

СЕРИАЛ
ТЕНЬ ВЕКОВ
БРИФ
Полякова Полина

ТЕНЬ ВЕКОВ
Анимационный подростковый сериал

ЖАНР: Фэнтези, драма, антиутопия.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: в большей степени девушки, 13-15 лет

ВОЗРАСТНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ: 12+

ТЕХНИКА АНИМАЦИИ: 3D

СПОСОБ ПОСТРОЕНИЯ СЕРИЙ: горизонтально-вертикальный.

ХРОНОМЕТРАЖ СЕРИЙ 24 минуты

КОЛЛИЧЕСТВО СЕРИЙ (1 сезон): 8 серий

РЕФЕРЕНСЫ: Фильмы «Голодные игры», «Последний богатырь», «Дивергент», «Джуманджи: Зов джунглей», «Бегущий в лабиринте», «Гарри Поттер».

СЛОГАН:

Не бойся тени, что преследует тебя,
Борись – она с тобой не навсегда.

ЛОГЛАЙН:

Скрываясь от мира и тяжелого прошлого, Баба Яга оказываются в непростой ситуации – её сестра Яфит жаждет мести за отнятые силы и сделает всё, чтобы их вернуть – сможет ли Яга избавиться от страха и уберечь внучку Элен от опасности расправы мстительной сестры?

СИНОПСИС СЕРИАЛА:

Настоящее время. Баба Яга живёт вместе с внучкой Элен самой обычной жизнью. Которое столетие старуха остаётся в плену своих страхов, отчего излишне оберегает внучку от влияния мира, и девочка вынуждена сбегать от одиночества, погружаясь в миры компьютерных игр. Сестра Ядвиги Яфит в то время строит план мести, а заодно и способ вернуть давно потерянную ею магию. Для этого ей нужно переместить сестру в свою экспериментальную игру, разрушающую грань между реальностью и вымыслом. Путем обмана и пустых обещаний Темной Госпоже всё удастся – теперь, не осознавая, кто их противники, персонажи Яги и Элен ежедневно сталкиваются в опасной борьбе. Пройдя почти все уровни, они оказываются в месте финальной битвы – на крыше столичной высотки, куда с таких же зданий неподалеку устремляются энергетические лучи, создающие возможность передачи волшебных сил. Но план Яфит рушится, когда Элен падает с крыши – Яга понимает, что должна противостоять озлобленной сестре. Происходит сражение, которое останавливает корабль Министров магического сообщества. Виновные в раскрытии тайны наличия магии в мире людей должны ответить – сестер увозят в штаб. Утром Элен просыпается в своей комнате, и всё кажется ей привычным, но на самом деле это лишь её сон, а она находится под

пристальным наблюдением членов магического сообщества. Люди перешептываются – Элен владеет магией, и она невероятно сильна.

МИР СЕРИАЛА И ЕГО ЗАКОНЫ:

1. Реальность (21 век) с элементами магии: некоторые герои владеют волшебными силами и используют их на практике, однако такие действия происходят исключительно в тайне от обычных людей.

МЕСТА: столица, центральные высоты, офис строительной компании; глухая деревенька.

2. Игра (параллельные миры): магия является основным действующим элементом и самым обычным делом для обитателей мира, в котором находятся герои.

МЕСТА:

1 серия Мраморные леса

РЕФЕРЕНС: лес Каэд Дху (Черный лес) вселенной Ведьмака

2 серия Мир искрящихся озёр

РЕФЕРЕНС: Атлантида, Новый Зем вселенной Гришаверс

3 серия Пустынное королевство

РЕФЕРЕНС: пустыни Древнего Египта, Персидские ландшафты

4 серия Бескрайний космос (метеориты и карликовые планеты)

РЕФЕРЕНС: полеты Стражей галактики, путь на Родную Обитель

2 (фильм Пассажиры)

5 серия Горный край

РЕФЕРЕНС: Долина Монументов в США, природа Дорна из вселенной Игры престолов

6 серия Нескучные сады

РЕФЕРЕНС: Висячие сады Семирамиды

7 серия Вечные льды

РЕФЕРЕНС: Скандинавские ландшафты, Фьерда вселенной Гришаверс

Из воспоминаний (270 лет назад): древнеславянский городишко Белоозеро

РЕФЕРЕНС: Киев во времена Киевской Руси

АКТУАЛЬНОСТЬ СЕРИАЛА:

Все мы совершаем ошибки, и порой понять, как жить с их последствиями гораздо труднее, чем принять их факт. Но прятаться от последствий своих же решений – не выход – придется что-то изменить, чтобы жить дальше, жить счастливо и полноценно, вновь мечтать и не бояться своей же тени.

