



# FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ  
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

## ДВА ДУБА: ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

ВВОДНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

[VK.COM/FAIRYFORESTGAME](http://VK.COM/FAIRYFORESTGAME)



## **ДВА ДУБА: ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО**

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](https://vk.com/fairyforestgame)

Страница игры на Tesera: [tesera.ru/game/fairyforest](https://tesera.ru/game/fairyforest)

Страница игры на Facebook: [facebook.com/fairyforestgame](https://facebook.com/fairyforestgame)

Страница о разработке Вконтакте [vk.com/tonygamecrafts](https://vk.com/tonygamecrafts)



## ДВА ДУБА: ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО



Южная опушка Заливных лесов, вид на горы и реку Быструю

Автор фото Cristofer Jeschke



то вступительное приключение, которое плавно введёт детей и гейм мастера в игру и объяснит правила. Гейм мастеру стоит прочитать приключение до начала игры, подготовить задействованные в приключении предметы и персонажей.

Текст приключения обычно написан двумя шрифтами: обычным чёрным и *бледным курсивом*.

Чёрным написан текст, который можно прочитать детям в том виде как он есть и с помощью него продвигаться по сюжету. Вы можете обогатить и насытить деталями такие фрагменты, если они покажутся вам не достаточно глубокими. Но увлекаться не стоит. Иначе рискуете потерять внимание игроков.

*Бледным курсивом* написано "закулисье". То, что знает только мастер: возможный разворот событий, направление сюжета, завязки, сложности проверок, скрытые опасности непредвиденные события. Это стоит держать в голове и вводить в игру уже событиями.

Для этого приключения вам понадобится: Теодор Белл (староста деревни Два дуба), рыбак Тилль, мальчик, фермеры Тайлер и Филип, корова, повар Маркус, бабушка Криста, кузнецы Баттлпайк, рудокоп Тоби, порошок, кристалл, тыква или другой продукт огорода, рыба, мука, мельник Иван, пирог, пирожки, слово "вода" из слов алфавита, лабиринты.



1. Вы прибываете в Два дуба. Староста Белл радостно встречает вас и рассказывает о том, что жители, узнав, что к ним на побывку прибывают такие милые чародеи, решают устроить праздник в их честь. Рыбак Тилль, фермеры Тайлер и Филип предоставят продукты, а повар Маркус, из Кружки и тарелки, всё это приготовят. Добрая бабушка Криста напечёт пирогов на всю деревню. А кузнецы Баттлпайк обещали устроить салют. Это отличный способ познакомиться со всеми жителями деревни разом. Такой шанс упускать нельзя!

2. Однако, чтобы всё это состоялось нужно собрать и принести ингредиенты. Баттлпайкам нужны взрывчатое вещество и магний с каменоломни Тоби.

*Идём к каменоломне. Двигаем фишку отряда и отсчитываем часы по гексам. Лучше, если это сделают дети. Не забываем про отдых. По дороге встречаем упавшее дерево, перекрывшее дорогу. Дайте детям поразмышлять над тем, как бы они убрали это дерево. Если захотят дружно поднавалиться, то дайте им кубики D10 и пусть совершат броски. Если среднее арифметическое больше 5, то они успешно сдвинули дерево. Это можно решить с помощью магии или ещё как-то. Пусть придумают сами и попробуют свои варианты. Помогите найти решение через фамильяров, если будут затруднения. Заклинание Невидимая сила помогает в таких случаях безотказно.*

Вы приходите на каменоломню и встречаете Тоби. Он уже в курсе вашего прибытия. Знакомится и радостно болтает с вами. *Разыграйте небольшую сценку, общаясь с детьми от имени Тоби. Будет здорово, если вы измените голос.* После чего даёт нужные предметы. *Порошок и кристалл.*

3. Нужно сходить на ферму, забрать продукты и принести в таверну повару Маркусу. Идём на ферму. На ферме вас встречают Тайлер и Филип. Знакомятся и они просят о помощи: сбежала корова и нужно сходить в лес поискать. Фермеры указывают место. *ГМ ставит туда фишку. Герои идут туда и бросают там кубики. Сложность 7. То есть нужно выкинуть 8,9 или 10. Если проверка пройдена, то дайте детям карточку коровы. Если нет, то идём на соседний гекс, не забыв добавить час на часах, и повторяем броски на поиск. Ведём корову к фермерам.* Когда вы приводите корову, радости фермеров нет предела. Они благодарят за помощь и выносят вам огромную тыкву. *Заберите карточку коровы дайте карточку тыквы.*

