1

FAIRYFOREST

ЕЁ ПУТЬ

FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПЕРВАЯ КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПЕРВЫЙ СБОРНИК ИЗ ПЯТИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ,
НАПИСАННЫХ ИГРОВЫМ СООБЩЕСТВОМ

VK.COM/FAIRYFORESTGAME

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПЕРВАЯ КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

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

1

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).
Вёрстка 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 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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

ОБРАЗЕЦ
ГИЛЬДИЯ РОЛЕВАЯ

В этом приключении от Артёма Гребенникова игрокам предстоит разобраться в странных событиях, постигших жителей Двух дубов и округи.
Автор Гребеников Артём
vk.com/artgrebenikov

Для этого приключения вам понадобится: 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 "Вепрево колено" Халифу. Когда вы приходите туда, вас встречает сам хозяин Халиф, староста Бэлл 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 хозяин постоялого 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 расспросят 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 фамилиара. 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 округи, 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 бессилен. 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, лапы пауков, скинутые шкурки змей, сложность 7) или пирог (у бабушки Кристы), 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 головоломки 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОГОНЬ, СТАЛЬ И МАГИЯ



Ручей в предгорьях близ Заречья
Автор фото Chay Kelly

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

В этом приключении от Артёма Гребенникова 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 постоялого 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.