ГЕРОИ

1. БАБА ЯГА, ЯДВИГА (справа, слева ЯФИТ)



РЕФЕРЕНС: Баба Яга – сказка «Василиса Прекрасная»,
Малефисента – фильм «Малефисента», Багра – трилогия книг
Ли Бардуго «Тень и кость», Натали Прайор – фильм
«Дивергент».

ВОЗРАСТ: 228 лет.

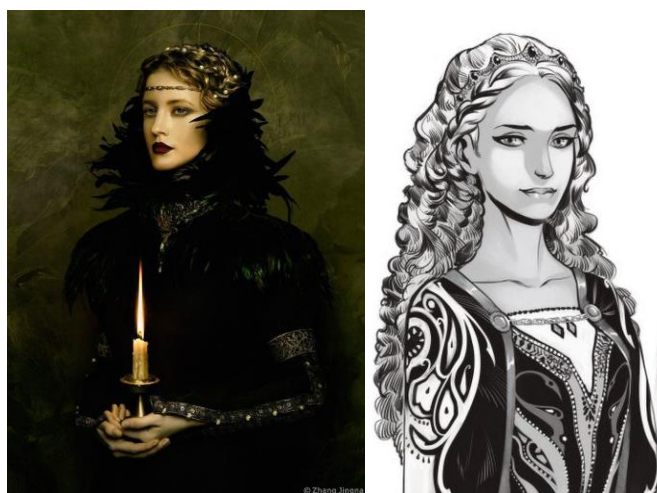
ХАРАКТЕРИСТИКА: талантливая ведьма, сводная сестра Яфит и
приемная бабушка Элен. После несчастного случая с потерей
контроля над своей силой выбрала жизнь отшельницы, дабы
более никому не навредить.

ХАРАКТЕР: независимая, добрая, заботливая, трудолюбивая,
самоотверженная, но скрытная и эмоционально нестабильная,
эмпатичная, миролюбивая, доверчивая.

АРХЕТИП: Герой, Служитель.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: герой (протагонист),
борется со своим страхом, посредством сопротивления идеям
антагониста.

2. КРИЗАЛИС



РЕФЕРЕНС: Алисента Хайтауэр – сериал «Дом дракона»,
Мирослава – фильм «Он – дракон», Андра – сериал
«Британия».

ВОЗРАСТ: 228 лет.

ХАРАКТЕРИСТИКА: персонаж Ядвиги в игре, воссозданный по образу юной Яги, которая в то время носила имя Кризалис. Герой был представлен в таком формате самой Яфит для создания гнетущего воздействия на психику Яги.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: мнимый противник.

АРХЕТИП: Привратник, Правитель.

ЗАДАЧА: остановить продвижение Гекаты в новые миры, предотвратить выход героини на финальный раунд, победить в игре, оставшись последним выжившим персонажем.

3. ЯФИТ, ТЕМНАЯ ГОСПОЖА



РЕФЕРЕНС: Мирта Джонс – фильм «Голодные игры», Хела – фильм «Тор: Рагнарок», Шамаханская царица – мультфильм «Три богатыря и Шамаханская царица», Марджери Тирелл – сериал «Игра престолов», Сиань Ланг – фильм «Мулان», Эванджлина Самос – книга «Алая королева» Виктории Авеярд, Джанин Мэттьюс – фильм «Дивергент».

ВОЗРАСТ: 223 года.

ХАРАКТЕРИСТИКА: колдунья по рождению, лишившаяся своих магических сил вследствие несчастного случая, сводная сестра Ядвиги, позже владелица крупной строительной фирмы и игровой студии, где выступает ведущим разработчиком компьютерных игр под ником «Темная Госпожа».

ХАРАКТЕР: стойкая и грозная, жестокая, хитрая, мстительная, высокомерная, непреклонная, гордая, безжалостная, терпеливая, холодная, харизматичная, прагматичная, стратег, борется за то, чего хочет.

АРХЕТИП: Тень, Наставник (темный).

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: противник (антагонист), злодей, постоянный движок в развитии арки главного героя.

4. ЭЛЕН

РЕФЕРЕНС: Гиза Вэрроу – книга «Алая королева» Виктории Авеярд, Примроуз Эвердин – фильм «Голодные игры», Тобиас Итон – фильм «Дивергент», Лорелин – фильм «Валериан и город тысячи планет», Джендри – сериал «Игра престолов».

ВОЗРАСТ: 15 лет.



