Ведьмино болото



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мшистые кочки, озерца чистой воды, глубокая трясина, деревья скрипят и бормочут, а среди камышей и осоки спрятался уютный мышиный хутор, который славно живёт под бдительным оком настоящей болотной ведьмы — бабушки Топпь. Уж она знает толк и в колдовстве, и в лесных травах, и в том, как уберечь бестолковых мышат от бесконечных опасностей. Бабушка Топпь убеждена: чтобы преуспеть, нужно слушаться её беспрекословно.

d6	Зацепки
1-2	Книга рецептов бабушки Топпь с Ведьминого болота, за возвращение обещана награда
3-4	Потерявшаяся мышка Тростинка, которой бабушка Топпь поручила найти авантюристов
5-6	Карта, показывающая, что сокровища Речных крыс скрыты где-то на Ведьмином болоте

Слухи о Ведьмином болоте

О ведьмином болоте ходят разные слухи.

d6	Слухи
1	Берегитесь фей, живущих у воды
2	Если три раза произнести настоящее имя Старого Ника, он придёт и съест тебя
3	Болотная ведьма способна помочь с любой бедой, но цена будет высока
4	Болотные лягушки-рыцари собирают армию, берегитесь, окрестные поселения!
5	Говорят, на Ведьмином болоте есть затопленные сокровища
6	В лягушачьей крепости на болоте храниться древняя реликвия



Бабушка Осока Топпь

Бессменная ведьма-матриарх Заболотья. Выращивает экзотические растения и собирает коллекцию магических табличек. Сварливая, но добродушная. Не любит бездельников, у неё для каждого найдётся поручение.

- Обитает в Ведьминой хижине ②
- Желает порядка в поселении

Даёт разнообразные поручения, за выполнение которых награждает советами, секретами, заклинаниями и зельями.

Поручения бабушки Топпь

Жители Мшистого хутора всегда в делах, которые для них находит бабушка Топпь. Не всем нравится жить в бесконечных заботах, но многие довольны безопасностью и процветанием поселения. Некоторые желают выбраться из-под опеки бабушки, другие будут рады, если их поручения выполнит кто-то другой.

d10	Поручения
1	Нарвать ароматных трав
2	Добыть ядовитых грибов
3	Собрать лягушачьей слизи
4	Добыть стрекозиные крылья
5	Вытащить застрявший мышиный плот
6	Достать со дна сверкающий камень
7	Добыть комаров в дар лягушкам
8	Приманить рыбу для Старого Ника
9	Узнать болотный секрет
10	Достать реликвию предка Кроака

Секреты ведьминого болота

Жители болота хранят разные секреты и не против обменяться или поделиться ими в обмен на какие-либо услуги.

1d8	Секреты
1	Предок Кром Кроака предал лягушек из-за любви к никсе Болотинке
2	Старый Ник очень плохо слышит, но со зрением у него все в порядке
3	Госпожа Тофана в сговоре с речными крысами
4	Кром Кроак тайно влюблён в никсу Болотинку
5	Госпожа Тофана была изгнана из королевского двора при скандальных обстоятельствах
6	Никса Болотинка выращивает свой сад, чтобы вернуть фавор Королевы Фей
7	Реликвия предка Кроака — древняя ведьмина магическая табличка
8	Бабушка Топпь давным-давно заключила со Старым Ником договор

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Обитатели Болота

Кром Кроак

ОЗ 10, сил 12, лов 15, вол 8, броня 1
Атака: большой меч d10 или язык d6
Если наносит критический урон:
выпрыгивает из зоны досягаемости.
Всегда ходит первым, если не застать врасплох, прыгает со скоростью в 2 раза большое обычной скорости передвижения.

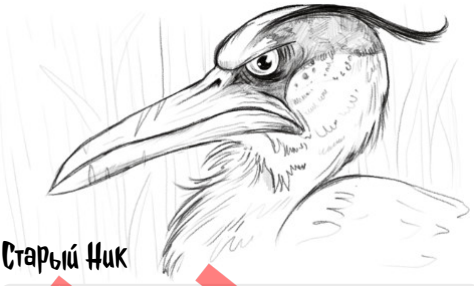
Могучий лидер рыцарей Коряги. Его орден в давней войне с Ником, а ещё им приходится выдерживать насмешки никсы Болотинки. Это только сплачивает древний орден, основанный великим предком Крома.
Обитает в Крепости-под-Корягой ⑨
Желает:
○ ○ ○ установить форпост на Острове Черепа
○ ○ ○ ○ избавиться от никсы Болотинки
○ ○ ○ ○ ○ повергнуть в бою Старого Ника



Госпожа Тофана

ОЗ 8, сил 10, лов 10, вол 15
Если её атакуют в ближнем бою:
наносит d6 урона ловкости атакующему.
Если наносит критический урон: яд начинает действовать, урон d12 воздействует на **силу**

Ядовитая жаба-отшельница госпожа Тофана уже давно живёт в уединении в старом коровьем черепе. Она всегда в отвратительном настроении и почти не общается с другими обитателями.Торгует секретами и ядами.
Обитает на Острове Черепа ④
Желает:
○ ○ ○ обмануть и ограбить мышей на болоте
○ ○ ○ ○ погубить сад никсы Болотинки



Старый Ник

По масштабу равен боевому отряду.
ОЗ 13, сил 13, лов 13, вол 13, броня 1
Атака: удар клювом 1d8, удар лапой 1d6

Древняя цапля, любящая подремать на солнышке. Его имя наводит ужас на всех обитателей болота. Чтобы он пореже выходил на охоту, его стараются задобрить кто как может, кроме лягушек, которые с ним в давней вражде.
Обитает в Высоких камышах ⑦
Желает:
○ ○ ○ сытно покушать
○ ○ ○ ○ ○ избавиться от настырных лягушек

Никса Болотинка

ОЗ 8, сил 9, лов 15, вол 15
Атака: чарующий взгляд 1d8 урона воле
Если наносит критический урон: существо становится очарованным и подчиняется приказам никсы.
Знает одно заклинание.

