

1

FAIRYFOREST

ДВА
ДУДА

FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПЕРВАЯ КНИГА
ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПЕРВЫЙ СБОРНИК ИЗ ПЯТИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ,
НАПИСАННЫХ ИГРОВЫМ СООБЩЕСТВОМ

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



ПЕРВАЯ КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Первый сборник из пяти приключений, написанных игровым сообществом специально для Fairyforest, за что им огромное спасибо.

1

Приключение для настольной ролевой игры для детей

FAIRYFOREST

Автор Пехов Антон

Авторские права

Приключения разработаны и написаны

Гребеников Артём (vk.com/artgrebenikov), Марина Жигалина (vk.com/sq_ratatosk),

Пехов Антон (vk.com/un2one).

Вёрстка и дизайн

Пехов Антон

Права на фото принадлежат их авторам.

2020г

Все материалы игры Fairyforest вы можете найти на официальной странице игры Вконтакте и на [Drivethrurpg.com](https://drivethrurpg.com) по запросу Fairyforest.

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

СОДЕРЖАНИЕ

Тяжёлое пробуждение.....	2
Огонь, сталь и магия	4
Дом, милый дом	7
Пропажи и находки.....	9
Дыхание уныния	12



ТЯЖЕЛОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ



Горная тропа на юго-западе

Автор фото Jorjin Schrijvershof



в этом приключении от Артёма Гребенникова игрокам предстоит разобраться в странных событиях, постигших жителей Двух дубов и окрugi.

Автор Гребеников Артём

vk.com/artgrebenikov

Для этого приключения вам понадобится: Теодор Белл, Маркус, Зигмунд, Адель, Халиф, бабушка Криста, Филип, Тайлер, старый колодец, Вамзик, кристалл, Сирена Оникс, склянка с зельем, цветы, корешок, пирог, головоломки Магическая печать.

1. Во время завтрака в таверне "Кружка и тарелка" к вам подбегает мальчик посыльный с просьбой срочно зайти к хозяину постоянного двора "Вепрево колено" Халифу. Когда вы приходите туда, вас встречает сам хозяин Халиф, староста Бэлл и бабушка Криста, все выглядят весьма обеспокоенно. Они показывают вам горничную Адель, которая спит уже сутки и никто не может ее разбудить. Староста Белл сообщает, что пять минут назад узнал, что такой же недуг поразил фермера Филипа и повара Маркуса в таверне. Вас просят выяснить в чем причина этой странной эпидемии, пока недуг не поразил ещё больше людей. *Нужно чтобы игроки разузнали про обстоятельства заболевания каждой из жертв и нашли общее.*



2. В таверне, где работает и живет повар Маркус, его отец Зигмунд, хозяин таверны, рассказывает: "Я заметил болезнь Маркуса сегодня утром, когда тот не проснулся. Вчера вечером он уходил на ферму чтобы попросить зелёного лука."
3. Про горничную хозяйин постоянного двора Халиф рассказывает: "Адель иногда уходит, чтобы нарвать цветов где-то возле старого колодца в Заливных лесах близ фермы Тайлера и Филипа."
4. Когда же игроки спросят фермера Тайера, что случилось с его братом, тот рассказывает: "Вчера Филип косил траву за пшеничным полем на северо-востоке от фермы (проверяем знания детей о сторонах света), и ещё фермер видел как Филип стоял возле старого колодца вместе с Маркусом и о чем-то беседовал."
- Все три следа ведут к старому колодцу. Идём его искать в "Заливные леса". Находим со сложностью 6. восточнее Южного озера.
5. Найдя старый заброшенный колодец чуть северо-восточнее полей фермы, игроки могут проверить, правда ли все дело в воде. Для этого надо найти подопытного, который выпьет воду, к примеру фамильяра. Подопытный засыпает. Кстати, когда родной зверёк засыпает беспробудным сном, у игрока появляется дополнительная мотивация расколдовать заболевших. Можно обойтись без подопытных, а просто отнести бурдюк с водой из колодца алхимику Вамзику. Так или иначе, придется посоветоваться с алхимиком. По возможности можно предупредить жителей округа, чтобы не пили из этого колодца, а то по возвращении можно найти новых уснувших.
6. Придя к Вамзику попросите игроков вкратце описать ему ситуацию. Вамзик берётся выяснить что не так с водой. После каких-то опытов с переливанием и выпариванием Вамзик говорит: "Хм... Очень странно. Я не вижу причин сна в воде. Нужно исследовать сам колодец и его дно, так как в воде никакого яда не обнаружено, похоже все дело в магии. Идём исследовать колодец."
7. Чтобы исследовать колодец можно превратиться в рыбу, использовать заклинание Взгляд сквозь стены, спуститься на верёвке, телепортировать всё содержимое наружу или как-то ещё. На дне колодца находится тусклый, чуть светящийся кристалл.
8. Если отнести кристалл алхимику, то он сообщит: "Тут нет алхимии и я здесь бессилён. Нужно идти к колдунье Сирене Оникс. Возможно, она сможет помочь."
9. Сирена как обычно немного вредничает, но если ей нарвать букет цветов (сложность 5 в соседних гексах), принести каких-то ингредиентов зелий (черви, корешки, лапы пауков, скинутые шкурки змей, сложность 7) или пирог (у бабушки Кресты), то она согласится помочь.
10. После этого Сирена, применив кристалл, делает снадобье, снимающее сон и говорит, что воду в колодце можно расколдовать особым снятием чар и учит вас этому заговору. Идём к колодцу и проходим головоломку Магическая печать.
11. После этого останется расколдовать всех пострадавших, не забыв про фамильяра. Можно пройтись по всем спящим и покидать кубик. На 6-10 спящие просыпаются от зелья Сирены Оникс, на 1-5 зелье не срабатывает и нужно снять чары заговором Сирены (головоломка Магическая печать)

