



FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

ТАЙНА ЦВЕТУЩИХ
ВОДОПАДОВ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

VK.COM/FAIRYFORESTGAME



ТАЙНА ЦВЕТУЩИХ ВОДОПАДОВ

Приключение для настольной ролевой игры для детей

FAIRYFOREST

Автор Пехов Антон

Авторские права

Разработано и написано

Пехов Антон

Вёрстка и дизайн

Пехов Антон

Права на фото принадлежат их авторам.

2019г

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

Страница о разработке Вконтакте vk.com/tonygamecrafts



ТАЙНА ЦВЕТУЩИХ ВОДОПАДОВ



Один из Цветущих водопадов
Автор фото Jeb Buchman



В этом приключении героям предстоит отправиться на Цветущие водопады и разобраться в тайне исчезновения цветов Яркоцветов. Их ждёт много новых знакомств и серьёзных вызовов, где они смогут проявить себя.

Для этого приключения вам понадобится: мальчишка-посыльный, Теодор Белл, Вамзик, семена, друид Нувиан, корешок, пучок травы, слово "мёд", пузырёк с зельем.

1. Вас догоняет запыхавшийся мальчишка посыльный и сообщает, что староста деревни Два дуба Теодор Белл очень просит вас зайти к нему и как можно скорее. *Приключение начинается в деревне Два дуба.*

2. Вы встречаетесь со старостой и он сообщает, что пчёлы, которые живут на Цветущих водопадах, на юге, перестали делать знаменитый мёд. А мёд с Цветущих водопадов это одно из любимых лакомств жителей. Этот мёд славится на сотни миль вокруг, ведь именно с ним получают знаменитые пирожки. Такие, как печёт бабушка Криста. Теодор Белл просит вас сходить на водопады и разобраться в чём там дело. *Идём на водопады.*



3. Придя на водопады вы видите, что кусты Яркоцветов, с которых пчёлы собирают пыльцу, стоят без соцветий и бутонов цветов. Все цветы пропали куда-то!

Предложите детям подумать над тем, что делать для того, чтобы они начали поиск зацепок и путей решения. Изучив луга у Цветущих водопадов (гексы) они найдут несколько зацепок со сложностью 6 и потратят на это несколько часов.

а) Путь из лепестков Яркоцвета тянется на север, в сторону хижины алхимика. Если по нему пойти, то выйдем к хижине алхимика Вамзика. Можно подключить мини-игру север-запад-юг-восток. Мастер говорит сторону света, а дети должны выбрать правильное направление. Упражнение на выучивание сторон света. Я часто говорю, что север всегда вверх. Это легко запомнить и остаётся только три стороны. Дети могут смотреть на компас на карте как на подсказку, на которой указаны первые буквы сторон света. Попетляв немного по гексам, переместите компанию сразу к дому Вамзика и учтите потраченное время на часах.

б) Найдётся разбитая алхимическая склянка. Это должно намекнуть на причастность алхимика и направить детей к нему.

с) Скомканная бумажка с рецептом: "1. Кора древня, 1 кусок 3х4х6 см.; 2. Лепестки Яркоцвета, 13 шт.; 3. Яд болотной гадюки, 4 капли; 4. Котёл воды с Цветущих водопадов, набранный в полнолуние." Это так же должно направить детей в сторону алхимика Вамзика.

4. Вы выходите на полянку на границе Ведьминого леса, на которой стоит дом алхимика Вамзика, который как раз сейчас во дворе варит зелье из лепестков, стоя спиной к вам. Вы видите сложную и явно неустойчивую конструкцию из стеклянных колб, трубок, реторт и других алхимических склянок, соединённых старыми рейками, досками и верёвками. Под некоторыми из склянок горит огонь разных цветов, по трубкам циркулируют жидкости, медленно меняя цвет и плотность. Вся эта шатающаяся конструкция опирается на стену дома. Слышно бульканье и дребезжание стекла о стекло. *Нужно поговорить с Вамзиком и объяснить, что нельзя срывать все цветы. Иначе они не дадут семян, новые не вырастут и Яркоцветы совсем пропадут. Из-за этого не будет мёда. Вамзик отнесётся с пониманием, признает свою ошибку и захочет помочь в исправлении содеянного. Предложит посадить новые цветы. Когда Вамзик первый раз повернётся для разговора, скажите, что у него вместо обычного гоблинского носа расположен свиной пятачок. Если спросить об этом, то он расскажет, что это неудачный опыт с зельем. У него часто такое бывает.*

5. Вамзик понял свою ошибку и предлагает помочь исправить ситуацию. Он говорит, что чтобы посадить цветы Яркоцветы нужны семена. Он знает, что у друида Нувиана есть такие. Так же он может приготовить зелье, которое ускорит всходы семян. *Помогаем сварить зелье Вамзику (составляем слово "мёд") и ищем в радиусе 3-2 гексов корень Мандрагоры и траву Щекотушку со сложностью 7.* Вы отдаёте ингредиенты Вамзику и он варит для вас зелье. *Идём к друиду Нувиану.*

6. Когда вы приходите к дому друида, который живёт на севере от Двух дубов, вы видите медведя, скребущего дверь дома. Медведь слышит вас и оборачивается. Затем он выгибает спину, закидывает голову с раскрытой пастью и начинает худеть на глазах! Тело становится походим на человеческое, шерсть разглаживается и становится гладкой, как кожа, а морда медведя трансформируется в человеческое лицо эльфа Нувиана. Перед вами стоит стройный эльф-друид с длинными русыми волосами. У него растерянный вид. Он объясняет, что потерял ключ от дома и хотел выломать дверь в образе медведя. *Вызываемся помочь и вскрываем замок (проходим лабиринт) или ищем ключ рядом с домом, сложность 8.*

Нувиан благодарит вас и спрашивает зачем вы к нему пришли. *Когда дети расскажут зачем, Нувиан даст им горсть семян Яркоцвета.*



7. С семенами и зельем приходим на луга к Цветущим водопадам. *Должен быть день. Сажаем. Проводим полный цикл посадки: ямка, зернышко, закопать, полив зельем и полив Вызовом дождя или водой из бурдюка. Отдыхаем 3 часа. Смотрим результат.*

8. Спустя несколько часов цветы начинают пробиваться из земли. Их ростки тянутся к солнцу всё быстрее и быстрее. Вскоре показывается завязь, а потом распускаются сами бутоны цветов. Становится слышно жужжание пчёл, а по лугам разносится запах цветов. Вскоре вы чувствуете запах мёда. Кажется, эту загадку вы разгадали. *Если игроки пойдут в деревню, то Теодор Белл поблагодарит их и передаст пирожки от бабушки Кристины или же бабушка сама их даст.*

В ходе этого приключения во время одного-другого длинного перехода вставьте одно-два случайных события. Например, дети встречают путника, который заплутал. Ему нужно на запад. Пусть дети подскажут направление. Или дерево упало поперёк дороги, перерыв путь. Пусть дети придумают как его убрать. Или найти пропавшего оленёнка для оленихи (сложность 6-7). Либо вы можете придумать мелкий квест, оттолкнувшись от того, какие у детей на руках заклинания. Например, наколдовать еды для встречного бедняка или вылечить его; вызвать дождь для крестьян или помочь поднять вывалившегося птенца дрозда в гнездо; прогнать волков с дороги или восстановить дорогу, размытую дождями.

Приятной вам игры!