

FAIRYFOREST

ДВА БУДА

FAIRYFOREST

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ФЭНТЕЗИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПРАВИЛА

VK.COM/FAIRYFORESTGAME



FAIRYFOREST

Фейрифорест

Настольная ролевая фэнтези игра для детей в возрасте от 4 до 10 лет и их родителей
Эти правила распространяются бесплатно

Автор Пехов Антон

Авторские права

Разработано и написано

Пехов Антон

Вёрстка и дизайн правил

Пехов Антон

Права на фото в правилах принадлежат их авторам.

Иллюстрация и дизайн карты, логотип, часы, пиктограммы заклинаний

Пехов Антон

2019г

Fairyforest в сети

Официальная страница Вконтакте: vk.com/fairyforestgame

Страница на Tesera: tesera.ru/game/fairyforest

Страница разработки Вконтакте vk.com/tonygamecrafts



Вид на горы со стороны Заречья
Автор фото Ben Klea



Письмо из Блэкфизеркроу с обращением

Добрый день, маленькие ведьмочки и ведьмаки. От имени всего преподавательского состава поздравляю вас с окончанием младшего курса ведьмачества в университете Блэкфизеркроу и сообщая, что вы направляетесь в деревню Два дуба, что в краю под названием Фейрифорест, для прохождения ведьмачьего практикума. Каждый день в Фейрифорест происходит множество событий. Как хороших, так и не очень. Жителям нужна ваша помощь. Ваша задача — всегда стараться помочь им и это положительно отразится на отметках о вашей учёбе и дальнейшем обучении в Блэкфизеркроу в целом. Староста Теодор Белл предупреждён о вашем прибытии и был так любезен, что предложил предоставить вам дом. Обязательно загляните к нему познакомиться.

Вас ждут незабываемые приключения в волшебном лесу. Вы повстречаете ведьм и эльфов, гномов и русалок, энтов и элементарей, а так же множество других магических и мифических существ. Используя магию и смекалку, вам предстоит разгадывать загадки, распутывать запутанные истории, находить выход из трудных ситуаций, искать скрытые тайны и реликвии в дремучих лесах, находить решения трудных задач и многое-многое другое. Край Фейрифорест полон магии и волшебства. Удачи!

С наилучшими пожеланиями,
ректор университета ведьм и тайной магии Блэкфизеркроу,
профессор Виолетта Корнедёрг.



Что такое настольная ролевая игра?

Если Вы знаете, что это такое и считаете себя докой в делах настольных ролевых игр, то смело пропускайте этот раздел. Для тех же, кто не знает, что это — поясню. Ролевая игра это игра повествовательного характера. Несколько людей собираются вместе с гейм мастером (ведущим) и в формате разговора с некоторыми презентационными материалами придумывают историю, принимая в ней непосредственное участие. Участники отыгрывают роли своих персонажей в этой истории (поэтому игра и ролевая, собственно), а гейм мастер следит, чтобы события и действия не выходили за рамки условных правил. Ну и морали, конечно.

Как правило, игра протекает в формате разговора, в котором персонажи говорят то, чтобы они хотели сделать, а гейм мастер описывает последствия. Если действия имеют шанс вероятности, то ситуация решается бросками кубиков. Здесь это десятигранные кубики или D10. Другими словами, ведущий выполняет роль рассказчика и описывает окружающий персонажей мир, процессы, на которые не влияют игроки и последствия действий игроков. Вся прелесть в том, что в ролевых играх нет ограничений и можно делать всё, на что способна фантазия. Исходя из этого решений каких либо задач или квестов может быть огромное количество.

Особенности и ход игры

Для начала стоит напомнить, что это детская ролевая игра для самых маленьких. Процесс и механики здесь сильно отличаются от взрослых настольных ролевых игр. Вот уже второй сезон я организую и провожу игры в группах детей. Мне доводилось проводить игры с детьми от 4,5 лет до 6 в количестве от двух детей до восьми-девяти. Но основной возраст моей аудитории был пять лет. Нужно сказать, что шесть и более детей это то ещё веселье! Очень сложно держать концентрацию всех детей на игре и событиях, происходящих в ней. Но ещё труднее сделать так, чтобы дети сами выстраивали цепи логических действий. Тут им приходится часто напоминать о том, что было и наводить на пути решения через фамилъяров. Абсолютно все дети не сразу вникали в процесс и понимали, что делать и как играть. Понимание приходило со второго, третьего, а то и с четвёртого раза. То есть заинтересованность нужно возвращать на почве интересных персонажей, событий, квестов, применении магии, актёрском отыгрыше гейм мастера и прочем. Бывает такое, что к ребёнку понимание не приходит вообще или ему это просто не интересно. Это нормально. Ролевые и настольные игры нравятся далеко не всем. В таком случае не стоит заставлять детей играть и притягивать их к игре за уши.

