ладно: травы жухнут, деревья сохнут, звери и птицы разбегаются. Котофею только и надо, что найти свиток плодородия, а у тебя всё сложнее. Тебя только живая вода спасёт, да не кружка, надо весь источник к тебе в лес переносить. Озеро живой воды буквально. Надо отыскать его, да срочно. Вторая проблема: лес у тебя больно не сказочный, один ты там живёшь, да Лихо ещё заглядывает. Вот бы ещё кто в твоём лесу поселился, престиж леса повысил, а то волшебство всякое, тот же папоротник, да и прочие травки волшебные, да чудеса только в сказочном лесу появляются.

Цели:

- 1) найти фигурку летающего кота;
- 2) найти озеро с живой водой;
- 3) поселить у себя в лесу как можно больше сказочных персонажей.

У тебя есть золотая рыбка — первая помощница Утопленницы, ты её у выдры отобрал, вылечил, теперь рыбка твоя. Рыбка может один раз за игру зарядить любой артефакт.

А ещё у тебя есть браслет из перламутра, он успокаивающим свойством обладает, гнев умиряет, жажду крови снимает, и нечисть всякая может в нём солнца не бояться.

Емеля

Вот вроде всё у тебя есть: и печка самоходная, и щука говорящая, а словно радости нет никакой, и лежать как раньше на печи не получается, словно колет тебя пониже спины что-то очень острое, покоя не даёт. Прознал ты

способ вещи волшебные делать: лихой ветер поймать, в тело заточить, а силу его в предметы заточить. Всё прекрасно получилось, если б не одно «но». Выто с Котофеем и Лисой Алисой планировали из ветра какого-нибудь Финиста сделать или Иванушку-дурачка, а получился Кощей. Очень злой Кощей. Из силы ветра вы создали волшебную кружку — она все эффекты от заклинаний снимает, волшебную козу — она золото приносит, волшебную сову — она Тьму указывает. Только сова разрядилась быстро, Котофей её на мешок валерианы у Кикиморы и сменял. С Котофеем и Лисой Алисой ты до сих пор дружишь, а вещи по миру разошлись. Вот зачем ты это сделал? Пошто ветер обидел? Примириться бы теперь! Знать бы ещё, как исцелиться, да жало это, что на подвиги дурные да приключения толкает, из себя вытащить. Есть свиток, говорят, свиток лени, что любое шило победить может, найти бы его. А ещё жена тебе нужна. Надоело одному по миру ходить, вон Котофей и Лиса душа в душу живут, вот бы и тебе жену верную. Есть, кроме этого, у тебя и другие проблемы: узнал ты, что есть сказочный край, где житьё волшебное, горы там да озеро, лодка на берегу, вот там бы дом построить да с женой семью создать. Каждую ночь край этот снится, попасть бы туда! И узнал ты, что край этот Тьма в баночку спрятала, и энергии нет. Надо найти эту баночку и зарядить артефакт, тогда дорога в твой волшебный край откроется.

А недавно с тобой сказочное чудо случилось: встретил ты Лихо, а она любит заплутать да заморочить, думал, три дня плутать будешь, а Лихо тебя до дома довела, в доме прибралась, еды наварила, спать уложила. Чудеса, да и только!

Цели:

- 1) найти жену;
- 2) найти свиток лени;
- 3) найти и зарядить волшебную баночку;
- 4) позвать с собой в этот край друзей: чем больше сказочных существ там жить будет, тем больше чудес, радости и счастья будет в этом крае.

С собой:

- золотые монетки, что ты из болота вытащил, клад нашёл;
- заклинание от щуки;
- рыба — персонаж 5 мин. думает, что он рыба в озере;
- танец — персонаж 5 мин. танцует.

Змея Змиевна

Что такое жить в семье Горыныча? С самого детства знать, что ты самая умная, самая лучшая, самая красивая змейка на свете. Почему у тебя только

