

FAIRYFOREST

ДВА
ДУДА

FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

БЕЗМОЛВНЫЙ ШЕПОТ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

[VK.COM/FAIRYFORESTGAME](https://vk.com/fairyforestgame)



БЕЗМОЛВНЫЙ ШЁПОТ

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



БЕЗМОЛВНЫЙ ШЕПОТ



Предгорья близ каменоломни на юге от Двух дубов

Автор фото John Salzarulo



а этот раз игрокам предстоит разгадать тайну чар и спасти одного из жителей Двух дубов. Придётся проявить смекалку, находчивость, а так же вежливость и учтивость.

Для этого приключения вам понадобится: дендроид, говорящий камень, библиотекарь Паскаль, ведьма Сирена Оникс, гигантская крыса, цветы, пирожки, паук, волшебный колодец, корешок, зелье, ящерка, жительница Двух дубов.

1. Когда у вас кончились ингредиенты для зелий вы были вынуждены отправиться в Рощу дендроидов, чтобы пополнить запасы. Ваше приключение начинается именно тут, в Роще дендроидов. Вы встречаете огромного дендроида. Среди его ветвистой зелёной шевелюры расположилось несколько гнёзд птиц. Он обращается к вам и просит помощи: в этих местах давно не было дождей и земля страдает, а вместе с ней животные и растения. *Нужно вызвать дождь.*

2. Гуляя в Роще дендроидов и собирая ингредиенты для зелий, вы споткнулись обо что-то и упали. Это оказался камень с вырезанным на нём лицом. Камень шепчет еле слышно: "Помоги... Помоги..." Дальше неразборчиво.



а) Детям нужно догадаться использовать Язык предметов
б) Или отнести библиотекарю Паскалю и спросить об этом камне. Паскаль попросит прийти через 3 часа, так как нужно поискать в книгах информацию. После этого Паскаль расскажет о чарах такого типа, когда кого-то обращают в камень. И расскажет, что нужно как-то поговорить с камнем. Паскаль вообще по части знаний дока. Его можно использовать во всех приключениях, как живую энциклопедию знаний.
Колдуем Язык предметов.

3. Камень рассказывает, что он это заколдованный житель деревни. Просит сходить к ведьме Сирене Оникс на Дальние топи, чтобы она сделала какое-нибудь зелье, чтобы снять чары. *Идём к ведьме.*

4. *Подгадайте время для привала партии так, чтобы они стали где-нибудь в Ведьмином лесу. Во время отдыха происходит следующее:* Во время привала вы слышите шорох в ваших вещах. Затем топот и видите силуэт огромной крысы, ростом около метра, с толстым длинным хвостом. В руке она сжимает камень с лицом, который вы нашли. Она украла зачарованный камень! Крыса побежала в сторону Рощи дендроидов. *Следуем за ней.*

5. Когда вы ищите следы крысы в Роще дендроидов, на краю Разлома вы встречаете дендроида, которому помогали в начале приключения. Он держит ту самую огромную крысу за хвост над Разломом. Крыса барахтается, мерзко пищит, достаёт что-то и кидает в разлом. Вы видите, что это ваш говорящий камень с лицом. Дендроид раскачивает крысу и бросает её на север, за Разлом. Крыса жутко пищит, улетает по небу куда-то далеко за лес. *Нужно спуститься в Разлом по верёвке или полётом и поискать камень.*

6. *Нужно поискать камень на дне разлома.* Сложность 7-8. Кругом темно. Вы привязываете верёвку к дереву и начинаете спускаться. *Или полётом.* Слышен хруст и верёвка обрывается под вашим весом. Вы оказываетесь на дне Разлома. Осмотревшись в темноте, вы замечаете тёмное пятно входа в какую-то пещеру.

а) *После нахождения камня дети могут пойти по разлому и найти корни, торчащие из стен. По ним они выберутся наверх.*

б) *Или можно пойти в пещеру и выйти наверх на западе Ведьминого леса. Идём к ведьме.*

7. Долго пробираясь по болотам, вы всё же находите дом Сирены Оникс. К вам выходит пожилая горбатая женщина. За ней прилетает ворон и садится на ветку рядом. Она недружелюбно спрашивает вас "Что вам нужно?" *Дети рассказывают.* Ведьма не хочет вам помогать, своих дел много. Хоть старуха выглядит недружелюбно, кажется, что всё же её можно уговорить. *Если хорошо попросить её, развёрнуто объяснив важность цели, то можно уболтать старую. Если нарвать цветов и принести подарить ей, то она тоже оттаит. Можно угостить пирожком, например. Можно придумать другой мелкий подарок или спросить чем помочь ей. Она попросит сходить к в колодезю и набрать воды. После этого ведьма будет сотрудничать.*

8. Сирена рассказывает вам, что нужно найти лапки гигантского паука и показывает место. Нужно найти волшебный колодец в лесах и набрать из него воды. А так же нужно найти особый корешок. Она описывает вам как он выглядит.

Пауки. Эти пауки отбрасывают старые лапы каждый сезон. Она указывает место, где искать. Сложность 6. Дети видят гигантского паука, который убегает завидев их.



Колодец. Найти в указанном гексе или смежных. Сложность 7. После нахождения положите маркер колодца на этот гекс.

Корешок. Найти в указанном гексе или смежных. Сложность 7. Находим всё и приносим ведьме.

9. Вы приходите к Сирене Оникс и отдаёте ей ингредиенты. Она варит зелье и даёт его вам. Затем сообщает, что дальше делать с этим зельем она не знает, но знают горные ящеры. Это небольшой народ, живущий в горах. *Примерно показывает на карте, чуть южнее каменоломни, сложность 7.*

10. *Идём в горы, ищем ящерок. Находим, но не понимаем их язык. Делаем заклинание Язык зверей.*

11. Ящерки рассказывают вам, что на севере есть племена огромных крыс, которые один раз в 10 лет вызывают своего покровителя. Для этого их шаманы крадут людей и превращают их в камни. Эти камни они отдают своему божеству-покровителю в знак преданности и поклонения. Чтобы снять чары с такого человека нужен особый отвар. *Отвар у нас уже есть от Сирены Оникс.* Им нужно смочить камень и пока он мокрый прогреть его над лавой вулкана. Вместе с паром уйдёт и проклятье.

12. *Идём на вулкан, мочим камень, прогреваем.* Камень начинает трясти, он падает из ваших рук на землю, из него выходит облако пара и рассеивается. Из облака пара выходит жительница Двух дубов. Она сердечно благодарит вас и рассказывает как её украли крысы и заколдовали. Она помнит как постоянно звала на помощь и потом увидела вас. Дальше вы знаете.

Надеюсь, вам понравится это приключение. Приятной игры!