Однако, если детям понравилось, то они отдаются игре целиком и полностью.

Детям сложно выстраивать логические цепочки из-за отсутствия опыта. Поэтому не стоит делать эти цепочки слишком длинными. Обычно я напоминаю прошедшие события и важные моменты. Даю подсказки через фамилъяров. У каждого персонажа есть фамилъяр. Персонаж может вызвать его и спросить о направлении дальнейших действий.

Все дети непоседливы и попутное разбредание по помещению неизбежно. Длину сессии я рекомендовал бы установить в 1-1,5 часа. Далее у детей находится множество более интересных занятий, чем игра: кидание друг в друга волшебными палочками, подтрунивание друг друга, беготня, прыжки и прочее. Так что дольше полутора часов на игру я бы не рекомендовал планировать. При необходимости поделите приключение на несколько игровых сессий.



Насилие

Это детская игра. В ней нет боёв, убийств и насилия в целом. Всё решается без физического насилия. Уговоры, договоры, сделки, угрозы, подкуп, шантаж и магия, конечно. Любую ситуацию можно решить мирным путём, а гейм мастер должен поспособствовать этому. Так же нет никаких привязок к каким-либо религиям и религиозным тем в целом. Все квесты и события нацелены на добро и мир. Всё это может положительно отразиться на лояльности родителей, если Вы предложите им сыграть с их детьми.

Что в наборе?

В этом наборе вы найдёте пак для печати, чтобы начать свои полноценные приключения. А именно — правила, которые Вы сейчас читаете — три приключения: одно вводное, обзорное и два полноценных приключения — набор загадок и головоломок. Этого набора вполне хватит для полноценной игры. Я водил с ним партии целый сезон. В него включены:

- лабиринты, используются для взлом замков
- декоративный алфавит, используется для составления слов-головоломок из магических рун
- точки и линии, используется во взломе магических печатей
- авторская карта края Фейрифорест
- двухсторонние часы, день и ночь
- карточки заклинаний
- карты домов: один двухэтажный, два одноэтажных, один заброшенный, два погреба и потайная комната

Весь этот набор распространяется бесплатно с сохранением всех прав за автором.



Тропа в ведьмином лесу
Автор фото Derrick Cooper



Что ещё вам будет нужно

Волшебные палочки

Какой маг обходится без волшебной палочки? Вы можете сделать комплект палочек из подручных средств или купить в магазине игрушек. Я сделал свои из кондитерских шпажек, лент и пластиковых кристаллов.

Распечатка

Для начала вам нужно будет всё распечатать. Все файлы подготовлены к печати на формате А3. Можно распечатать на обычной бумаге, заламинировать и разрезать. Можно напечатать на бумаге и наклеить на картон. Можно напечатать на картоне или на пластике.

Десятигранные кубики

Оптимально по одному на игрока, но можно и меньше. Можно купить в любом магазине настольных игр или в интернете.

Несколько фишек

Самые обычные фишки или маркеры для пометки мест на карте, когда кто-то укажет примерное местонахождение чего либо, для отмечания часов или чего-то иного на карте. Можно заменить на что угодно: пуговицы, монеты, кристаллы и прочее.

Миниатюры

Пока Фейрифорест не обзавелась своей графикой персонажей и предметов для миниатюр и маркеров. По этой причине в этой игре используются распечатанные бумажные стоячие фишки-миниатюры и маркеры. Ещё их называют павны, stand-up minis или paper minis. Все их я нашёл в интернете в открытом доступе, скомпоновал на листах, распечатал, разрезал и вставил в подставки. Вы можете поступить так же, используя канцелярские прищепки. Для вашего удобства, экономии времени и сил в официальной группе Вконтакте я дам ссылку на скачивание листов с этим материалом.