Конец

Остаётся вопрос, как попал в старый колодец мощный магический кристалл. Возможно, он там лежит с незапамятных времён просто его вымыло водой, может шедший мимо волшебник хотел просто его выкинуть и бросил в колодец. А может это чьи-то происки. Одно из этих отвлечений может стать сюжетом для нового приключения.



ОГОНЬ, СТАЛЬ И МАГИЯ



Ручей в предгорьях близ Заречья

Автор фото Chay Kelly



В этом приключении от Артёма Гребеникова герои отправятся на поиски магического меча Язык пламени. Им придётся найти способ раздобыть и зачаровать кристаллы, достучаться до затворника мага немного заняться логистикой.

Автор Гребеников Артём
vk.com/artgrebenikov

Для этого приключения вам понадобится: Паскаль, меч, две разных книги, Герунд и Дафора Баттлпайк, Халиф, маг, драгоценный камень.

1. Одним утром библиотекарь Паскаль просит вас помочь достать зачарованный огненный меч, известный как "Язык пламени", чтобы выменять его на книгу "Странствия волшебника Олорина" у Халифа, хозяина постоянного двора. "Думаю, для начала стоит посетить кузницу Баттлпайков в поисках информации. Они знают всё о металлах, выплавке, оружии и прочем. Возможно, они что-то знают о "Языке пламени".", — говорит вам Паскаль.



2. *Игроки следуют за советом к дворфам Баттлпайкам, самым большим мастерам по оружию и кузнечному делу в округе. После краткого пересказа проблемы:* Герунд углубляется в шкаф с кипами бумаг "Хм, у нас где-то был чертёж такого меча, если Дафора его не потеряла, конечно. Да, Дафора? Ха-ха! Да где же он, о корни гор!?" - подтрунивает сестру Герунд. "Если бы твоя голова не была такой дырявой, то ты бы помнил, что он лежит тут." — ворчит Дафора Баттлпайк и достаёт из другого шкафа нужный чертёж. По технологии нужно железо, которое плавят из руды. *Её нужно достать в каменоломне Тоби и транспортировать до кузницы.*

3. "Кроме железа нужен особый зачарованный драгоценный камень, который нужно инкрустировать в меч. Нужно найти подходящий для зачарования камень, а зачаровать его сможет только умелый маг." — сообщают Баттлпайки. *Вероятно, помочь может маг, который живёт в башне на речном острове или это может быть и кто-то другой с магическими способностями, например ведьма или друид. Насчёт железной руды и камней можно поговорить с Тоби в каменоломне.*

4. *Руда.* Тоби объясняет, что он сейчас очень занят и у него нет времени. Железная руда у него есть: большая куча у входа в шахту. Оттуда можно набрать. Но вот доставить её придётся самим. Все кони заняты в доставке. Есть только телега. *Придумываем как транспортировать руду на кузницу.*