ХАРАКТЕРИСТИКА: сиротка, приемная внучка Яги, одинокая девочка-подросток, избегающая скучную реальность путем прохождения множества компьютерных игр.

ХАРАКТЕР: вспыльчивая, самоотверженная, смелая, упорная, амбициозная, эмоциональная, резкая, но добрая, доверчивая и заботливая, умная, наблюдательная, порой безрассудная и нетерпеливая.

АРХЕТИП: Бунтарь.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: герой (протагонист), изучает мир, путем проб и ошибок.

5. ГЕКАТА



РЕФЕРЕНС: Арья Старк – сериал «Игра престолов», Кристина – «Дивергент».

ВОЗРАСТ: 8082 лет.

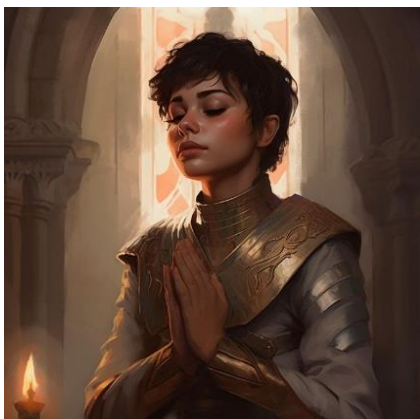
ХАРАКТЕРИСТИКА: персонаж Элен в игре, представляющий собой богиню ночи и властительницу мрака, владеющую магией тьмы и многими боевыми искусствами.

АРХЕТИП: Герой, Воин.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: аватар персонажа протагониста, источник неприятностей и тот, кто может всё исправить.

ЗАДАЧА: дойти до финального раунда, пройти все миры (раунды) игры, заставить свою соперницу Кризалис как можно чаще использовать свои силы.

6. БРИТА



РЕФЕРЕНС: Диана Фарли – книга «Алая королева» Виктории Авеярд, Бриенна Тарт – сериал «Игра престолов», Клава – сериал «Два Холма», Тамара Кир-Батар – трилогия Ли Бардуго «Тень и кость», Эвелин Джонсон – фильм «Дивергент».

ВОЗРАСТ: 30 лет.

ХАРАКТЕРИСТИКА: человек, ассистентка Яфит, её правая рука в бизнесе и других делах.

ХАРАКТЕР: верная и преданная, бесстрашная, уверенная, непреклонная, амбициозная, волевая, хитрая и язвительная, но рассудительная и храбрая.

АРХЕТИП: Воин.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: герой второго плана, прислужник антагониста.

7. ШЕВРОН



РЕФЕРЕНС: Шейд Барроу – книга «Алая королева» Виктории Авеярд, Николай Ланцов – трилогия книг Ли Бардуго «Тень и кость», Коул Маккензи – сериал «Энн с двумя Н», Люцерис Велларион – сериал «Дом Дракона», Теодор Лоренс – фильм «Маленькие женщины».

ВОЗРАСТ: 16 лет.

ХАРАКТЕРИСТИКА: единственный и лучший друг Элен, питает к ней любовные чувства, любитель компьютерных игр, но не сбегающий через них из настоящего мира.

ХАРАКТЕР: щедрый, заботливый и терпеливый, умный, рассудительный, отзывчивый и преданный, с добрым сердцем и хорошим чувством юмора, веселый, дерзкий и уверенный, порой загадочный, а порой легкомысленный и очень открытый.

АРХЕТИП: Союзник, Искатель.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: герой второго плана, напарник, любовник.

8. СУДЬИ СЕРДЕЦ, ДУШ И СУДЕБ; МИНИСТРЫ МАГИЧЕСКОГО СООБЩЕСТВА



РЕФЕРЕНС: Маркус Итон – фильм «Дивергент», Дженсон – фильм «Бегущий в лабиринте 2, 3», Петир Бейлиш (Мизинец) – сериал «Игра Престолов».

ВОЗРАСТ: неизвестен.

ХАРАКТЕРИСТИКА: общий разум, заключенный в магических существах, Министры магического сообщества и главные хранители тайны волшебства, действуют исключительно по протоколу, подозреваются в отсутствии личностей, как проект роботизированного человеческого интеллекта.

ХАРАКТЕР: безэмоциональные, прагматичные, холодные, властные, бесчувственные и верные своему делу.

АРХЕТИП: Вестник, Правитель.

ФУНКЦИЯ В АНСАМБЛЕ ПЕРСОНАЖЕЙ: герой второго плана, выступает в роли здравого смысла.

ДВОЙКИ ХАРАКТЕРОВ

ЯДВИГА – ЯФИТ; противники, враги.