Я понимаю, что у каждой картинке есть автор и я уважаю его труд. Я не претендую на авторство изображений или причастность этих иллюстраций к игре Фейрифорест. Игра распространяется бесплатно и я прошу отнестись с пониманием к такому решению. Это временное решение. Я прошу авторов, которые узнали свои работы, откликнуться. Я с удовольствием упомяну их авторство и отдельно поблагодарю в материалах игры. Если проект вызовет интерес аудитории, то игра обзаведётся своей графикой и я уберу все чужие иллюстрации из доступа, оставив благодарности художникам, которые пошли на встречу.

Сложность правил

В правилах есть ряд механик. Если вам или вашей игровой партии покажутся сложными какие-то механики, то смело можете менять их под себя или отбросить вовсе. Если вам трудно следить за проверками, часами или отдыхом, то просто не учитывайте это и меняйте правила так, чтобы было весело именно вам.



Приключение

Приключения представляют из себя написанные истории, поделённые на пункты. Каждый пункт это небольшой сюжетный поворот, событие или сцена. Все они важны, как часть логической цепи повествования. Ход приключения может разветвляться на сюжетных развилках, если есть несколько путей развития событий. Это будет отражено в тексте приключения. Все ситуации, возникающие в ходе событий, так же могут быть решены несколькими способами. Этот выбор предоставьте детям. Пусть они выскажут свои варианты решения, а вы лишь подскажите им немного, если возникнут трудности. Будет отлично, если гейм мастер сможет скомбинировать единое многокомпонентное решение из всех рабочих вариантов, что предложат дети. На одной из моих сессий героям нужно было найти и встретиться с оборотнем. Обнаружив его на поляне, одна из героев предложила приманить его, другой связать, третий заморозить, а четвёртый пожелал сделать всех невидимыми. В результате невидимая компания приключенцев засела в кустах, ведьма наколдowała еды и использовала её как приманку. Когда оборотень клюнул на мясо, один маг заморозил его, а другой участник связал зверя. И только после этого они начали с ним разговор. Ситуация стала ещё веселее от того, что партия забыла выйти из невидимости и оборотень не понимал кто на него напал и кто с ним говорит.

Не смотря на некую ветвистость сюжета, приключение приходят к примерно единому окончанию. Вы можете поменять окончания приключений в зависимости от развития событий на своё усмотрение. В добавок к этому вы можете разбавлять приключения побочными заданиями на свой вкус. Если путь из точки А в точку Б долгий и нужно делать привалы с ночёвкой, то разумно будет вставить несколько случайных событий для разнообразия. Это могут быть встречные путники, местные животные или существа. Дайте детям возможность без сложных раздумий над решением применить свои умения. Если дорогу перегородило упавшее дерево и телега не может проехать, а в арсенале есть Невидимая сила, то можно не стесняясь сбросить дерево на обочину. Ну или всеми поднавалиться и сдвинуть дерево. Если герои встретили семейство голодающих лисят, у которых мама лиса давно ушла и не возвращается, а в гримуаре есть Наколдовать еды, то выход очевиден. Можно ещё попробовать найти их маму, с которой явно что-то случилось неподалёку.

В приключении может выйти из строя какой-либо инвентарь. Разбился фонарь, порвалась верёвка, потерялся нож. Это может доставить немалые трудности персонажам в некоторых ситуациях. Все подробности относительно приключений вы найдёте в самих приключениях, где подробно всё описано.

Поиграв немного со своей партией вы сами поймёте какие именно механики даются детям с трудом и сможете скорректировать их в последующих игровых сессиях.



Раздаточный материал

Это отдельная и очень важная часть каждой детской игры. Детям сложно мыслить абстрактно, не видя перед собой наглядного материала. Если наглядность будет отсутствовать, то вряд ли получится заинтересовать или мотивировать начинающих колдунов. Им важно видеть перед собой и чётко понимать что к чему. Им важны все персонажи, предметы, места. Если ведьмочка колдует еду, то она должна видеть результат в своём рюкзаке. Если партия находит медальон или книгу, то она должна видеть её в своём рюкзаке. Если дети находят в лесу заброшенный дом или избушку, то они должны знать где именно на карте она находится, видеть как она выглядит и должны знать как всё выглядит внутри, если есть возможность попасть внутрь. Именно по этой причине в игре Фейрифорест необходимо большое количество раздаточного материала.