5. *Драгоценный камень.* За драгоценным камнем Тоби предлагает вам самим спуститься в каменоломню и поискать. *Достаточно большой подходящий камень можно отыскать проверкой со сложностью 8. Если использовать свет или ночное зрение, то с проверкой 7. Тут может пригодиться заклинание Усиление магии. Если игроки, как в случае автора, решат большие кристаллы делать накладывая заклинание увеличения размера на маленькие, то можно находить маленькие с проверкой 6. Если ничего не найдено, то можно сделать заклинание Волшебные блёстки и они покажут несколько маленьких камней. Можно встретить летучую или обычную мышь и, скастовав предварительно Язык зверей, узнать у неё о нахождении драгоценных камней или "блестяшек", как называют их мыши.*

6. *Идём к магу на остров к магу.* Идя по тропинке на острове близ старой башни, первый из вас стучается лбом о что-то невидимое. Вы упираетесь во что-то невидимое глазу и не можете пройти к башне. Похоже, это магический барьер. Ведь маг нелюдим и не жалует гостей. Особенно незваных. *Можно спросить у фамильяра что делать. Можно просто постучать о барьер. Можно ударить Невидимой силой и невидимый колокол, висящий рядом с невидимой дверью, резонирует и зазвонит. Либо Волшебные блёстки покажут магический колокол и дверь. В конечном итоге: Звоним в колокол. Раздаётся громкое "Боммм...."*

7. "Кто там?" — раздаётся голос в ваших головах. "Зачем пришли?" Вы не слышите голоса. Он звучит у вас прямо в голове, как ваши собственные мысли. *Рассказываем ему что к чему.*

Маг в башне отказывается зачаровывать камень. "Мне нет дела до ваших мелких или нелепых хотелок ваших друзей. — говорит он. — Я не могу тратить своё время и силы на пустяки." Однако, он предлагает взять книгу по зачарованию предметов и вам самим научиться зачаровывать. *Для этого потребуются все драгоценные камни, которые игроки нашли в каменоломне. Для них достаточно одного жетона из раздаточного материала на все количество, которое следует запомнить или записать.*

8. В книге в разделе по зачарованию кристаллов написано, что вся суть накладывания чар в том, чтобы наполнить кристалл большим количеством магической энергии. А это возможно сделать в местах Силы, там где много магической энергии. Кстати башня на речном острове как раз и относится к местам Силы. *Суть обучения в том, что нужно тренироваться накладывать чары на те кристаллы, что имеются у игроков в рюкзаке со сложностью 8. Как только выпадет 9 или 10 попытка удастся, считается что игрок (игроки) овладел искусством чародея и может накладывать чары на камни без проверок.*



Если попытка проваливается, то камень рассыпается в прах. Как окажется, игрокам может потребоваться много камней и придется несколько раз бегать в каменоломню и набирать камней, а Тоби из каменоломни может потребовать плату за пользование, например на каждые 10 найденных кристаллов 2 игроки отдают ему.

9. С зачарованным кристаллом вы идёте на кузницу. Вас встречают Герунд и Дафора. В их руках меч с гнездом для кристалла. Пока вас не было они успели его сковать. Вы отдаёте им кристалл. Они прямо при вас инкрустируют его в гнездо на мече, но ничего необычного не происходит. Герунд говорит: "Клянусь пиком самой высокой горы, чего-то не хватает! Меч должен как-то проявить свою магическую сущность." *Для полноты создания меча не хватает какого-то огненного заклинания, чтобы слить воедино магическое и физическое начала меча. Нужно применить именно магический огонь, а не обычный. Хотя и обычный тоже можно попробовать, но он не сработает. Попробуйте для начала предложить детям догадаться в чём тут дело и чего не хватает.*

10. После того, как вы колдуете огненное заклинание, меч раскаляется до красна. По нему начинают бегать яркие языки пламени. Он очень сильно жжёт руки и вы вынуждены бросить его на землю. Кристалл, который был инкрустирован у перекрестия меча, углубляется в своём гнезде и металл как бы обнимает его по краям, навсегда оставляя в своих объёмах.

11. *С зачарованным мечом идём к Паскалю и отдаём меч или идём к Халифу, меняем меч на книгу и несём её Паскалю.*

Конец

Чтобы сильнее погрузить детей в атмосферу можно нарисовать или напечатать карту шахты из интернета и дать им походить по ней фигурками в поисках кристаллов.



Один из многочисленных ручьёв на окраине Ведьминого леса

Автор фото Jachan DeVol



ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ



Вид на ущелье близ Пшеничных полей

Автор фото Cassie Matias



В этом приключении от Артёма Гребеникова героям предстоит разобраться со странными событиями, происходящими в заброшенном доме. А в конце их ждёт непростой выбор.