одна голова? Так это потому, что в тройном размере такую умницу свет не выдержит. Где твоя чешуя? А ты выпей зелье, и появится. Где твой хвост и огненное дыхание? Хвосты только мужчинам положены, а насчёт огненного дыхания, так ты перед битвой пей зелье, смотри, какое красивое для тебя достал. Почему говорят, что ты приёмьш похищенный? Врут злыдни завистливые, всем такую дочку хочется. Где мама? Так Горынычи сами без мам размножаются. И вот такие красавицы чудесные у них получают! С самого детства ты носишь, не снимая, деревянный лист на верёвочке, самая дорогая для тебя вещь на свете. А ещё тебе постоянно снится, как женский голос напевает колыбельную. Ты и сама эту колыбельную выучила и Царевну-лягушку ей научила. А ещё тебе снится иногда полный тоски, горя и печали женский голос, что зовёт тебя: «Где ты, доченька?» Горыныч-папа же всегда отвечал: «Это ты слишком плотно поужинала, выпей зелье, никакие голоса тревожить не будут». Есть у тебя подруга верная — Василиса Премудрая, что сейчас Царевной-лягушкой зовётся. Очень она замуж хочет и основательно готовится к встрече будущего мужа. Она трижды оборачивалась горлицей — по сказочным правилам Иван должен был её подстрелить, а потом в платке домой отнести. Перевелись охотники в дремучих лесах! Трижды она оборачивалась лебедушкой. Не нашёлся Гвидон. Трижды ты её уносила, ни один богатырь не добрался до башни! Зато вы с царевной сдружились, рецептами обменивались, она тебя грамоте научила, разные научные труды в твою пещеру таскала, а ты её из лунного и солнечного света ткать и кружева плести научила, а также, как любую хворь исцелить. Хорошая она девка, вот как бы ей помочь? А недавно ты Лихо повстречала, решила Лихо пошутить над путником — на падение да неустойчивость заколдовала, вот ты возьми да и прокляни Лихо! Теперь Лихо так и тянет людям помогать да добрые поступки делать. Поделом ему, нечего пакости устраивать. Есть у тебя и свои горести да проблемы: ищешь ты место, где будешь дом свой строить, по миру скитаешься. Пещера Горыныча — место хорошее, только тебе свой дом нужен, где б его найти? Как место выбрать? А ещё волшебство твоё пропало, сила магическая, вернуть только свиток магии может, только где тот свиток найти? А без магии что за жизнь? И будто бы проблем тебе мало, линька началась, первая твоя линька. И если не выпьешь ты живой воды, станешь страшилищем облезлым, видно, не по рождению ты Змиевна!

Цели:

- 1) найти место для дома;
- 2) найти свиток магии;

- 3) найти живой воды;
- 4) помогать Царевне-лягушке.

С собой:

- золотые монетки;
- книга сказок, артефакт древнейший, ты у Горыныча из сокровищницы достала;
- свиток света;
- свиток сверхскорости.

Серый Волк

Хорошо бегать серым волком, помогать богатырям да царевичам, любишь ты приключения и авантюры всякие! Например, по просьбе Горыныча украл ему девочку в дочки, а украл у Бабы-яги, у неё окошко раскрыто было, а малютка такая прелестная там агукала, ну вот как такую не украсть? И выросла у Горыныча прекрасная Змея Змиевна, любимая дочка. А как ты любишь читать! Ты очень любознательный! Даже у Тьмы листочек из её страшной книги прочитать успел и узнал, что есть среди вас персонаж с ростком тьмы, и чтоб тьму победить, надо вам про этого героя в сказку сказок небольшую историю написать, где тьма побеждена именно этим героем будет. Только тому, кто историю писать будет — а это может быть любой герой — надо потом свиток света прочитать, а то Тьма на него перекинется и всё равно победит. Есть у тебя и проблемы свои личные: нет у тебя места, который ты домом назвать можешь, всё бегаешь и бегаешь, где б уже уголок родной найти? А вторая проблема: была у тебя раньше сила в ногах, мог со скоростью ветра бегать, а теперь что? Собака и та обгонит. Надо тебе найти свиток сверхскорости, а то волка ноги кормят, как тебе без скорости? Ну и напарник тебе нужен верный да дружный, с кем и Жар-птицу можно пой-ти добыть, и на чудо-юдо сходить — по приключениям партнёр. А то и без авантюр ты жить не можешь, и одному бегать уже надоело.

Цели:

- 1) изгнать Тьму;
- 2) найти свиток сверхскорости;
- 3) найти дом;
- 4) найти партнёра.

С собой:

- зуб Соловья-разбойника, нашёл в странствиях;
- золотые монеты;
- слёзы Марьи Моревны, что любое заклинание могут отменить.

