

1

ФАЙРЮФОРЕСТ

ФЭНТЕЗИ
БВА БУДА

FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПЕРВАЯ КНИГА
ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПЕРВЫЙ СБОРНИК ИЗ ПЯТИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ,
НАПИСАННЫХ ИГРОВЫМ СООБЩЕСТВОМ

VK.COM/FAIRYFORESTGAME



ПЕРВАЯ КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Первый сборник из пяти приключений, написанных игровым сообществом специально для Fairyforest, за что им огромное спасибо.



Приключение для настольной ролевой игры для детей

FAIRYFOREST

Автор Пехов Антон

Авторские права

Приключения разработаны и написаны

Гребеников Артём (vk.com/artgrebenikov), Марина Жигалина (vk.com/sq_ratatosk),

Пехов Антон (vk.com/un2one).

Верстка и дизайн

Пехов Антон

Права на фото принадлежат их авторам.

2020г

Все материалы игры Fairyforest вы можете найти на официальной странице игры Вконтакте и на [Drivethrurpg.com](https://drivethrurpg.com) по запросу Fairyforest.

Fairyforest в сети

Официальная страница игры Вконтакте: vk.com/fairyforestgame

Страница игры на Tesera: tesera.ru/game/fairyforest

Страница игры на Facebook: facebook.com/fairyforestgame

СОДЕРЖАНИЕ

Тяжёлое пробуждение.....	2
Огонь, сталь и магия	4
Дом, милый дом	7
Пропажи и находки.....	9
Дыхание уныния	12



ТЯЖЕЛОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ



Горная тропа на юго-западе

Автор фото Jorjin Schrijvershof



В этом приключении от Артёма Гребеникова игрокам предстоит разобраться в странных событиях, постигших жителей Двух дубов и округи.

Автор Гребеников Артём

vk.com/artgrebenikov

Для этого приключения вам понадобятся: Теодор Белл, Маркус, Зигмунд, Адель, Халиф, бабушка Криста, Филип, Тайлер, старый колодец, Вамзик, кристалл, Сирена Оникс, склянка с зельем, цветы, корешок, пирог, головоломки Магическая печать.

1. Во время завтрака в таверне "Кружка и тарелка" к вам подбегает мальчик посыльный с просьбой срочно зайти к хозяину постоялого двора "Ведрево колено" Халифу. Когда вы приходите туда, вас встречает сам хозяин Халиф, староста Элл и бабушка Криста, все выглядят весьма обеспокоенно. Они показывают вам горничную Адель, которая спит уже сутки и никто не может ее разбудить. Староста Белл сообщает, что пать минут назад узнал, что такой же недуг поразил фермера Филипа и повара Маркуса в таверне. Вас просят выяснить в чем причина этой странной эпидемии, пока недуг не поразил ещё больше людей. *Нужно чтобы игроки разузнали про обстоятельства заболевания каждой из жертв и нашли общее.*



2. В таверне, где работает и живет повар Маркус, его отец Зигмунд, хозяин таверны, рассказывает: "Я заметил болезнь Маркуса сегодня утром, когда тот не проснулся. Вчера вечером он уходил на ферму чтобы попросить зелёного лука."
 3. Про горничную хозяйин постоянного двора Халиф рассказывает: "Адель иногда уходит, чтобы нарвать цветов где-то возле старого колодца в Заливных лесах близ фермы Тайлера и Филипа."
 4. Когда же игроки спросят фермера Тайера, что случилось с его братом, тот рассказывает: "Вчера Филип косил траву за пшеничным полем на северо-востоке от фермы (проверяем знания детей о сторонах света), и ещё фермер видел как Филип стоял возле старого колодца вместе с Маркусом и о чем-то беседовал."
- Все три следа ведут к старому колодцу. Идём его искать в "Заливные леса". Находим со сложностью 6. восточнее Южного озера.*
5. Найдя старый заброшенный колодец чуть северо-восточнее полей фермы, игроки могут проверить, правда ли все дело в воде. Для этого надо найти подопытного, который выпьет воду, к примеру фамильяра. Подопытный засыпает. Кстати, когда родной зверёк засыпает беспробудным сном, у игрока появляется дополнительная мотивация расколдовать заболевших. Можно обойтись без подопытных, а просто отнести бурдюк с водой из колодца алхимику Вамзику. Так или иначе, придется посоветоваться с алхимиком. По возможности можно предупредить жителей округа, чтобы не пили из этого колодца, а то по возвращении можно найти новых уснувших.
 6. Придя к Вамзику попросите игроков вкратце описать ему ситуацию. Вамзик берётся выяснить что не так с водой. После каких-то опытов с переливанием и выпариванием Вамзик говорит: "Хм... Очень странно. Я не вижу причин сна в воде. Нужно исследовать сам колодец и его дно, так как в воде никакого яда не обнаружено, похоже все дело в магии. Идём исследовать колодец."
 7. Чтобы исследовать колодец можно превратиться в рыбу, использовать заклинание Взгляд сквозь стены, спуститься на верёвке, телепортировать всё содержимое наружу или как-то ещё. На дне колодца находится тусклый, чуть светящийся кристалл.
 8. Если отнести кристалл алхимику, то он сообщит: "Тут нет алхимии и я здесь бессилён. Нужно идти к колдунье Сирене Оникс. Возможно, она сможет помочь."
 9. Сирена как обычно немного вредничает, но если ей нарвать букет цветов (сложность 5 в соседних гексах), принести каких-то ингредиентов зелий (черви, корешки, папы пауков, скинутые шкурки змей, сложность 7) или пирог (у бабушки Кристи), то она согласится помочь.
 10. После этого Сирена, применив кристалл, делает снадобье, снимающее сон и говорит, что воду в колодце можно расколдовать особым снятием чар и учит вас этому заговору. Идём к колодцу и проходим головоломку Магическая печать.
 11. После этого останется расколдовать всех пострадавших, не забыв про фамильяра. Можно пройтись по всем спящим и покидать кубик. На 6-10 спящие просыпаются от зелья Сирены Оникс, на 1-5 зелье не срабатывает и нужно снять чары заговором Сирены (головоломка Магическая печать)

Конец

Остаётся вопрос, как попал в старый колодец мощный магический кристалл. Возможно, он там лежит с незапамятных времён просто его вымыло водой, может шедший мимо волшебник хотел просто его выкинуть и бросил в колодец. А может это чьи-то происки. Одно из этих ответвлений может стать сюжетом для нового приключения.



ОГОНЬ, СТАЛЬ И МАГИЯ



Ручей в предгорьях близ Заречья

Автор фото Shay Kelly



В этом приключении от Артёма Гребеникова герои отправятся на поиски магического меча Язык пламени. Им придётся найти способ раздобыть и зачаровать кристаллы, достучаться до затворника мага немного заняться логистикой.

Автор Гребеников Артём
vk.com/artgrebenikov

Для этого приключения вам понадобится: Паскаль, меч, две разных книги, Герунд и Дафора Баттлпайк, Халиф, маг, драгоценный камень.

1. Одним утром библиотекарь Паскаль просит вас помочь достать зачарованный огненный меч, известный как "Язык пламени", чтобы выменять его на книгу "Странствия волшебника Олорина" у Халифа, хозяина постоянного двора. "Думаю, для начала стоит посетить кузницу Баттлпайков в поисках информации. Они знают всё о металлах, выплавке, оружии и прочем. Возможно, они что-то знают о "Языке пламени".", — говорит вам Паскаль.