Две сестры давно рассорились. Яфит ищет мести, пытается отнять у Яги её магические способности.

ЯДВИГА – ЭЛЕН; наставник – ученик.

Элен – приемная внучка Ядвиги. Бабушка всеми силами старается оберегать малышку от зла и жестокости мира, но Элен не понимает – она хочет свободы.

ГЕКАТА – КРИЗАЛИС; противники; враги.

Персонажи Элен и Ядвиги, соответственно. Изначально созданы как вечные антагонисты – роль и задача героев в игре – само противостояние, без возможности установления мира.

ЯФИТ – БРИТ; босс – подчиненный.

Брит – верная помощница опасной и властной личности. Яфит редко помыкает ею, напротив – она даёт своей ассистентке больше власти, чем кому-либо ещё.

СЕРИАЛ

ПРОБЛЕМА: Страх перед прошлым, мешающий не только двигаться вперёд, но и просто жить полной жизнью.

ПРЕДЫСТОРИЯ:

Некогда дружные сестры Ядвига и Яфит однажды становятся врагами. Ошибка Яги стоит её сестре самого ценного – её сил, а самой Ядвиге – страхов, заковавших её в старой избушке на окраине глухой деревни и будто по-настоящему ушла из жизни. Теперь Яфит желает во что бы они стало вернуть себе утраченное, отомстить, и получить и власть.

СТАРТОВОЕ СОБЫТИЕ:

Ядвига попадает в параллельный мир – новую игры, где магия неразрывно связана с обычной жизнью.

СЕРИИ СЕЗОНА

СЕРИЯ 1 Темная Госпожа

СИНОПСИС ПИЛОТА:

Колдунья Ядвига (в народе зовущаяся просто Бабой Ягой) живёт в деревне вместе с приемной внучкой Элен. Сестра Яги Яфит – светская львица и бизнес-леди развивает собственную корпорацию, но вместе с тем создаёт и план мести, исходной точкой которого становится внедрение смешивающей реальность и вымысел экспериментальной компьютерной игры. Элен, как большая поклонница этого вида развлечения, начинает прохождение, вместе с тем по желанию Яфит в параллельную реальность попадает и Яга. Персонажам Гекате (Элен) и Кризалис (Ядвиге) предстоит вести долгую борьбу, но Яга по-настоящему оказывается в теле своей героини и противостоять сопернице ей придётся тоже исключительно за счёт собственных сил. Сможет ли Ядвига вернуться в реальный мир и чем на самом деле окажется игра?

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ:

Первый раунд игры. Геката и Кризалис попадают в мир Мраморных лесов – место расположения клана друидов, поросших мхом скалистых обрывов и густых, с переливами словно мрамор, хвойных лесов. Геката должна преодолеть Изумрудный перешеек – на другой стороне её ждёт портал в следующий мир, но, чтобы вернуться в реальность, каждая волшебница будет всеми силами мешать другой осуществить задуманное.

СЕРИЯ 2 Искрящиеся озера и пучины морей

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ:

Второй раунд игры. Персонажи попадают в новый мир – Мир искрящихся озёр. Их встречает графиня подводного царства – нимфа Ула, которая озвучивает им задание – найти легендарную жемчужину Альтрена. Девушки отправляются в путь сквозь мерцающие воды чистейших прудов, темные пучины морских заливов и наконец находят реликвию, но лишь одна сможет попасть в следующий мир, другой же придется сразиться с Пренским подводным змеем и одолеть его.

СЕРИЯ 3 Королева пустынь и засух

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ:

Третий раунд игры. Героев встречает сама незабвенная Кхалиси пустынь Агхай. Её гвардия провожает Гекату и Кризалис к месту становления местной цивилизации – каменному лабиринту, населенному всевозможными мифическими тварями.

СЕРИЯ 4 Звёзды и метеоры

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ:

Четвертый раунд игры. Бескрайний космос. Противники находятся на одном корабле. Внезапная сирена оглушает их, и шлюз открывается – колдуньи оказываются выброшенными бороздить просторы звездной глади. Вскоре они оказываются на разных планетах – чтобы выжить и продвинуться дальше им придётся соорудить свои летательные аппараты, пройти сквозь метеоритный дождь и сразиться с малочисленной инопланетной расой, населяющей ту или иную галактику.

СЕРИЯ 5 Резные рифы и крутые обрывы

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ:

Очередной раунд, и очередной мир, населенный кровожадными коршунами, гигантскими непредсказуемыми подземными червями и песчаными змеями. Персонажи постараются выжить в крайне непригодных для этого условиях несколько дней: спрятаться от жары, найти убежище, пропитание и не стать чьим-нибудь обедом или ужином в мире резных рифов и крутых склонов – задача не из лёгких.

