

1

ФАЙРИФОРЕСТ

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.

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).

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 пять 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 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 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 Chay 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.