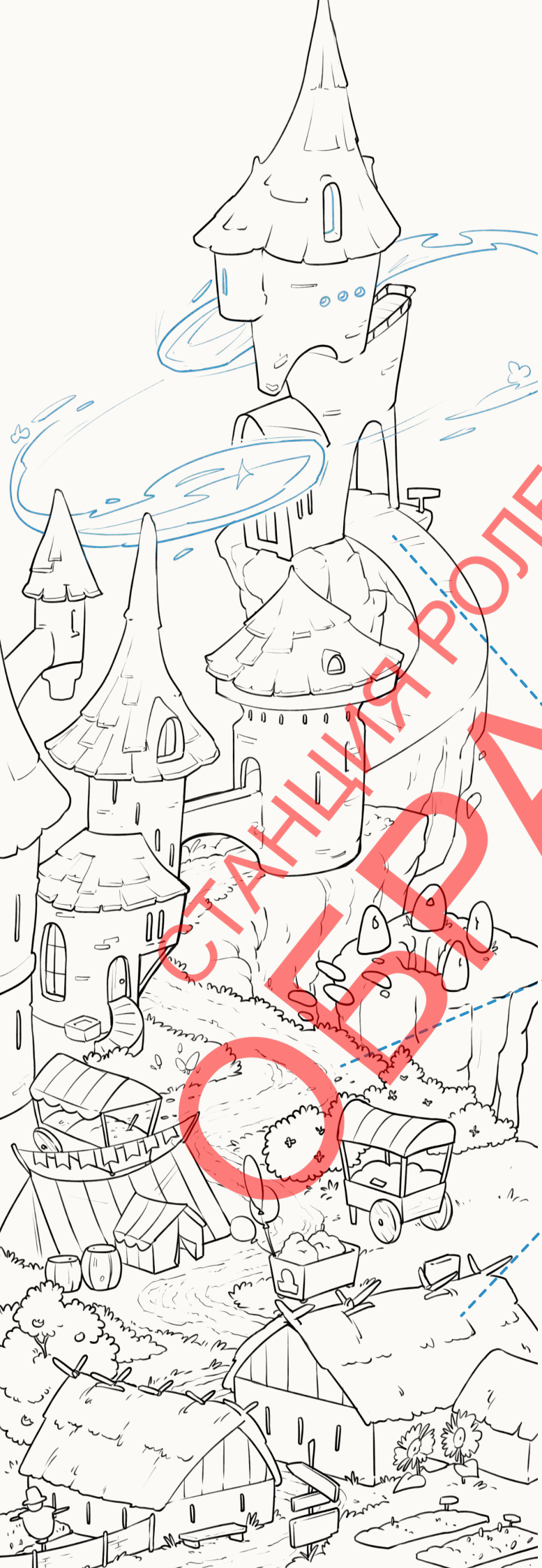


Добро пожаловать в городское первоапрельское приключение!

В этом приключении вам предстоит завершить самую сладкую часть задания — вернуться к своему нанимателю. Но из-за наложенного на вас проклятия это будет совсем не просто. **Приключение рассчитано на персонажей 1-5 уровней.**

Авантюристы получили задание от могущественного Колдуна. Он попросил отправиться в лес недалеко от города и захватить в плен местную Ведьму.

Самая важная часть задания — превратить Ведьму в курицу, чтобы она не могла использовать свою силу, и в таком виде привести ее к Колдуну.

И ни в коем случае не вздумайте ее убить.

Локация 3

Мистический квартал

Загадочная и таинственная атмосфера, а также слегка безумная архитектура создают вечное ощущение ускользающего сна. Обитатели имеют не менее диковинный вид, украшая свою одежду и тела загадочными узорами, письменами и символами.

Локация 2

Торговая площадь

Пестрые краски и необычные запахи, множество иностранных языков и акцентов. Огромная площадь, уставленная сотнями разноцветных шатров, между которыми разлилось море людей со всего света, где каждый занят своими делами.

Локация 1

Ферма

Золотистые поля, залитые солнцем, дома с красной черепицей и аккуратные деревянные заборчики. Тут живет множество веселых и добродушных людей, дети беззаботно носятся по округе, а животные вальяжно гуляют по загонам.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Подписывайтесь на наши соцсети

youtube.com/@loremessstudio
boosty.to/loremessstudio
t.me/loremessstudio

Начало

Приключение начинается в конце битвы с Ведьмой. На усмотрение мастера можно сыграть пару раундов, чтобы представить своих игроков в бою, либо начинать, когда битва уже закончена, но пыль еще не успела осесть. В любом случае Ведьма обращена в курицу, но в момент превращения она успевает проклясть всех персонажей. После поимки Ведьмы игроки возвращаются в город, к своему нанимателю.

Само проклятие заключается в том, что к авантюристам притягиваются неудачи и любые действия даются им с трудом. В самой игре это отражается следующим образом: При попытке совершить действие игрок должен сделать проверку наиболее подходящего навыка. Даже если это попытка просто куда-то пойти, с кем-то заговорить, выпить зелье и т.д. При провале персонаж всегда получает урон от какого-то нелепого стечения обстоятельств. При критическом провале — двойной урон.

Ясно дайте понять, что на персонажей наложено проклятие. Также не забывайте: рядом всегда находится Ведьма в образе курицы, доставляющая проблемы.

Пример: Персонаж захотел выпить зелье здоровья, чтобы подлечиться от полученных ранений. Но ему необходимо пройти проверку ловкости рук со сложностью 8. На кубе выпало 7: бутылка лопается в руках от слишком сильного сжатия. Персонаж получается 1d4 урона.

Пример действия	Сложность проверки	Кость урона
Повседневные действия: *пойти куда-то, завести разговор, открыть дверь и т.д.*	8	1d4
Сложные действия: *перепрыгнуть что-нибудь, залезть по лестнице, попытаться кого-то обмануть.*	10	1d6
Очень сложные действия: *убедить в чем-то несколько человек, взобраться по отвесной стене, пройти по натянутому канату.*	15	1d8

Путь приключенцев из леса до города будет пролегать через близлежащие фермы и торговую площадь, а закончится в магическом районе.

Каждая из трех локаций наделена особыми событиями, которые сделают приключение немножко сложнее и веселее: некоторые из них влияют на одного из персонажей, другие — на всю группу.



Дальше — особые события

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