СЕРИЯ 6 Сады благоденствия

СЕРИЯ 7 Осколки вечности

СЕРИЯ 8 Новая сила

ПИЛОТНАЯ СЕРИЯ
«ТЕМНАЯ ГОСПОЖА»
Полякова Полина
Оригинальный сценарий

НАТ. ОГОРОД У ИЗБУШКИ ЯГИ – УТРО

Лето. Раннее утро. Воздух ещё сохраняет ночную прохладу. Из старенькой избы, по своему обыкновению, выходит старушка Ядвига.

ЯДВИГА

(рассматривая
изъеденный
вредителями
стебель)

Ну вот! Заливай, не заливай
их этим зельем, а всё равно
листву пожрут!

Она осматривает свой огород: грядки свеклы, огурцов, капусты и баклажанов, кусты ягод и самые разнообразные цветы. Но кое-что никак не вписывается в привычный вид её любимого садика – на траве неподалёку от кустов белых пионов виднеется нечто яркое. Яга подходит ближе, и картинка приобретает форму одежды, а, присмотревшись, Яга осознает, что перед ней неподвижное человеческое тело. Осторожно перевернув его лицом кверху, она видит лик своей внучки Элен. Вскрикнув, старушка устремляется в дом.

ИНТ. ИЗБА ЯГИ – УТРО

Спотыкаясь о пороги, разделяющие комнаты, Ядвига продвигается к дальней комнате и громко зовёт девочку. Нехотя открывая глаза с недовольным ворчанием, Элен потирает глаза.

ЭЛЕН

Рано же... Выходной... Бабушка!
Что стряслось?

Ошарашенно вглядываясь в глаза внучки, Яга крепко обнимает её и, не ответив ни слова, выходит из комнаты. Смахивая слёзы с лица, старушка осторожно подходит к окну, откуда открывается вид на садик – и не видит ничего необычного. Элен, прищуриль глаза, пытается что-то разобрать, но быстро бросает эту затею и снова сваливается в кровать. Яга принимается жарить блины. Спустя несколько часов аромат свежего лакомства доходит до самой спальни Элен. Вновь поднимаясь с кровати, она вспоминает утро, и, так и не найдя объяснений произошедшему, отправляется завтракать.

ИНТ. КОРИДОР БИЗНЕС-ЦЕНТРА – УТРО

В офисе строительной компании постепенно собираются работники. По коридору, отчетливо отстукивая ритм каблуками своих туфель, двигается владелица фирмы. Её имя Яфит. Хрупкая женская фигура зловеще выглядит в утренней полутьме. На её лице черная вуаль, руки закрывают длинные перчатки, а голову венчает высокий убор. Следом едва поспекает её ассистентка Брит.

БРИТ

(раздаёт указания)

Отчёты, господа! Открытие
через неделю! Поторопитесь!

Яфит не обращает внимание на простых работяг. Её интересуют достижения, статистика, показатели, рейтинги, ведь её компания – лучшая в своей отрасли, а потому она вынуждена "держать марку".

ЯФИТ

(к Брит)

Перенеси встречу. Эта сделка
слишком сильно нужна ему.
Подождёт.

Яфит направляется в сторону лифтов. Толпа ожидающих тотчас же отходит, давая ей возможность пройти вперёд. Тихий звон. Дверь открывается – девушка в полном одиночестве заходит в стеклянную кабину.

ИНТ. ЛИФТ – УТРО

Бизнес-леди поднимается в ещё грязном из-за затянувшегося строительства лифте на крышу здания. Идёт время – кабина набирает скорость. Спустя минуту вновь раздаётся едва слышный звон, и двери открываются. Яфит выходит и, словно спланировав заранее свои точные действия, идёт на смотровую площадку к самому краю крыши.

НАТ. СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА НА КРЫШЕ – УТРО

Положив предплечья на ограждение, Яфит властно оглядывает далекие и близкие идентичные высотки – её достижения, её путь к власти и величие.

ЯФИТ

(смотря на город)

Я знала, день настанет. Я
знала, ты станешь моим. И не
только ты..

Ещё раз оглядывая всё её окружающее, девушка расплывается в надменной ухмылке.