В своих игровых сессиях я использую множество карточек. А именно:

Аватарки персонажей

Каждый игрок может выбрать себе портрет в виде карточки 3х6см. Он ставит его в свою зону перед собой. По карте перемещается аватарка с изображением ведьм на метле на фоне луны, которая символизирует партию.

Фамильяры

Карточки 3х3см с изображением маленьких существ-помощников.

Основные персонажи мастера

Это жители края Фейрифорест, которые имеют своё место, задачи и занятия в мире. В основном все они человекоподобные: люди, эльфы, гномы. Карточки-аватарки 3х6см в подставках.

Второстепенные персонажи

Это жители Фейрифорест, периодически участвующие в историях, квестах и жизни мира. Так же сюда входят не человекоподобные существа, имеющие периодическую важность в квестах и историях. Карточки-аватарки 3х6см в подставках.

Третьестепенные персонажи

Эпизодические персонажи, которых мы можем случайно встретить в лесу и получить от них побочное несложное задание, например. Карточки 3х3см

Здания снаружи

Карточки 3х3 см, на которых изображены здания, которое обнаружили игроки. Помещаются на карту.

Приметные места

Карточки 3х3см, на которых изображены места, которое нашли игроки в лесу, например.

Здания внутри

Интерьеры домов в плане с клеткой 2х2см

Предметы

Карточки 3х3см, на которых изображены всевозможные предметы: от квестовых предметов и инвентаря до еды и золота. Можно условно разделить на съедобные и несъедобные.



Начало игры

В начале игры все ведьмаки и ведьмочки выбирают себе волшебную палочку, фишку своего персонажа, одного фамильяра, набор заклинаний, по 3 предмета инвентаря. Заклинания и инвентарь набираются по одному по очереди. Дети любят чтобы что-то было именно их собственным и лежало в его/её рюкзаке. Но инвентарь по сути является общим. Спорные моменты и очередность решаются броском кубика D10.

Волшебная палочка

Никакое заклинание не сработает, если не взмахнуть волшебной палочкой. Но и молчаливый взмах палочки не сможет вызвать заклинание. Поэтому это неотъемлемое целое: палочка и слова заклинания. Только после произнесения слов заклинания во время взмаха заклинание сработает и мы увидим результат. Но слова нужно произносить громко и чётко, возможно даже всеми хором. Обычно я придумываю всякие смешные слова заклинания вместе с дочерью или, реже, с партией игроков. Записываю их и когда необходимо подсказываю детям.

Фамильяр

Фамильяры это крошечные помощники маленьких магов. Они представлены в виде разных животных: котёнок, дракончик, мышка, ящерка, хомячок, лисёнок, совёнок и летучая мышка. Эти существа живут в рюкзаке приключенцев или за пазухой. Они могут выполнять небольшие простые поручения и, что главное, могут подсказать направление хода мысли для распутывания клубка квеста. Они не ответят на вопрос где спрятано проклятое ожерелье, так как не знают этого, но могут подсказать направление действий с чего или с кого можно начать его поиски: у кого спросить о предмете, напомнят особенности предмета, подскажут с кем поговорить о каких-либо событиях, связанных с предметом, как общаться с отшельниками, где искать рецепт очищающего зелья и прочие полезности по взаимодействию с миром и его обитателями. Игроки в любой момент могут обратиться к своему фамильяру и поговорить с ним.

Заклинания

Каждый игрок берёт на свой выбор набор заклинаний, но так, чтобы сумма синих кристаллов в наборе не превышала десять. Или же можете упростить набор на усмотрение ведущего (гейм мастера). Очевидно, что колдовать заклинания каждый персонаж может лишь те, что есть в его гримуаре. При этом они должны быть готовы к использованию, не перевернуты. Более подробно о заклинаниях в главе Заклинания.



Вид на Северное озеро
Автор фото Sergey Pesterev



Время, перемещения и отдых

В сутках 24 часа. Все перемещения переводятся самими детьми в часы и отмечаются на циферблате часов соответствующим маркером под присмотром гейм мастера. При наступлении ночи часы переворачиваются на ночную сторону, что даёт всем понимание о времени суток. Утром переворачиваются обратно.

