

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МИФ
О ДОЛГОЙ НОЧИ

Содержание

Введение 3

Часть 1. Праздник долгой ночи 4

Сцена 1: Последний патруль 4

Сцена 2: “Зимний предел” 5

Часть 2. Путь сквозь тьму 6

Сцена 1: Раз, два, три, дерево живи! 6

Сцена 2: Путешествие сквозь Ледяную Пустошь 7

Часть 3. Крам-тус ужасный 9

Сцена 1: Священная роща 9

Сцена 2: Битва у Зимнего предела 10

Часть 4. Новый миф 11

Сцена 1: Один из нас 11

Сцена 2: Эпилог 11

Приложения 12

Приложение: Бестиарий 12

Приложение: Карты 15

Приложение: Раздатка игрокам 16

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Солнечные пироги пекаря Йоргена

Введение

Предисловие для Мастера

“Миф о Долгой Ночи” — это сюжетное приключение (ваншот), рассчитанное на 2-4 игроков 5 уровня для D&D 5 редакции. История разворачивается на самом севере империи Айсайры, в суровом регионе, известном как Ледяная Пустошь. Центром событий станет поселение “Зимний Предел” — последний оплот тепла перед бескрайними снегами.

Это приключение рассчитано на 3-4 часа динамичного игрового процесса. Сценарий написан специально под заранее заготовленных персонажей (прегены). Их предыстории плотно вплетены в сюжет, ради личной драмы и мотивации. Использование собственных персонажей игроков возможно, но потребует от вас дополнительной адаптации сюжета.

Раздел общий обзор истории приблизительно опишет, как будет идти приключение, и даст вам лучше понять, чем в общих чертах должны заниматься персонажи игроков на разных этапах этого ваншота. А в советах для мастера будет описано все, что вам необходимо знать при подготовке к приключению.

Общий обзор истории

Сюжет разбит на четыре логических акта:

Часть 1. Праздник цикла Долгой Ночи

Герои возвращаются из последнего патруля перед наступлением Долгой Ночи. Они спасают группу беженцев от лютоволков и приводят их в Зимний Предел. Город готовится к празднику и Ритуалу Пробуждения Древа — единственной защите от тьмы. Игроки погружаются в подготовку к праздникам, помогают жителям.

Часть 2. Путь сквозь тьму

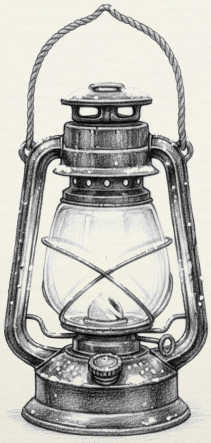
Ритуал в честь окончания года начинается, но в кульминации срывается из-за «Троянского коня», скрытого среди спасенных беженцев. Защита города нарушена. Чтобы спасти поселение, герои должны отправиться сквозь тьму и буран к Священной Роще дриад за новым источником силы. Это этап выживания и путешествия, который разыгрывается через таблицу случайных событий. В Роще они получают древнее оружие и узнают легенду о Крам-Тусе.

Часть 3. Крам-Тус Ужасный

Возвращение в Зимний Предел. Город осажден тенями, а к Древу приближается сам Рогатый Король Холода — Крам-Тус. Это финальная битва, где герои должны использовать полученные дары, чтобы убить монстра и защитить угасающее Древо.

Часть 4. Новый Миф

Последствия выбора игроков, судьба Зимнего Предела и то, как эта история изменила самих героев.



Фонарь Торна

Советы для мастера

Этот сценарий — не открытая «песочница», а кинематографичная история с четкой структурой. От вас, как от Мастера, потребуется умение держать темп и работать с атмосферой. События во время подготовки к празднику и события из таблицы случайных событий во второй главе не обязательно разыгрывать все, следите за временем, чтобы не затянуть первую половину игры слишком сильно.

Работа с персонажами и миром.

Так как в этом приключении персонажи уже предзаготовлены и вписаны в историю, желательно, чтобы игроки ознакомились со своими героями и общей информацией о мире заранее.

До игры: Раздайте игрокам до начала игры ознакомительные листы с персонажами, пусть каждый из них выберет себе подходящего. В дополнительных материалах к игре есть листы в формате PDF и json для Long Story Short.

Знакомство с лором: Главные герои приключения — жители «Зимнего предела» и они должны знать все о месте где живут, его законах и ритуалах. Для удобства, чтобы не тратить время на объяснение информации о мире, вы можете раздать игрокам дополнительный лист где кратко описана вся необходимая информация о лоре этих мест, это поможет быстрее погрузиться в историю. Он находится в дополнительных материалах к приключению.

Карты для приключения и токены: Для этого ваншота было подготовлено несколько карт и токены, их можно скачать вместе с приключением, а их описания можно найти в дополнительных материалах к приключению.

Оформление текста

Для вашего удобства текст в главах разделен на блоки:

Обычный текст — информация для Мастера, объясняющая суть сцены и механики.

Курсив — художественное описание, которое рекомендуется зачитать или пересказать игрокам.

Жирный шрифт — критически важная информация, триггеры событий или сложности проверок, которые нельзя упустить. Важные сюжетные моменты также скрываются за таким шрифтом, не читайте это игрокам!

Приключение написано специально для джема 4 сцены от Loot&EXP.

Наше сообщество с другими материалами Seven Dice: t.me/diceseven

Сценарий, верстка, работа над оформлением: Федоров Сергей
Обложка: Павлова Ольга

Ищите другие приключения от Seven Dice в нашем тг канале, бусти и на станции ролевой.

ОБРАЗЕЦ
станция ролевой