ИНТ. КОМНАТА ЭЛЕН – ДЕНЬ

Сидя у компьютера, Элен разговаривает по телефону с другом Шевроном. Подростки обсуждают новую экспериментальную игру, совсем недавно вышедшую в доступ. Элен вдохновенно рассказывает о том, что будет происходить в параллельной реальности: многочисленные миры и персонажи, а главное – финальный бой и возможность стать амбассадором игровой студии самой «Темной Госпожи». Но парень не разделяет радости подруги – он считает такие «слишком заманчивые» предложения небезопасными, а потому отговаривает Элен. В ответ девушка лишь смеется и, положив телефон, всё же начинает игру. Всего 8 уровней. Элен не теряет времени и выбирает персонажа – Гекату, богиню ночи и властительницу мрака. Игра начинается.

ИНТ. КОРИДОР – НОЧЬ

Геката оказывается в полной темноте – её привычной среде и месте силы. Она оглядывается по сторонам и двигается вперёд по темному коридору. Элен чувствует странный трепет, словно она на самом деле является персонажем фэнтезийной игры. Мрак стужается. Внезапно из темноты появляется белая, немного сжатая по полюсам, сфера, освещающая пространство вокруг Гекаты – теперь Элен наконец может рассмотреть округу: коридор оказывается бескрайним темным простором, а Геката левитирующей среди звёзд.

НАТ. КОСМОС – НОЧЬ

В стене неизвестного летательного аппарата открывается люк. Перед Гекатой предстают 3 бледных вытянутых лица. Один из странных существ с отливающей голубым оттенком кожей молча подаёт ей руку, приглашая войти. Вспышка.

ИНТ. КАБИНЕТ ЯФИТ – ДЕНЬ

Постучавшись, Брит входит в кабинет начальницы.

БРИТ

Порядка полумиллиона
скачиваний за 2 часа.

ЯФИТ

(довольно кивает)

Кролик в клетке, я полагаю?

БРИТ

Безусловно. Если всё пойдёт
по плану, уже через неделю в
клетке будет не только она,
моя госпожа.

ЯФИТ

(перебивает
ассистентку)

Всё пойдёт по плану.
Выпускай голубку - другого
шанса не будет.

Брит разворачивается на каблуках и быстро покидает кабинет.

ИНТ. КЛАДОВКА - ДЕНЬ

Яга разбирает вещи в кладовке. Среди сотен предметов сломанной мебели, старых записей и других ненужных вещей старушка находит нечто ценное - её детские вещи: предметы, которым уж не менее 2 веков, - резной кокошник с черными и алыми перьями и богато украшенная горгера. Вспышка.

НАТ. ОПУШКА ЛЕСА - ДЕНЬ - 223 ГОДА НАЗАД, ВОСПОМИНАНИЕ

Маленькая Ядвига, затаившись меж деревьями, с присущим детям искренним любопытством глазеет на нарядную девочку, играющую на поляне искрами своей магии. Оглядевшись, Яга решает выйти. Ступив пару шагов, малышка показывает, что умеет. Незнакомка в богатом убранстве удивляется и несказанно радуется тому, что кто-то так же одарён.

НЕЗНАКОМКА

Кто ты такая?

ЯДВИГА

Я... девочка... Обычная,
наверное. Я... я не знаю. Яга.

НЕЗНАКОМКА

А я Яфит. Как похоже: Яга и
Яфит! Яга и Яфит! Яга и
Яфит!

Схватив Ядвигу за руки, маленькая Яфит кружит её в танце.

ЯФИТ

Будешь со мной дружить?

ЯГА

Я... я не умею. Как это?

ЯФИТ

Я научу тебя – это весело!
Пойдём! Покажи ещё, как ты
умеешь!

Вспышка.

КОНЕЦ ВОСПОМИНАНИЯ

ИНТ. ДОМ СЕМЬИ ЯФИТ – ВЕЧЕР – 223 ГОДА НАЗАД, ВОСПОМИНАНИЕ

Богато одетый мужчина ведёт Ягу по красивому дому.

МУЖЧИНА

(показывает милую
спальню)

Ты можешь жить здесь –
уверен, Яфит одиноко в такой
большой комнате.

ЯДВИГА

Спасибо! Большое спасибо!
Но... я же совсем ничего не
знаю... я другая, я не умею...

МУЖЧИНА

Не волнуйся. Быть «другой»
очень хорошо – особенно с
таким невероятно редким
магическим даром, как у
тебя... Ты станешь отличной
колдуньей, моя дорогая.

Похлопывая Ядвигу по плечу, он достаёт из-за спины
красивый свёрток и протягивает его девочке.

ЯФИТ

(нетерпеливо
подбегает)

Папа! Что это у тебя?

ОТЕЦ ЯФИТ

Это подарок твоей сестре.
Кризалис – вот как мы будем
тебя называть, дорогая.
Достойное имя для достойной
волшебницы.