Марья Моревна

Ты самая сильная из всех богатырей, нет равного тебе, ты воительница, и если и будешь ты мужа искать, то только равного тебе или по силе, или по хитрости. Хотя тебе не столько муж нужен, сколько верный напарник и союзник по авантюрам и приключениям, чтоб было с кем и на Жар-птицу сходить, и на чудо-юдо пойти, и за золотыми яблоками, и за шкурой свирепого вепря. Да и дома у тебя нет, куда из приключений возвращаться, где свой терем ставить. Пока что придорожные трактиры да гостиницы — твой дом. Пора бы уже и светлицу где построить, да только где? А недавно чудо с тобой произошло: твой конь захромал, так Лихо на своём горбу до светлицы довезла, на коня все травки целебные извела, бальзам на семи травах настоянный сорокаградусный на притирания да компрессы извела. Выздоровел конь, богатырским стал! Да только новая напасть напала: Тьма порчу навела, плакать ты как начинаешь, остановиться не можешь, водопадом слёзы льются. Это на вечер ты зелье приняла, так оно только однократно действует. И узнала ты, что надо тебе найти свою самую первую слезинку, что стеклянным камнем стала, знак на этой слезе — три круга, вернёшь свою первую слезу себе — и плач твой прекратится. Слёзы твои очень редкими были, оттого камнем и оборачивались.

Цели:

- 1) найти себе верного напарника или мужа;
- 2) найти место, где будет твой дом;
- 3) найти свою первую слезу.

С собой:

- золотые монеты;
- каменное солнце (оно может заменить один любой артефакт или любой свиток, кроме твоей первой слезы).

Упырь

Быть самым сильным хищником и знать, что ты хозяин ночи, а потом днём дрожать от ужаса, что тебя найдут, вытащат под солнце и свет испепелит тебя — ну что это за жизнь? Да ещё эта вечная необходимость ловить путников. А что хуже всего — у любой еды всего один вкус — пепла и мела. Да ещё твоя натура слишком агрессивная! А ведь ты разумный, интересный, ты тоже хочешь про себя отдельную историю, а не вот это — быть пятым в шестом ряду приспешников Вия. И дом, тебе нужен свой дом, а не копать землянку каждый раз там, где застанет тебя рассвет. Вот бы найти перламутровый браслет, он успокаивающим свойством обладает, гнев умиряет, жажду крови снимает, и нечисть всякая может в нём солнца не бояться. И

ты узнал, как про себя отдельный эпос сотворить: вписать в книгу сказок своё пожелание, да любым артефактом это подтвердить. И автора, автора найти — надо, чтобы любой из других персонажей про тебя согласился истории сочинять.

Цели:

- 1) найти браслет;
- 2) найти дом;
- 3) найти книгу сказок;
- 4) найти своего автора.

С собой:

- живая вода;
- золото.

Соловей-разбойник

Хорошо быть разбойником, да только вечно ты один, найти бы себе напарника, ты бы с ним горы свернул! Ищешь ты себе друга и союзника, да к тому же есть у тебя мечта: за море отправиться, а для такого путешествия тебе скатерть-самобранка да фляжка-неубывайка нужны, ну и друг верный. И лодка, конечно, тоже. И как будто мало у тебя проблем, у тебя ещё зуб твой волшебный выпал, надо его найти.

Цели:

- 1) найти скатерть-самобранку;
- 2) найти фляжку-неубывайку;
- 3) найти самоходную лодку;
- 4) найти напарника;
- 5) найти свой зуб и свиток подводного дыхания, мало ли что на море будет.

С собой:

- свиток вредности и свиток стальных когтей.

Утопленница

Тебе всё нравится в твоём нынешнем состоянии: и сила волшебная есть, то есть была, и озеро у тебя отличное, и на иве так удобно сидеть, расчёсывая свои роскошные волосы и приманивая добрых молодцев, да только как иногда тоска накатит! Вот и решила ты: хочу терем себе! На дне озёрном — каменный, на болоте — деревянный. Хочу у очага зимой греться, а летом в холодной водичке прятаться. Добрых молодцев встречать, бдительность усыплять, в навь сонных отправлять. Да, ты злодейка! И вечная соперница Кикиморе. Как ты её голосу золотому завидовала. Её за голос этот подарками

засыпают, вот и ты зелье, голоса лишающее, прислала да под мухоморовку в бутылки плетёной замаскировала. Она тебя даже в гости позвала, вместе распили, ты только вид делала, что пила. Правду говорят, всё к тебе сторицей возвращается, потеряла ты силу волшебную, и беда не ходит одна: твоя любимица, золотая рыбка синего цвета, потерялась, её из озера куница хищная украла. Ты свою силу волшебную да жизненную силу, как и Кикимора, из древнего клада черпала. Разорили болото, клад вытащили. Сколько монеток себе вернёшь, столько силы у тебя и будет. Кикимора, небось, тоже монетки ищет, хочет свою силу вернуть.

