**История: "Хранители Зодчества. Тайна Забытой Ставницы"**Давным-давно, когда Костромская земля ещё хранила шёпоты древних духов и дыхание лесов было слышно даже в сёлах, на месте нынешнего музея деревянного зодчества стояла великая деревня-мастерская по имени **Ставница**. Не простая была то деревня — каждый дом в ней строился не только из дерева, но и из особой древесной силы: **лешачьего дуба**, **русальей осины** и **берёзы ведуний**. Эти деревья не росли просто так — их сажали маги-строители, а оберегали лесные духи.  
Ставница славилась на весь Север — дома её пели в метель, храмы сияли ночью без огня, а мельницы могли говорить и советовать, когда начинать молоть зерно. Люди здесь были простые, но мудрые, и каждый мастер-зодчий был не просто плотником, а немного волшебником.  
Но слава Ставницы стала настолько велика, что о ней узнали **Темные резчики** — древние завистливые создания, вырезанные из чёрного гнилого дерева, ожившие от злых заклятий. Они не могли сами строить, только рушить и уродовать. Однажды ночью они пришли на волчьем тумане и обрушили на Ставницу проклятие: деревня исчезла. Не сгорела, не рухнула — **а как бы выпала из времени**. Люди, дома, инструменты, даже сами духи — всё это было запечатано в **Древесную Тень**, невидимую, но существующую рядом с реальным миром.  
Прошли века. Люди забыли о Ставнице, а память о ней осталась лишь в обрывках сказаний. Но был один человек, который не забыл — **старый лесник Евсей**, который жил в сторожке неподалёку. Он слышал шёпоты деревьев и однажды нашёл в чащобе странный артефакт — **Резную Клятвенницу**: деревянную дощечку, на которой были вырезаны символы Хранителей.  
Он понял: Ставница жива, но спит. Чтобы её пробудить и спасти от полного исчезновения, нужно собрать **семь древних печатей зодчества**, каждая из которых хранится в старом деревянном здании — церкви, избе, амбаре, мельнице, колодце, кузнице и сторожке.  
Но печати не отдают себя просто так — **каждая защищена легендой, загадкой или испытанием**, связанным с теми, кто когда-то жил в этих зданиях. Есть печать, которую охраняет говорящая Банька, другая спрятана в лукошке ткачихи, что соткала невидимую ткань времени, а третья запечатана в иконостасе, где ангелы умеют менять лица…  
И вот теперь, когда древний Музей деревянного зодчества был построен на месте исчезнувшей Ставницы, тропа открылась вновь. **Ты** — не простой посетитель. Ты — потомок одного из древних Хранителей. Только тебе под силу пробудить деревню, восстановить баланс между мирами и вернуть магию древнего зодчества на землю.  
Но будь осторожен: **Темные резчики** не дремлют. Их осколки всё ещё прячутся в щелях старых бревен, в трещинах резных ставней, в тенях под свесами крыш. И если ты ошибёшься, они могут вырваться наружу вновь...  
  
**Концовка**Собрав все семь печатей, герой (игрок) в финале сможет пробудить Ставницу: дома вновь засияют, деревянные животные оживут, мельницы запоют, а над деревней поднимется светлое пение древнего зодчества. Но каков будет финал — зависит от выборов, сделанных в пути…14:00

**Тайна оживающих изб**  
Большая история для квеста в Музее деревянного зодчества (Кострома)  
Давным-давно, когда Кострома была еще молодой, а по берегам Волги стояли густые леса, жил в этих краях старый плотник по имени Архип. Был он не простым мастером — в каждое свое творение он вкладывал частичку души, и потому дома, которые он строил, казались живыми. Шептались, что в полнолуние бревна в них тихо поскрипывают старинными напевами, а резные наличники шевелятся, словно пытаются что-то сказать...  
Но главным творением Архипа была «Изба-Хранительница» — особый дом, который, по легенде, помнил все тайны тех, кто под его крышей жил. В ней хранился «Ларчик времен» — волшебный сундучок, где запечатаны забытые истории всего костромского края.  
Однажды Архип исчез, а его избу разобрали по бревнышку и перенесли в музей деревянного зодчества. С тех пор прошло сто лет, но старики говорят, что:  
Если встать между церковью и мельницей в полнолуние, можно услышать, как скрипят половицытой самой избы...  
А если приложить ладонь к резному столбу у входа — почувствуешь тепло, будто дерево помнит человеческие руки...  
Пробуждение памяти  
В этом году случилось нечто странное... В музее начали исчезать мелкие вещи: то ложка старинная пропадет, то половик из угла свернется. Смотрители списывали на ветер, но ты-то знаешь правду — это «Ларчик времен» начал просыпаться!  
Он жаждет, чтобы его нашли, потому что:  
Раз в сто лет ларчик открывается сам, выпуская на волю одну забытую историю...  
В этом году именно та ночь, когда граница между прошлым и настоящим истончается...  
Если ларчик не найти до рассвета— все его истории исчезнут навсегда...  
Твоя миссия  
Тебе предстоит:  
Найти 5 «ключей», спрятанных в разных домах музея (каждый ключ — предмет, который «помнит» Архипа: его топор, прялку жены, черепок от горшка и т.д.).  
Разгадать напевы — записанные на старых бревнах узоры-ноты (если их правильно «прочитать», они складываются в подсказку).  
Открыть ларчик ровно в полночь (а иначе все исчезнет!).  
Но помни:  
Дерево не любит спешки — некоторые подсказки проявляются только в тени...  
Тени прошлого будут мешать — они не хотят, чтобы их тайны раскрывали