Никса Болотинка — хитрая фея, любящая повеселиться. Ей нравится досаждать лягушкам, да и всем другим обитателям болота, а ещё она выращивает свой собственный волшебный сад.
Обитает в Тихой заводи ⑩
Желает:
○ ○ ○ сыграть каверзу над Бабушкой Топпь
○ ○ ○ найти экзотический цветок для сада
○ ○ ○ ○ ○ заманить в пучину Кром Кроака



СТАНДАРТ ОБРАЗЕЦ РОЛЕВАЯ

1. Хутор Заболотье

Небольшое поселение мышей, занятых в основном выполнением поручений бабушки Топпь.

2. Ведьмина хижина

Хижина, древняя, как само болото, расположилась между корней корявой ивы и заросла настолько, что напоминает мшистый холм.

У входа развешаны подвески из небольших костей, выстукивающих тихий ритм на ветру.

Перед домом стоит большой котелок, а на заднем дворе цветут красивые экзотические растения, наполняя воздух сладкими необычными ароматами.

Бабушка Осока Топпь редко покидает свое жильё.

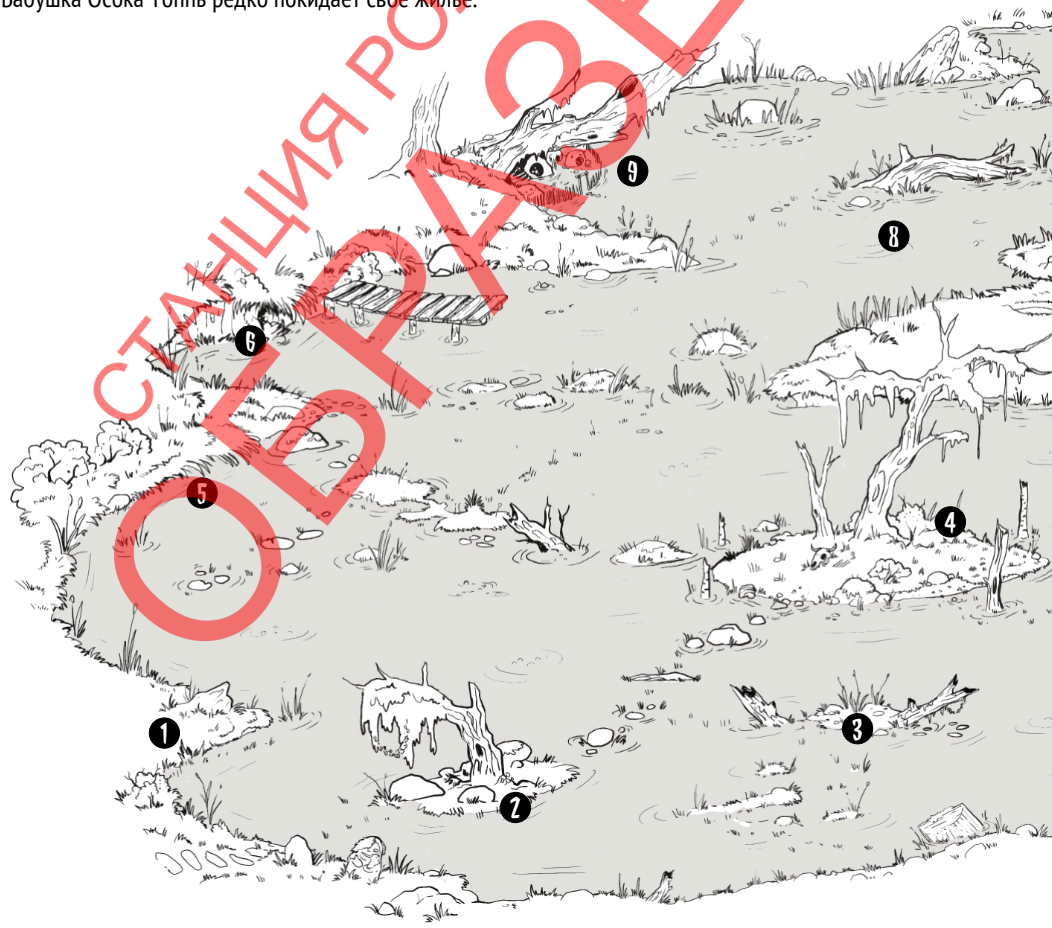
3. Топкие островки

Притопленные ветки, бугорки и кочки. Опасно проседают, когда на них наступают. В воде виднеются неплохо сохранившиеся останки тех, кому не повезло найти здесь печальный конец.

4. Остров черепа

Холм с остовами высохших деревьев, который устлан мокрой опалой листвой. В воздухе стоит запах легкой гнильцы. У корней старой ивы белеет старый коровий череп, обитель госпожи Тофаны.

Вокруг острова разносится постоянный звон из-за роящихся туч насекомых.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