Автор Гребеников Артём
vk.com/artgrebenikov

Для этого приключения вам понадобится: мальчик, призрак, дом, подвал, головоломки Магическая печать, головоломки Лабиринт.

1. На центральной площади деревни вам встречается мальчишка Рой, который живёт в деревне с родителями. Вы хорошо его знаете. Ему очень нравится магия и иногда он помогает вам с зельями, свитками и прочим. Он хочет показать вам свое секретное место. Он хочет показать вам свое секретное место, но требует взамен сохранить его в тайне. *Здесь дети должны дать обещание о неразглашении.* Вы идёте с ним в лес неподалеку где в зарослях стоит на вид заброшенный дом. «Это моё секретное убежище! Я нашёл его недавно» — гордо говорит Рой.

2. Дверь оказывается открыта. *Внутри дома кроме небольшого набора мебели и утвари есть деревянный люк в подвал, но он закрыт. Если игроки захотят взломать замок в подвал раньше времени, то мальчик отвлечет их подзавав их к открытой входной двери. Смотрите следующий пункт.*



3. После продолжительного осмотра дома вы выходите из двери и застываете в изумлении. Ведь вместо зарослей, окружавших дом, вы видите зелёный луг, полого спускающийся к речке. Каким-то образом дом оказался в другом месте карты. *Это место неподалеку от долины цветущих водопадов. Но не говорите сейчас об этом детям, пусть позже они поймут это, после осмотра местности.* Рой удивлённо говорит: «За три дня как я нашел этот дом, такого не было». *Дети с мальчиком могут осмотреться. Сообщите детям, что они видят лес, горы и водопад. Они должны отыскать примерно это место на карте. Если не найдут, что вряд ли, если они знают карту, то сообщите о пещере вдалеке на востоке и ферме на горизонте на северо-востоке.* Когда вы понимаете, где вы находитесь, вы слышите громкий звук и вспышку яркого света за спиной. Когда вы оборачиваетесь посмотреть что же случилось, вы видите, что дом исчез!

4. Рой крайне заинтересован этим домом. Ведь он определённо магический! Вернувшись домой, Рой просит вас сходить с ним к месту, где стоял дом, когда он его нашёл. Когда вы приходите туда, вы видите, что дом стоит там, как ни в чем не бывало. *Дети могут обследовать и изучить дом поподробнее. Но ничего интересного, кроме запертого люка не находят. Подчеркните в описаниях люк. Например он может быть необычным или странным, может быть испещрён рунами или древним орнаментом, крышка люка может дрожать, а замок пульсировать светом.*

5. *Наконец дети начинают взламывать люк в подвал. Сначала обычный замок, потом магическую печать.* И вот крышка люка поддается вашим стараниям. Под ней вы видите ступени. Спуск в подвал довольно тёмный, а на дне и вовсе чернеет непроглядная темнота. Лишь вдалеке во тьме желтеет слабое сияние. *Чтобы что-то там рассмотреть нужна лампа или подходящее заклинание.* Внизу в подвале вы обнаруживаете маленькую комнату с начерченной на полу магическим кругом с письменами. В центре круга чуть заметно мерцает жёлтый кристалл. А в углу под потолком висит леденящая душу призрачная полупрозрачная фигура! Рой в ужасе выскакивает из подвала.

6. Фигура висит в воздухе, слегка покачиваясь. *Привидение не проявляет никакой агрессии и молчит, пока дети с ним не заговорят. Когда дети поговорят с ним, оно расскажет историю про то, что при жизни оно было магом, который с помощью волшебства создал себе дом, который мог перемещаться по желанию владельца.* «Так я путешествовал в новые места и исследовал окружающий мир, не отходя далеко от дома. Но однажды, когда я состарился, я умер. Но моя душа из-за магических чар и так и осталась в подвале. А заклинание со временем начало давать сбой и стало переносить дом в случайные места» — шипящим голосом рассказывает вам свою историю привидение.