На пересечение гекса по бездорожью тратится 1 час. По дороге и тропам 2 гекса за час. В деревне Два дуба время на перемещение не тратится или тратится на усмотрение ведущего. Перемещение по гексам отсчитывают сами дети фишкой.

Отдых должен быть примерно раз в сутки или после 12 часов бодрствования. За этим следит мастер. После 12 часов активности все персонажи устают и колдуют со штрафом 4+. Это значит, что нужно кинуть кубик D10 и выбросить результат 5 или больше, другими словами больше четырёх. Только в этом случае заклинание сработает. Вы можете опустить это правило, если вам трудно отслеживать его. Сам отдых должен быть не менее 6 часов. Чтобы остановиться на отдых вне какого-либо дома нужно иметь в рюкзаке набор для лагеря (палатка). После отдыха переверните все использованные заклинания вверх лицом. Они снова могут быть использованы.

Броски кубиков

Ещё одна основополагающая часть детского веселья это броски кубиков. Они обожают их кидать! Поэтому желательно, чтобы в партии на протяжении сессии у каждого был свой. Но можно кидать и по очереди, не страшно. Будьте готовы к тому, что вам придётся долго объяснять детям, что засчитывается результат только первого броска и не важно, что ты выкинул во второй и последующие разы. Не выкинул нужное число с первого раза - провал. Дети упорно кидают дальше. Позвольте им немного просто покидать и игнорируйте результаты.

На механике бросков кубиков построена большая часть игры. Например, партия игроков узнала, что ключ к разгадке кроется в заброшенной башне в лесах и нужно её найти. Они узнают примерное место на карте. В это место ставится фишка или маркер. Придя на этот сектор, партия кидает кубик и должна пройти проверку со сложностью, указанной в приключении. Чем труднее найти место, тем сложнее проверка. Например, башню видно издалека (сложность 3), а вот пещеру найти уже сложнее (сложность 7). Если проверка пройдена, то место найдено, если нет, то партия двигается на соседний гекс и повторяет бросок. Так продолжается пока игроки не найдут то, что ищут.

Как я уже говорил, дети очень любят бросать кубики. Скорее всего, каждый из вашей партии захочет бросить свой кубик. В таком случае есть два варианта решения ситуации. Выберите тот, который вам ближе.

1. Просто умножьте сложность на количество игроков партии. Так сложность 7 при партии из четырёх игроков будет $7 \times 4 = 28$. Для прохождения проверки сумма бросков всех членов игровой партии должна превысить 28. В этом случае вам, скорее всего, придётся помочь с подсчётами своим юным приключенцам.

2. Каждый бросает со сложностью 7, например, и либо достаточно того, чтобы хотя бы один герой прошёл проверку (выбросил более 7) или чтобы большая половина героев прошла проверку. Во всех приключениях в тех случаях, где нужно будет пройти проверку это будет описано в тексте и указана сложность проверки.



Заклинания

Заклинания это одна из основополагающих черт игры в плане заинтересованности детей. Их много и детям очень нравится даже просто выбирать себе те, какие хочется. Это отдельный интересный процесс. А когда удаётся применить заклинание с выкрикиванием его слов, придуманных самим, радости нет предела и часто вся компания катается со смеху и всеми дружно кричат заклинание, чтобы оно было более мощным. Детям это очень нравится. Ради усиления этого эффекта я для своих партий сделал пять волшебных палочек из шпажек, декоративных пластиковых кристаллов и ленточек. Результат что надо! Так же рекомендую завести лист или блокнот, куда вы будете записывать придуманные слова заклинания и подсказывать их детям при необходимости.

По полным правилам персонажи имеют фиксированное количество слотов для заклинаний в своём гримуаре. Десять. Каждое заклинание занимает количество слотов равное количеству голубых кристаллов на его карточке. Это количество так же обозначает круг заклинания. Чем выше круг тем оно мощнее и сложнее. Игроки сами набирают заклинания в свои гримуары. Набор заклинаний в любой момент можно изменить, придя домой в деревню Два дуба. Но в сумме количество голубых кристаллов на заклинаниях в гримуаре каждого персонажа не должна превышать десяти. Для маленьких искателей приключений это правило смело можно убрать, ограничив количеством в пределах 3-4 заклинаний без учёта кристаллов.

Заклинания II-III круга используются один раз между отдыхами. I круга сколько угодно. Однако, каждый следующий каст после первого будет с проверкой 4+. Об этом в блоке Первый круг заклинаний.

