

## Что там по сюжету?

Когда отряд нашел пропавшего ребенка, влюбившегося в Шелки и уговорил его вернуться, они решают, что пора бы выйти из леса в деревню, к людям, чтобы вернуть детей их отцу.

Друид-инструктор говорит, что с радостью пойдет с группой, ведь привязался к молодым духам. Друид-театрал говорит, что не пойдет с ними, ведь он не имеет такого права, так как он приверженец богини Дану и у них не принято покидать свой дом. Но, при этом, он дает обломок древнего менгира - камня Мудрости, который способен подсказывать верное решение, выводить на правильный путь. Друид говорит, чтобы он будет светиться каждый раз, как отряд выходит на правильное решение, и интенсивность этого света будет зависеть от того, насколько правильное игроками было принято решение. В частности он акцентирует внимание, что стоит искать правильный путь для выхода. Группа, поблагодарив друида, отправляется в путешествие.

## Как проходит игра?

Игра проходит в формате словески, где группа игроков, которая пытается выбраться из леса, будет сталкиваться с определенными трудностями на пути из леса к деревне, пытаясь выбраться из них с помощью действий, которые они проговаривают игровому мастеру - театралу. Игроки сидят и играют в словеску в кругу, лишь иногда вставая для того, чтобы поучаствовать в интерактивных элементах при определенных испытаниях.

## Полный план словески:

### 1. Атмосферный ввод

Продвигается сюжет дня, объясняется мотивация выйти из леса и сюжетно объясняются правила игры, примерно как в сюжетной справке в начале этого документа.

### 2. Пещера

Игроки приходят в пещеру, там они стоят на развилке из трех путей. Изначально, куда бы игроки не пошли, они будут возвращаться на то же место. Игроки должны с помощью камня догадаться, на какой путь идти, тогда они смогут продвинуться дальше по сюжету.

Там игрокам встречаются **Фоморы** - великаны, которые не рады пришествию путником. За это они им немного портят жизнь: они не убивают игроков, но примораживают всех на месте, кроме двоих, делят их напополам в две разные шеренги. Эти два игрока должны будут по рукам, потрогав их, понять, что за человек из их отряда стоит перед ними, каждый у своей шеренги. Если они угадали, то человек размораживается. **Можно использовать камень, чтобы лучше понять, кто это.** Он поможет, давая возможность задать один наводящий на человека фактологический

вопрос, и на этот вопрос человек, которого угадывают, должен шепнуть ответ на ухо мастеру игры, после чего мастер передаст ответ угадывающему. **Всего можно использовать эту способность камня 1 раз на человека.**

Когда все люди разморожены, великаны отпускают всех чуваков. Игроки выходят из пещеры

### 3. Дом Ведьмы Кайлих.

Камень своим светом приводит к распутью, но дороги, которые виднеются за распутьем, слишком далеки, чтобы пробовать идти по каждой из них. Началась гроза и вообще ужасная погода. Группа видит дом и решается зайти туда, чтобы спросить дорогу и переждать грозу. Оказалось, что там живет **Ведьма Кайлих**, которая колдовством переносит игроков в темный подвал. Она собирается сварить из них зелье, но на время уходит, чтобы собрать кореньев и трав для этого. **Нужно для начала использовать камень, который, намекая, начинает вибрировать у друида в кармане, потеряв его, чтобы был хоть какой-то источник света**

Пока есть время и ведьма ушла, нужно срочно бежать. Все двери заперты, и есть только небольшая щель в углу, через которую невозможно пройти. Тут просыпается мифическая кошка **Кат-Ши**, живущая в углу подвала. Она заговаривает с игроками и говорит, что можно сварить зелье уменьшения, которое можно найти в книге зельеварения на столе. Игроки должны открыть эту книгу, и тогда игровой мастер зачитает им рецепт.

Дальше происходит игра вслепую: нужно с завязанными глазами нащупать определенные предметы - **Губки, нарезанные в разных формах, лежащие в корзинках**, и закинуть их в определенном порядке в общий котел. Для удобства, группа делится на два стола. Зелье будет реагировать на добавление в него разных компонентов, и если оно реагирует неправильно, не как описано в книге, то ингредиент выкидывается из зелья и нужно добавить в него правильный ингредиент. Когда зелье сварено, все выпивают его и успешно бегут от ведьмы.

### 4. Клуракан

Группа продвигается дальше в небольшой грот, где их встречает озорный карлик **Клуракан**. Друид ранее похвастался тем, что у него есть посох, в котором и заключается сила. **Клуракан** слышит это и хочет поиграться с игроками, сорвав у него с шеи этот амулет. **Клуракан** лишь хочет поиграться, поэтому кричит, убегая, что его нужно искать в одном из ущелий грота.

Нужно, конечно же, вернуть амулет. При входе в грот висит карта, на ней отмечено 9 ущелий, но каждое время проверять попросту нет. **Нужно использовать камень:** при наведении на карту он засветится там, где есть карлик. По итогу группа идет туда, на каком месте засветился камень на карте, и находит карлика. Он отдает амулет и выводит из грота.

### 5. Загадки

На выходе из грота игрокам встречается добрый дух леса - **Брауни**. Он говорит, что готов вывести к деревне по тропе, которая здесь недалеко, но нужно тогда отгадать его загадки, ведь он хочет повеселиться. Он задает игрокам загадки, наводящие на

Ирландскую культуру, и игрокам нужно отгадать **минимум 3 загадки**, чтобы дух сказал, что мы победили и провел игроков по тропинке. **Камень использовать нельзя, Брауни забирает у нас его перед игрой, чтобы все было честно.**

## **6. Конец**

Брауни выводит игроков из леса по тропинке. Они с кайфом идут обедать в ближайшую столовую А.К.А харчевню.