7. Призрак волшебника просит снять чары чтобы его душа смогла обрести покой. Для этого нужно разбить магический камень в середине рисунка на полу. *Для этого нужно что-то тяжелое и твёрдое, наподобие кузнечного молота, а может сгодится и Невидимая сила со сложностью 6.* Вы слышите шаги на ступенях подвала. Это Рой. Любопытство заставило его вернуться и он уговаривает вас не уничтожать кристалл, а отдать ему, чтобы он мог телепортироваться на большие расстояния. *Но ни Рой ни дети игроки не знают, что при таком исходе на него ляжет Проклятие Черного духа и он станет привязан к дому вместо мага мага-призрака. Но это будет уже совсем другая история.*

8. *Если же игроки выбрали уничтожение камня, то после выполнения этого задания дух исчезает.* Кристалл со звонким стеклянным звуком распадается на части. Призрачная фигура старого хозяина тут же облегчённо вздыхает, говорит спасибо и устремляется к выходу из подвала, растворяясь в воздухе по дороге. А дом остаётся в полном распоряжении Роя. Не смотря на то, что всю магию и волшебство вы рассеяли, мальчик очень этому рад.

Конец



ПРОПАЖИ И НАХОДКИ



Выход реки Быстрой в долину

Автор фото Laura Chouette



этой детективной истории от Марины Жигалиной героям предстоит распутать довольно запутанное дело со странными исчезновениями вещей жителей Двух дубов.

Автор Марина Жигалина
vk.com/sq_ratatosk

Для этого приключения вам понадобится: гриб (можно живой), ленточки или бумага в клетку с примером простого орнамента "косички" на клетках, девочка, рыбак Тилль, бабушка Криста, Теодор Белл, библиотекарь Паскаль, друид Нувиан, девочка-фея.

1. Сутра в домике, где жили наши юные волшебники, пропал дверной колокольчик. А вместо него около двери появилось что-то явно магическое - в руки не даётся и светится разными цветами. *Фамильяр, книги, Паскаль или кто-то еще из знакомых с магией может подсказать. Выясняется, что это безвредная магия, но, видимо, в заклинании допущена ошибка. Чтобы исправить колдовство, надо правильно собрать слово. Это слово "гриб", но к нему подмешена лишняя буква "з". Когда слово собрано, то гриб, все еще переливающийся и сверкающий, можно взять с собой.*



2. Выйдя на площадь, вы встречаете растрепанную девочку Элину, которая не может найти свое зеркальце. Пока она в расстроенных чувствах искала зеркало, вся её причёска растрепалась. А без зеркала привести в порядок причёску никак не получается. Элина просит помочь с этим. *Игроки помогают девочке заплести косичку. Здесь можно по-настоящему плести косичку: можно из ленточек или ниток, а можно нарисовать ее по клеточкам на бумаге.*
3. Девочка сказала, что на подоконнике, где раньше лежало зеркальце, она нашла несколько чёрно-белых перьев и ещё кое что. *Это свеча. Дайте детям набор нужных букв из набора Магических рун для составления этого слова.*
4. Там же на площади вы встретили бабушку Крису и рыбака Тилля. Тилль как раз пришел к бабушке за пирожками, но не смог принести свежей рыбы. А все потому, что у него оказалась запутана леска. «Вот, смотрите какой клубок, — жалуется Тилль — Может, поможете?» *Надо распутать запутанную веревку или воспользоваться лабиринтом из игры.* «А ещё кто-то спёр мой новый поплавок! Я его вот только вчера покрасил блестящей серебристой краской. На солнце сиял так, что аж ослеплял! А, ну и ещё я нашёл рядом два вот этого вот и чёрное перо». Тилль протягивает вам в руке два маленьких предмета и перо. *Слово орех, 2шт. Дайте детям набор нужных букв из набора Магических рун для составления. Перо длинное и черное. Он говорит, что рядом с его домом встречаются утки (коричнево-серые), чайки (бело-серые) и лебеди (белые). Можно вспоминать птиц по цветам. Если кто-то вспомнит про черных лебедей, то рыбак поправит, что в этих краях живут только белые.*
5. Бабушка Криси тоже пострадала - у нее пропала одна из её красивых серебряных ложек. На месте преступления она нашла два чёрно-белых пера и вот это. Оно мокрое и холодное. *Слово рыба. Дайте детям набор нужных букв из набора Магических рун для составления этого слова.*
6. У Теодора Белла кто-то срезал с нарядного жилета все золотые пуговицы. В кармане Белл нашёл черно-белое перо и какие-то косточки от какого-то плода. *Слово арбуз. Дайте детям набор нужных букв из набора Магических рун для составления. С этим воришкой пора разобраться!*
7. Перья - это важная улика! Стоит побеседовать с тем, кто разбирается в птицах. *Может это друид? Или библиотекарь? Кого бы не выбрали игроки, они столкнутся еще с одной пропажей.* Пропал ключ и нет возможности взять книгу о птицах. Все книги за дверью, ключ от которой и украден. На этот раз это маленькое белое перо и маленький предмет неправильной формы. *Слово камень. Дайте детям набор нужных букв из набора Магических рун для составления этого слова.*
8. Теперь нужно собрать все улики воедино. Есть набор перьев чёрных, белых и чёрно-белых. У какой птицы бывают и белые, и черные перья? Что общего у всех пропаж? Кто любит блестяшки? Может вам что-то подскажут первые буквы предметов, оставленных на местах краж?
9. Ага! Да это сорока! *Лесные жители (или друид, или фамльяры) покажут на карте, где примерно искать сороку, которая недавно поселилась неподалёку. В лесу, в 2-3 гексах от текущего местоположения. Идём и ищем гнездо ср сложностью 6.*
10. Приходим на место гнездования сороки. Нужно придумать как попасть на верх дерева. До ее гнезда на дереве можно долететь, послать туда кого-то из фамльяров, залезть со сложностью 6, телепортироваться или ещё как-то. Вот и нашлись все пропажи. Но не сама сорока!