Ядвига удивленно смотрит на мужчину, но радостно берет сверток и, мило улыбаясь, кивает, после чего отправляется теперь уже в свою комнату. Она открывает свёрток – там оказываются расшитые золотом и перьями кокошник и удивительной красоты иностранный воротник горгера. В эту же ночь Яфит в гневе портит подарок названной сестры, срывая с него украшения и пачкая золой. Вспышка.

КОНЕЦ ВОСПОМИНАНИЯ

НАТ. ДВОР У ИЗБУШКИ – ВЕЧЕР

В руках Ядвиги старый кокошник. Громкое карканье вороны за окном заставляет её отвлечься. Воспоминания покидают Ягу. Она выходит. Во дворе у самого порога лежит мертвая ворона, ещё совсем теплая. В желтоватом клюве она сжимает конверт с одним единственным словом на нём – «Кризалис». Старуха касается бумаги. Вспышка. На пороге избы лишь черное перо – ни мертвой птицы, ни письма, ни хозяйки дома.

ИНТ. ЛЕТАЮЩАЯ СФЕРА – НОЧЬ

Геката на борту неизвестной летающей сферы. Рядом с ней всё также восседают трое очень похожих друг на друга, но при том колоссально отличающихся человекоподобных существ.

ГЕКАТА

(сгорая от
любопытства)

Кто вы?

ПЕРВЫЙ

Судьи сердец, душ и судеб.

ВТОРОЙ

И наша задача – предоставить
тебе выбор.

ТРЕТИЙ

Ты должна решить, готова ли играть.

ГЕКАТА

И каковы условия?

ПЕРВЫЙ

Закончить игру.

ВТОРОЙ

Вне зависимости от внешних факторов.

ТРЕТИЙ

Или выйти прямо сейчас.

На секунду задумавшись, девушка протягивает первому из судей руку, желая заключить договор, но получает отказ.

ВТОРОЙ

Твоё согласие и наш гарант – клятва крови.

Сказав это, второй судья крепко обхватывает ладонь Гекаты, третий – достаёт из-за пазухи крохотное лезвие и прокалывает девушке палец, а первый – подаёт договор и, поставив кровавый отпечаток на лист, соединяется руками с другими судьями и растворяется в воздухе.

НАТ. ЛЕС – ВЕЧЕР

Геката попадает в темный лес. Перед её лицом всплывает инструкция-задание: попасть в следующий мир быстрее, чем это сделает её противник – ведьма по имени Кризалис. Следуя карте, властительница мрака идёт по Мраморному лесу, оглядывая местность в поисках возможности сократить или упростить путь к месту перехода – Стене теней. Вместе с тем она пробует свои волшебные силы – кто знает, что водится в густом лесу. Спустя время на горизонте появляется светловолосая дева в черном одеянии. Геката, собравшись с мыслями, направляет на потенциального врага поток магии – Кризалис чуть не попадает под удар темного поблескивающего шара наэлектризованного мрака, но ей удаётся отклониться, и она принимается бежать. Геката же не намерена отступать – она пускается следом, преследует ведьму, но незнакомке удастся скрыться среди скалистых отступов. Вспышка.

НАТ. СКАЛЫ - ДЕНЬ - 212 ЛЕТ НАЗАД, ВОСПОМИНАНИЕ

Маленькая светловолосая девочка, всхлипывая и со страхом озираясь, бежит меж горных уступов и каменных склонов к пещерам. Её преследует крупная ворона с ярко-синими, точно человеческими глазами. Девочка незаметно ныряет в одно из ущелий и, задержав дыхание, стоит между камнями. В её пшенично-коричневых глазах читается лишь одно - страх. Вспышка.

КОНЕЦ ВОСПОМИНАНИЯ

НАТ. СКАЛИСТЫЕ ОТСТУПЫ - ВЕЧЕР

Те же пшенично-карие глаза, только теперь уже они выискивают жертву - Гекату. Наблюдая за ней сквозь тонкую щель меж огромными валунами, Кризалис неожиданно нападет на девушку со спины и, ухватив Гекату за тончайшую мантию, валит на землю. Но та и не думает сдаваться - она вскакивает на ноги, неожиданно разворачивается и движением своего щита сбивает Кризалис с ног.