Цели:

- 1) найти свою любимицу;
- 2) найти монетки;
- 3) найти того, кто тебе дом построит.

С собой:

- скатерть-самобранка;
- фляжка-неубывайка;
- лодка самоходная.

Иван-дурак

Есть у тебя мечта: приключений тебе хочется, риска, авантюры. Да одному в путь пускаться не интересно. Нужен тебе друг верный. А кроме того, грустно тебе от того, что своего летописца у тебя нет. И ты узнал, как про себя отдельный эпос сотворить: вписать в книгу сказок своё пожелание да любым артефактом это подтвердить. И автора, автора найти: надо чтобы любой из других персонажей про тебя согласился истории сочинять. А ещё жены у тебя нет. Кто тебя после приключений дома с ужином ждать будет? Да и дома тоже нет...

Цели:

- 1) найти книгу сказок;
- 2) найти своего автора;
- 3) найти друга верного;
- 4) найти жену;
- 5) решить, где ты будешь дом свой строить.

С собой:

- свиток магии.

Полоз

Хорошо быть повелителем всех руд в горном царстве, захотел — увёл золотую руду от жадных старателей, а увидел чистую душу — так и наградил.

Ты и камни драгоценные выращиваешь, недра земные богатыми делаешь, людям помогаешь. И не только золотом да самоцветами ты заведущь — всякая руда тебя слушается. Только пришла беда: перестали жилы расти, камень силу потерял. Надо спасать горы! И узнал ты, что есть способ проверенный — каменные слёзы богатырши, чем больше ты их найдёшь, тем богаче твои горы будут.

Есть у тебя и вторая печаль: жены у тебя нет. Не за всем ты один присмотреть успеваешь! Правда, ящерки твои шептались, что вместо жены можно секретаря али управляющего нанять, помощника верного. Тоже ведь идея хорошая! Царство у тебя большое, за ним бережный уход нужен.

А ещё любишь ты истории писать-сочинять, только о ком писать, не знаешь. Да не пустые байки, а эпос, что в вашем волшебном царстве случится, а для этого сказка сказок нужна и герой твоего эпоса, о ком сказы слагать будешь. И ты узнал, как про кого-нибудь отдельный эпос сотворить: вписать в книгу сказок своё пожелание да любым артефактом это подтвердить. И героя, героя найти: надо, чтобы любой из других персонажей согласился героем книги стать.

Цели:

- 1) найти каменные слёзы богатырши;
- 2) найти жену или помощника;
- 3) найти героя и стать автором.

С собой:

– свиток лени и свиток плодородия.

Таблица персонажей

Персонажи	Что есть	Цели
Кощей	Заклинание правды (один вопрос). Заклинание немоты на 5 мин. Заклинание превратить в лягушку на 5 мин. Заклинание превратить в козлёночка на 5 мин. Наполнить энергией одну волшебную вещь. Свиток крепкой памяти (возвращает память): персонаж читает свиток, и к нему возвращаются все воспоминания. Одноразовый. Свиток роскошного меха: персонаж читает свиток, и его шерсть/волосы становятся здоровыми, роскошными и пушистыми	1) собрать эти предметы; 2) вернуть себе силу