11. Ее можно приманить на что-то блестящее и попробовать поговорить. Можно поймать ее сетью (Тилль одолжит) или заморозить на время.

Вдруг сорока склоняет голову, накрывается крыльями и Делает кувырок через голову на месте! Теперь перед вами вовсе не сорока, а маленькая девочка-пикси. Она рассказывает, что умеет превращаться в птицу и учиться колдовать. Она не хотела воровать вещи, а только поменяться. Она слышала от кого-то, что именно так становятся друзьями? Ах, но ведь нельзя меняться вещами без спроса. Но если она больше не будет так хулиганить, то мы с удовольствием подружимся и сможем вместе учиться магии.

Конец

Если вы играете в это приключение с детьми постарше, которые уже уверенно чувствуют себя в буквах и словах, то можно заменить простое составление слов на составление слов из набора букв с одной лишней. Например, дети найдут перо. Используйте набор букв для слова "перо" плюс буква "к", которая как раз будет нужна в конце для составления слова "сорока".



Лес близ Двух дубов
Автор фото Jakob Rubner



ДЫХАНИЕ УНЫНИЯ



Вид на горы из Дубровника

Автор фото David Marcu



В этом приключении детям предстоит разобраться в появлении странного тумана, окутавшего всю долину, а так же принять участие в историческом событии: придумывании и изготовлении знамени с гербом Двух дубов. А ещё здесь детям представится редчайшая возможность повстречать дракона!

Автор Пехов Антон
vk.com/un2one

Для этого приключения вам понадобится: Золотая чешуйка на кожаном шнурке, ткач Том, Теодор Белл, пара жителей, дракон, пучок травы, ткань, мельник Иван, головоломка "Восстановить орнамент", листы или блокнот для эскизирования.

1. Однажды, выйдя во двор утром, вы видите густой то ли туман, то ли дым, который стелится по земле. Жители ходят в нём по пояс, как в белой клубящейся каше. Он такой густой, что вы с трудом пробираетесь сквозь него, его клубы доходят вам до шеи. Ваши движения затруднены. Вы видите жителей деревни, которые ходят по улицам и в недоумении оглядываются, не понимая, что происходит и откуда взялся этот туман. Староста подходит к вам, разгоняя руками большие облака тумана. Он сообщает, что скоро воскресная ярмарка в Двух дубах, а тут такие странные дела.



«Покупатели не захотят ехать к нам на ярмарку, если увидят такое! А торговцы просто не смогут проехать и не повезут товары на ярмарку, ведь дороги не видно! Всё это странно, жутко и мешает езде телеги. Да и вообще так жить нельзя и нужно разобраться. А так как маги здесь вы, то вы и должны помочь!» — говорит Белл.

2. Для начала нужно определить источник напасти. Можно сходить по всем потенциальным источникам: колдунья, алхимик или ещё кто. Но точнее будет влезть на дерево или крышу и посмотреть откуда это всё тянется. Либо применить заклинание Полёт, Превращение в птицу или другое. Так же можно расспросить жителей откуда пришёл этот дым. Жители расскажут, что туман пришёл с юга, со стороны гор. Так же источник явно виден с высоты - это горы.

С высоты вы видите, как дым сходит с гор, окутывая склоны, спускается к мельнице на Пшеничных полях и расстилается по всей долине.