4. Нужно сходить к рыбаку Тиллю, забрать рыбу и принести в таверну повару Маркусу. *Приходим к рыбаку.* Вы видите рослого, крепкого мужчину, который нервно ходит по двору и бормочет что-то себе под нос. Увидев вас, он представляется — его зовут Тилль. Он делится с вами своей бедой: пропал мальчуган, его помощник. Он ушёл в лес за хворостом в сторону Разлома. Тилль просит вас сходить поискать его. *Идём к Разлому. Ищем на границе разлома со сложностью 5. Мальчик найдётся внизу, в Разломе, держащимся за корягу над пропастью. Нужно кинуть верёвку и вытащить.* Когда вы проходите рядом с Разломом, то слышите детский крик: "Помогитееее!" Вы смотрите вниз и видите мальчика, который уцепился за корень, торчащий из отвесной поверхности обрыва и висит на нём. *Дайте детям поразмышлять над тем, как его спасти. Верёвка или заклинание Полёт тут здорово сработают. Пусть фамильяры сообщат им это, если будут трудности.* Мальчик вылезает из пропасти и сердечно благодарит вас. После чего убегает, даже не представившись, и кричит: "Встретимся в хижине рыбака!"

Похоже, можно вернуться к Тиллю с хорошими новостями.



5. Нужно сходить на мельницу, взять муки у мельника Ивана и отнести её бабушке Кристе, а так же набрать в бурдюк воды и тоже доставить бабушке. *Идём на мельницу.* В поле у мельницы работает улыбочивый паренёк. Увидев вас он отставляет грабли и вытирает пот со лба рукавом. Затем он представляется и интересуется кто вы такие. *Тут можно разыграть короткую сценку от имени Ивана.* Иван просит помощи, раз уж вы пришли. Он попросит разобраться с зелёными факелами, что появляются по ночам у подножия гор. Он боится, что это неведомые чудища спустились с вершин гор. Иван указывает место. *Окажутся гигантские светлячки, безобидные. Пусть дети решат как поступить. Но если будут трудности, то обычная засада здесь поможет.* Устроившись в засаде вы ждёте темноты. Ночью из зарослей выплывают зелёные огни. *Подкравшись ближе, применив Ночное зрение или Дальний взгляд,* Вы узнаете в этих огнях гигантских светлячков. Это безобидные насекомые, хоть и большие, которые не представляют опасности. Кажется, можно успокоить Ивана. *Идём к Ивану.* Иван облегчённо вздыхает, смеётся и благодарит вас. Затем выносит мешок муки. Дайте детям карточку с мешком муки. *После идём к бабушке Кристе, знакомимся с ней и отдаём мешок муки. После этого она угостит детей пирожками. Дайте карточку с пирожками.*  
*В этом пункте можно заменить засаду на светлячков на ночной поиск с сложностью 5.*

6. Нужно набрать воды. *В инвентаре есть бурдюк. Идём к любому водоёму или колодцу. Вода окажется заколдованной и не захочет залазить в бурдюк.* Вы пытаетесь набрать воды, но она упорно отказывается заливаться к вам в бурдюк. Не долго думая, вы понимаете, что она заколдована. *Нужно расколдовать путём составления слова "вода". Дайте детям эти четыре буквы, но не говорите, какое именно слово именно нужно составить.* После этого ритуала вы чувствуете, как по земле от вас разбегается еле заметная тёмная волна. Похоже, заклятье снято. *Набираем воды.*

7. *Идём относим всё, что ещё не отнесли.* После того, как всё доставлено Теодор Белл приглашает вас всех вечером на праздник в честь вашего прибытия.

8. Вечером вы приходите на торговую площадь Двух дубов и видите какую-то суматоху. Выясняется, что повар Маркус поставил горшки и сковороды с едой готовиться на печь, а сам вышел подышать свежим воздухом. Но вот ключ от таверны оставил внутри. Дунул сквозняк и дверь захлопнулась. Срочно нужно открыть замок пока вся еда не сгорела. *Дайте детям карандаши и лабиринты. Как только они пройдут лабиринты дверь будет открыта.* Маркус отпихивает вас и влетает на кухню. Еда спасена! Тем временем жители деревни и окрестностей потихоньку стекаются на площадь. Все по очереди подходят к вам знакомиться. Всюду кругом горят фонарики, а столы ломятся от вкусовости и сладостей. *Можно выложить карточки с блюдами и десертами перед детьми.* Чуть позже начинают раздаваться взрывы, а ночное небо расцветает яркими переливистыми и искрящимися цветами салюта. *Если дети захотят, то могут поупражняться в произнесении заклинаний.*

На протяжении всего приключения дети могут применять полёты, превращения, телепорты и прочее, чтобы ускорить свои перемещения. Старайтесь дать детям максимальную свободу при поиске идей для решения ситуаций, после чего переводите их мысли и идеи на рельсы игры. Это приключение получилось длинноватым для прохождения его целиком за одну игровую сессию. Поэтому я бы рекомендовал оставить начало и конец, а в середине выбрать те пункты, которые больше вам нравятся. Напомню, что это вводное приключение предназначено чтобы ознакомить детей и гейм мастера с азами и механиками игры. Приятной вам игры!