Баба-яга	<p>Деревянные фигурки с изображением зверей. Одно из них на верёвочке осталось на шее украденного, а второе осталось у тебя.</p> <p>Заклинание объятий: обнимает всех 5 мин.</p> <p>Заклинание мяуканья: в течение 5 мин. заколдованный не может говорить, только мяукает.</p> <p>Заклинание доброты: заколдованный в течение 5 мин. становится очень добрым.</p> <p>Свиток таланта: персонаж читает свиток и возвращает свой утерянный талант.</p> <p>Свиток голоса: персонаж читает свиток, и у его голоса теперь дивное, прекрасное звучание.</p> <p>Слова для призыва молодильных конфет (после восстановления памяти, отдать после этих слов конфеты):</p> <p>Девиз — ни дня без шоколада! Ему как солнцу утром рада! И спать ложусь я, предвкушая, Что встречу с ним за чашкой чая!</p> <p>Как вернуть отданную волшебную силу: выпить живой воды и прикоснуться к предметам с твоей силой со словами «забираю своё»</p>	<p>1) вернуть память; 2) съесть молодильные конфеты; 3) найти своё дитя</p>
Царевна-лягушка	<p>Свиток исцеления, любую хворь вылечит: персонаж читает свиток и возвращает своё здоровье.</p> <p>Свиток подводного дыхания: персонаж читает свиток и обретает возможность дышать под водой.</p> <p>Заклинание — забрать речь на 5 мин., вместо этого персонаж говорит «ква».</p> <p>Заклинание — персонаж 5 мин. танцует</p>	<p>1) найти свиток мудрости; 2) найти учениц и открыть свою школу, для чего надо сокровища либо клад, либо мецената найти; 3) найти мужа</p>
Лихо	<p>Волшебная кружка.</p> <p>Заклинание неустойчивости: персонаж 5 мин. падает и не может ходить на двух ногах.</p> <p>Заклинание лжи: персонаж 5 мин. говорит только неправду</p>	<p>1) найти фигурку летающего кота; 2) найти свиток вредности. Помогаешь всем, кто попросит</p>
Кикимора	<p>Волшебная сова, её Котофей отдал за мешок валирианы.</p> <p>Свиток мудрости и учёности: персонаж читает свиток, и к нему возвращаются его учёность и мудрость.</p> <p>Фигурка летающего кота, в болоте нашла.</p> <p>Заклинание зелёного: персонаж 5 мин. должен искать зелёный цвет и прикоснуться к нему.</p> <p>Заклинание красного: персонаж 5 мин. должен искать красный цвет и прикоснуться к нему.</p> <p>Заклинание жёлтого: персонаж 5 мин. должен искать жёлтый цвет и прикоснуться к нему.</p> <p>Дерево: персонаж испытывает любовь ко всему деревянному, ищет и гладит всё деревянное</p>	<p>1) вернуть голос; 2) собрать монетки; 3) Утопленницу допросить да отомстить</p>

Кот Котофей Иванович	Золотые монетки. Деревянная игрушка на верёвочке	1) найти свиток роскошного меха; 2) найти свиток стальных когтей; 3) найти жену свою Алису и помогать ей
Лиса Алиса Патрикеевна	Золотые монетки. Волшебное зеркальце (оно разряжено, без энергии, а так это озеро с живой водой, только в зеркальце заключено). Слёзы Марьи Моревны, и среди них особая слеза, в которой её сила заключена. Слёзы Марьи Моревны снимают одно любое заклинание	1) найти свиток таланта; 2) найти свиток плодородия; 3) узнать, как изгнать Тьму; 4) изгнать Тьму
Леший	Золотая рыбка. Она может один раз за игру зарядить любой артефакт. Браслет из перламутра, он успокаивающим свойством обладает, гнев умиряет, жажду крови снимает, и нечисть всякая может в нём солнца не бояться	1) найти фигурку летающего кота; 2) найти озеро с живой водой; 3) поселить у себя в лесу как можно больше сказочных персонажей
Емеля	Золотые монетки. Заклинание от щуки. Рыба: персонаж 5 мин. думает, что он рыба в озере. Танец: персонаж 5 мин. танцует	1) найти жену; 2) найти свиток лени; 3) найти и зарядить волшебную баночку; 4) позвать с собой в этот край друзей
Змея Змиеевна	Золотые монетки. Книга сказок. Свиток света. Свиток сверхскорости	1) найти место для дома; 2) найти свиток магии; 3) найти живую воду; 4) помочь Царевне-лягушке
Серый Волк	Зуб Соловья-разбойника. Золотые монеты. Слёзы Марьи Моревны, что любое заклинание могут отменить	1) изгнать Тьму; 2) найти свиток сверхскорости; 3) найти дом; 4) найти партнёра
Марья Моревна	Золотые монеты. Каменное солнце	1) найти себе верного напарника или мужа; 2) найти место, где будет твой дом; 3) найти свою первую слезу
Упырь	Живая вода. Золото	1) найти браслет; 2) найти дом; 3) найти книгу сказок; 4) найти своего автора

Соловей-разбойник	Свиток вредности. Свиток стальных когтей	1) найти скатерть-самобранку; 2) найти фляжку-неубывайку; 3) найти самоходную лодку; 4) найти напарника; 5) найти свой зуб; 6) найти свиток подводного дыхания
Утопленница	Скатерть-самобранка. Фляжка-неубывайка. Лодка самоходная	1) найти свою любимицу; 2) найти монетки; 3) найти того, кто тебе дом построит
Иванушка-дурачок	Свиток магии	1) найти книгу сказок; 2) найти своего автора; 3) найти друга верного; 4) найти жену; 5) решить, где ты будешь дом свой строить
Полоз	Свиток лени	1) найти каменные слёзы богатырши; 2) найти жену или помощника; 3) найти героя и стать автором