3. Идём в горы. В предгорьях, в поисках источника выучите или повторите с детьми север-запад-юг-восток через мини-игру: гейм мастер направляет детей к источнику тумана начиная с подножия гор, путём называния направления, откуда тот стелится. Если дети не знают стороны света или забыли, то предложите им сориентироваться по компасу на карте, сопоставив первые буквы слов сторон света с буквами на компасе. Можно петлять сколько пожелает мастер, но финальный пункт должен быть где-то рядом с пиктограммой дракона.

Вы выходите на горное плато на котором видите огромного дракона, который свернулся калачиком.... Нет, ГИГАНТСКИМ КАЛАЧОМ!!! Его огромные бока вздымаются и опускаются, а из ноздрей валит тот самый дым, который опускается к земле и стекает в долину! Обычно встретить дракона это огромная редкость. Если раз в жизни ты увидел его хотя бы издалека, то считай тебе несказанно повезло! Почему же сейчас он так безразличен к своей скрытности?

4. С драконом можно поговорить. Он довольно безразличен и холоден с персонажами, но поговорить не прочь. В целом из разговора выяснится, что он разочаровался в жизни и не видит в ней цели. Ему дико скучно и он лежит здесь и пускает этот дым, как люди пускают от скуки мыльные пузыри и не собирается прекращать. Тут можно повзаимодействовать с детьми и спрашивать у них: чем они занимаются, если им скучно, какие есть занятия полезные и интересные, чем можно заняться, чтобы это было полезно всем и имело смысл в масштабах города, страны/королевства или всего человечества.

5. После разговора дракон предложит детям как-то его развлечь. «Удивите меня какой-то необычной едой что-ли» — пробасил дракон. Тут дети могут поупражняться в выдумывании самых необычных блюд. Это могут быть блюда из реального мира, блюда с самыми необычными сочетаниями ингредиентов или же выдуманные блюда из фантастических или сказочных ингредиентов.

Что бы вы не делали, какие бы блюда не придумывали, но дракон лишь глотает их, почти не жуя и не приоткрывая своих полуприкрытых огромных жёлтых глаз. «Скучно... Всё это я уже ел когда-то... Ведь я живу уже много тысяч лет» — громогласит дракон.

«Может вы можете меня удивить чем-то другим? Я чувствую в вас магию! Вы умеете что-то необычное?» — говорит дракон. Тут дети могут поупражняться в необычном или обычном применении своих заклинаний. Но только не на драконе: на дракона их магия не подействует. Однако, они могут попытаться, но потерпят неудачу. Можно уменьшать или увеличивать что-то, вызывать дождь, превращаться в животных, становиться невидимым и летать. А можно всё это сразу.



Но дракон остаётся невозмутим... «Всё это я видел много раз» — печально говорит он, отворачивается на другую сторону и продолжает источать из ноздрей дым. «Понимаете, — говорит он, — из-за всего этого у меня стресс и депрессия. Но самое страшное в том, что я потерял способность извергать огонь! Я! Дракон! Где это видано!? Но спасибо вам, маленькие маги, вы хотя бы попытались. Ах, если бы мне найти смысл жизни и стать полезным... Это бы точно меня заняло и придало сил».

6. Тут можно поразмышлять с детьми о том, где дракон и его пламя могли бы пригодиться. Вот несколько вариантов: перевозка грузов, выплавка металлов в кузнице, применение огня и опавших чешуек дракона в алхимии и медицине, развлечение на ярмарочный день, типа наших салютов на праздники, а может нанесение дракона на флаг Двух дубов или даже удобрение огородов навозом от испуганных драконом коров. Ну да... Последнее сомнительно. Подумайте, прежде чем озвучивать это своим игрокам. Найдя или выдумав нужные варианты, пусть дети озвучат их дракону.

7. После того, как вы рассказали эти варианты дракону, его веки слегка приоткрываются, а глаза задумчиво направляются в небо. Спустя минуту дым из его ноздрей перестаёт валить, он выпрямляется, поднимается на задние лапы и взмывает в воздух, взмахивая огромными крыльями. Делает мёртвую петлю и висит перед вами в воздухе, окутывая вас потоками ветра от крыльев и поднявшейся пылью. «Знамя, говорите! Ярмарки со множеством людей? Ха, это мне нравится! Да я стану живой легендой и символом этих краёв! Меня увидят тысячи людей! Обо мне будут слагать легенды! Если ваша деревня Два дуба разместит меня на своём гербе, то вы можете рассчитывать на мою помощь. Отныне, маленькие маги, вы будете моими представителями и глашатаями в стане людей. Возьмите этот амулет». Дракон протягивает вам золотую чешуйку на кожаном шнурке. «С ним вы всегда сможете вызвать меня, если будет нужда. Придите в мои горы и просто прокричите моё имя: Пирокрукс! Запомните его. Но учтите, я не приду, если причина зова будет незначительная или пустяковая. Прощайте, маленькие волшебники!» После этого дракон взмахивает крыльями и резко взлетает ввысь, выпуская струю огня!