НАТ. ПОЛЕ - ВЕЧЕР

Геката продолжает свой путь к краю фантастического мира. Как и Кризалис, которая, оправившись, устремляется следом за противницей. Каждая надеется вернуться, каждая надеется стать первой, лучшей, а для начала просто выжить. Но, в отличие от Гекаты, Кризалис не пытается её убить - лишь остановить, чего не скажешь о серьёзно настроенной богине ночи. Светловолосая ведьма метает вдаль тонкие потоки света в надежде остановить противницу, но всё-таки не догоняет её, и Геката выходит через портал в первой.

ИНТ. КОМНАТА ЭЛЕН - НОЧЬ

Элен снимает наушники и с удовлетворением выдыхает. Поджав губы от неприятного пощипывания, она переводит взгляд на свой палец - там виднеется маленькая красная точка, словно от тонкой иглы. Раздумья девочки прерывает звук дребезжащей крышки кастрюли, в которой варится суп.

ЭЛЕН

Баааа!

Тишина. Элен встаёт с кресла и идёт на кухню. На экране монитора всё ещё видно стоящую на месте Кризалис. Но как только дверь в комнату Элен захлопывается, светловолосая колдунья исчезает. Раунд пройден каждой из участниц.

ИНТ КУХНЯ – НОЧЬ

Старушка Ядвига тихо входит в дом, чтобы не разбудить внучку. Но, попав на кухню, с удивлением замечает, как Элен хозяйничает у плиты.

ЯДВИГА

Проголодалась, душенька?

ЭЛЕН

Нет, бабуль, суп чуть не сбежал.

ЯДВИГА

Ой, ну садись попробуй хоть,
что за кушанье спасла,
хозяйюшка!

Бабушка и внучка садятся за стол. На дворе ночь. Элла молча ест. Яга недолго сидит с ней рядом и приговаривает, а затем, растерянно отходя от стола, возвращается к готовке.

ИНТ. КАБИНЕТ ЯФИТ – НОЧЬ

Сидя в огромном кабинете на роскошном кожаном кресле, Темная Госпожа довольно смотрит в экран монитора. Её взору предстает видеозапись сражения Гекаты и Кризалис.

ЯФИТ

(язвительно
протягивая)

Значит не совсем уж и забыла
всё, сестрица...

Понаблюдав за событием игры ещё некоторое время, она переключается на точные данные – статистику и графики.

ЯФИТ

(рассматривая фото
Кризалис)

Даже лучше, чем
предполагалось, достойнейшая
из достойнейших!

НАТ. РЕКА - УТРО - 215 ЛЕТ НАЗАД, ВОСПОМИНАНИЕ

Кризалис и Яфит бегут по полю, запуская в облака разноцветные магические шары. Путь преграждает небольшая река. С разбега перепрыгивая воду, Кризалис оказывается на другой стороне, а Яфит оступается, скользит по мокрым камням и падает, выронив и чуть не утопив при этом дорогую её сердцу брошь. Положение спасает Кризалис - она успевает магией словить брошь и вот - та уже оказывается у девочки в руке. Вспышка.

ИНТ. КУХНЯ - НОЧЬ

Яга задевает локтем кружку и сталкивает её со стола. Посуда летит вниз, но старушка успевает удержать её магией, точь-в-точь, как и брошь сестры много лет назад, не давая ей разбиться. Перекладывая чашку в руку, Ядвига выдыхает. Вспышка.

НАТ. РЕКА - УТРО - 215 ЛЕТ НАЗАД, ВОСПОМИНАНИЕ

Кризалис поднимает взгляд и смотрит вперёд - её глаза сияют золотым и красным, отливая всеми теплыми оттенками. Вспышка.

ИНТ. КУХНЯ - НОЧЬ

Удивительной красоты глаза Яги всё также ярко горят, отражая свет золотом. Старушка задумчиво смотрит на разделочную доску, мелко нарезаая морковь. Далеко на фоне, едва слышно, Элен восхищается глазами персонажа в игре, но Ядвига почти не слышит рассказ. Её мысли заняты далёким прошлым.

НАТ. РЕКА - ДЕНЬ - 215 ЛЕТ НАЗАД, ВОСПОМИНАНИЕ

Яфит просит Кризалис уйти и, оставшись одна в поле цветов и сухой травы, начинает плакать. Но печаль её длится недолго - девочка осторожно подползает к реке, прокалывает палец материнской булавкой и просит воду дать ей мощь, которой не было ещё ни у кого. Вспышка. Там, где совсем недавно стояла Яфит пусто. В воздух взлетает единственное воронье перо. А над соседним лесом среди крон парит большая ворона. Приземлившись на поляну, птица выпускает из своих крыльев обилие кинжалов и с человеческой мимикой довольно ухмыляется.

КОНЕЦ ВОСПОМИНАНИЯ