Реквизит

Книга сказок

Каменные слёзы богатырши Марьи Моревны

Каменная первая слеза Моревны со знаком «три круга»

Два деревянных листа на верёвочке

Зуб Соловья-разбойника

Золотые монеты

Каменное солнце

Перламутровый браслет

Живая вода

Скатерть-самобранка

Фляжка-неубывайка

Самоходная лодка

Золотая рыбка синего цвета

Волшебная баночка с миром

Волшебное зеркальце

Волшебная сова

Волшебная кружка
Волшебная коза
Молодильные конфеты
Фигурка летающего кота
Свиток вредности
Свиток «Как победить Тьму»
Свиток света
Свиток сверхскорости
Свиток крепкой памяти
Свиток роскошного меха
Свиток таланта
Свиток магии
Свиток лени
Свиток мудрости
Свиток исцеления
Свиток подводного дыхания
Свиток голоса
Свиток стальных когтей
Свиток плодородия
Заклинание правды один вопрос
Заклинание немоты на 5 мин.
Заклинание превратить в лягушку на 5 мин.
Заклинание превратить в козлёнка на 5 мин.
Забрать речь на 5 мин., вместо этого персонаж говорит «ква»
Наполнить энергией одну вещь
Заклинание объятий
Заклинание мяуканья
Заклинание доброты
Заклинание танцы — 5 мин.
Заклинание неустойчивости
Заклинание лжи
Заклинание зелёного
Заклинание жёлтого
Заклинание красного
Любовь к дереву

Рыба — персонаж 5 мин. думает, что он рыба в озере
Танцы

Свитки

Свиток вредности, нужен Лихо, есть у Соловья-разбойника
Свиток «Как победить Тьму»
Свиток света, есть у Змеи Змиевны
Свиток сверхскорости, нужен Серому Волку, есть у Змеи Змиевны
Свиток крепкой памяти, нужен Яге, есть у Кощея
Свиток роскошного меха, нужен Котофею, есть у Кощея
Свиток таланта, нужен Лисе, есть у Бабы-яги
Свиток магии, нужен Змее Змиевне, есть у Ивана
Свиток лени, нужен Емеле, есть у Полоза
Свиток мудрости, нужен Царевне-лягушке, есть у Кикиморы
Свиток исцеления, есть у Лягушки, заменяет живую воду
Свиток подводного дыхания, есть у Лягушки, нужен Соловью
Свиток голоса, нужен Кикиморе, есть у Бабы-яги
Свиток стальных когтей, нужен Котофею, есть у Соловья
Свиток плодородия, нужен Лисе, есть у Полоза

Информация, которая выдаётся в течение игры

Есть на острове Буяне среди вас персонаж с ростком Тьмы, и чтоб Тьму победить, надо вам про этого героя в сказку сказок небольшую историю написать, где Тьма побеждена именно этим героем будет. Только тому, кто историю писать будет, а это может быть любой герой, надо будет потом свиток света прочитать, а то Тьма на него перекинется и всё равно победит.

Как найти отмеченного Тьмой? Так на него артефакт укажет.

Лекция перед игрой и правила

Здравствуйте! Сегодня у нас необычная игра, вы получаете легенды вместе со всем имуществом персонажа в конвертах. Сейчас я, Книжный Червь, и кот Баюн вам конверты раздадим.

Не спешите спрашивать, нет ли ошибки. Это коварная Тьма нынче вносит хаос. Дочитайте сначала до конца. И не произносите ничего вслух, пока не дочитаете. Надеюсь, каждый из вас сможет выполнить свои цели и задачи, и вместе вы победите Тьму!

План вечера же такой. Вы получаете конверты, 15 мин. читаете и принимаете легенды, рассматриваете имущество. Потом мы приветствуем вас на острове Буяне, знакомим друг с другом. Наливаем чаю. И игра начинается. Ровно через два часа остров Буян всех возвращает по своим сказкам-дорогам-домам.

Потом обсуждение игры, чаепитие, и мы закрываемся.

Смерти на игре нет. Магии очень много. И если вы хотите применить заклинание, вы заполняете карточку и отдаёте её мне или коту Баюну. Мы ставим время и сообщаем персонажу, что его заколдовали.

Про свитки. Даже если вы добыли их, на острове Буяне они не активны, и вовсе не из-за нашей вредности, тому есть причины. Возможно, вы найдёте эту причину и всё исправите.

Удачи вам и хорошего сказочного вечера!