8. Нужно подчеркнуть детям, что условием помощи дракона было нанесение дракона на герб Двух дубов. Когда вы спускаетесь с гор, вы видите, как дым потихоньку рассеивается.

9. Когда дети придут в деревню, расскажут всё Теодору Беллу, получат благодарности от всех жителей нужно не забыть о гербе, на котором сейчас красуются два дуба. Теодор признаётся, что ничего не смыслит в этих делах и просит помочь. «Отправляйтесь к ткачу. Он живёт в Заречье. Я отмечу на карте его ткацкую мастерскую. Скажите, что я просил выдать добротный отрез лучшего шёлка и нанести на него новый герб. Которого, кстати, нет! Уф... Ну чтож, придётся вам его придумать по дороге. Цвета тоже выберите сами. Я в этом ничего не понимаю. Уверен, вы справитесь. Я на вас надеюсь, не подкачайте! Мастерская довольно далеко, поэтому попрошу кого-нибудь отвезти вас на телеге».

10. Дайте детям придумать по дороге герб Двух дубов. Пусть придумают форму знамени, цвета и расположение компонентов. Обязательно должны быть два дуба и дракон, остальное на их усмотрение. Будет здорово, если вы вместе зарисуете придуманное в формате эскиза, который потом можно будет отдать библиотекарю Паскалю для нанесения на ткань.

11. Подъезжая к дому ткача Тома Игольное ушко, вы видите человека, сидящего в кресле качалке и курящего трубку. Рядом стоит его клюка, с которой он не расстанется.

Приехав к ткачу Тому Игольное Ушко, дети рассказывают всю историю вкратце (тренируем пересказ) и просят всё необходимое.



«Как раз вчера закончил партию первоклассного шёлка нужного вам цвета!», — сипловато говорит Том. «Но вот краски сейчас у меня нет, извините ребята. Кончилась трава Колосишка, которая даёт нужный цвет. Но если вы сходите в лес, найдёте её и принесёте мне, то я быстро изготовлю нужный цвет».

Идём, ищем нужную траву нужного цвета со сложностью 7 и приносим Тому. Он начинает изготовление краски, а попутно просит помощи.

12. «Ко мне в руки попал кусок очень древней ткани с редким орнаментом. Но беда в том, что он повреждён. Не могли бы вы мне помочь его восстановить пока я занят изготовлением краски?»

Тут выдайте детям напечатанную заранее головоломку "Восстановление орнамента", которая есть в конце этой книги. Так же вы можете найти её в официальной группе Вконтакте. Том даёт вам несколько отрезков ткани с повреждёнными орнаментами. Часть из них цела. Он просит восстановить утерянные части по целым участкам.

13. После сдачи восстановленного орнамента Том сердечно благодарит вас и вручает свёрток и небольшой бочонок с краской. *Дети могут решить нарисовать герб сами или отдать библиотекарю Паскалю, чтобы тот нарисовал. У него всё-таки есть какой-никакой, а опыт в этом деле.*

14. *По приезду в Два дуба завершаем всю беготню со знаменем.*

Вы водружаете знамя над площадью, на ратуши. Над деревней гордо реет огромное знамя (*название цвета*) цвета, где крупно изображены два дуба и гордый дракон. Как раз в это время на торговую площадь съезжаются торговцы и покупатели на ярмарку. Все одобрительно кивают в сторону нового герба. А вечером случилось небывалое событие: над деревней Два дуба кружил дракон и выпускал струи огня. Среди посетителей ярмарки не было людей, которые хоть раз в жизни видели такое незабываемое зрелище! После завершения ярмарки, истории об этом вечере, драконе и деревне Два дуба ещё долго расползались по окрестным землям и восхищали слушателей. А некоторые вали рассказывали, что дракон сел прямо на площадь! Конечно, им никто не верил. Где это видано, чтоб дракон приблизился к людям?

Конец

На всём протяжении приключений вы можете разнообразить ход событий с помощью D20 генератора случайных событий для Fairyforest, который вы найдёте в официально группе проекта во Вконтакте vk.com/fairyforestgame или на [Drivethrurpg.com](https://drivethrurpg.com)