Можно отдохнуть 6 часов и более, после чего заклинания восстановятся.

Все продолжительные эффекты, например язык зверей или уменьшение, действуют 1 день. Все эффекты применения, например Прыжок лягушки или Усиление магии, действуют на одно применение. В любой момент маг, наколдовавший заклинание, может снять свой эффект.



Исток реки Кряквы в нескольких часах хотьбы от конюшен

Автор фото Luca Bravo



Первый круг заклинаний

Эти заклинания можно колдовать сколько угодно раз в день, но каждая следующая попытка после первой имеет сложность 4+. Это значит, что нужно кинуть кубик D10 и выбросить результат 5 или больше, другими словами больше четырёх. Обычно задачу по определению больше ли результат я перекладываю на плечи детей. Если проверка провалена, то можно попытаться ещё раз. Если и второй раз не удалось, то это заклинание не может быть использовано до следующего отдыха. Переверните его лицом вниз.

Волшебные блёстки. Из твоих ладоней выплёскиваются фонтаны блестящих искр и ложатся на место, куда направлены руки, очерчивая сначала силуэты невидимых вещей и живых существ, а затем показывая их целиком и полностью.

Вылечить болезнь. Ты можешь вылечить кого-то, если он болеет.

Невидимая сила. Ты можешь сильно толкнуть что-то большое. Свалить дерево, передвинуть камень и прочее.

Язык зверей. Ты понимаешь язык зверей.

Язык предметов. Ты слышишь и понимаешь о чём думают или говорят деревья, камни, кружки, стулья прочие предметы, если они могут говорить.

Свет. Над твоей головой появляется светящаяся звезда, которая освещает всё кругом.

Страх. Ты до смерти пугаешь кого-либо.

Ночное зрение. Ты можешь видеть в полной темноте

Второй круг заклинаний

Эти заклинания могут колдоваться один раз в день. После сотворения такого заклинания переверни его карточку лицом вниз. После отдыха его снова можно будет использовать.

Огонёк. Создаёт огонёк на кончиках пальцев. Будьте осторожны, не обожгитесь.

Ледышка. Создаёт кусочек льда. Ну вдруг вам нужно срочно охладить коктейль?

Ветерок. Ненадолго поднимает небольшой ветерок. Поднять паруса!

Увеличение. Ты увеличиваешь любой предмет.

Уменьшение. Ты уменьшаешь любой предмет.

Полёт. Ты умеешь летать, как облако.

Превращение в рыбу. Ты превращаешься в рыбу и можешь плавать под водой. 3 гекса в час по воде.

Превращение в волка. Ты превращаешься в волка и можешь быстро бегать. 2 гекса в час по лесу, 3 гекса в час по дорогам.

Видение сквозь стены. Ты можешь видеть через стены, что лежит в сундуке, что в кармане и прочее подобное. Радиус 1 гекс.

Невидимость. Ты становишься невидимкой.

Наколдовать еды. Ты можешь создать любую еду. Печенье, торт, жаренную курочку...

Усиление магии 1. +1 к броску кубика

Прыжок лягушки. Ты прыгаешь очень высоко. В длину на 3 гекса.

Дальний взгляд. Ты можешь видеть очень далеко, если нет преград. Радиус 10 гексов.



Третий круг заклинаний

Эти заклинания могут колдоваться один раз в день. После сотворения такого заклинания переверни его карточку лицом вниз. После отдыха его снова можно будет использовать.

Огненный шар. Выпускает огненный шар из ладоней, если сложить запястья вместе и раскрыть ладони. Шар летит туда, куда направлены руки. Используйте аккуратно, не обожгитесь.

Ледяное касание. Твои руки наполняются зимней стужей. Ты замораживаешь всё к чему прикоснёшься. Лужа, ручей и даже река.

Разогнать тучи. Ты можешь прекратить дождь и разогнать тучи. Погода меняется на солнечную.

Насыпь. Ты можешь засыпать землёй яму, ров, кого-то и так далее.

Вызов дождя. Ты призываешь тучи и начинается дождь.

Телепорт. Ты перемещаешься в любую точку карты, не тратя времени.

Заклятие правды. Тот, к кому ты применил заклинание весь день говорит только правду.

Гипноз. Можешь заставить человека исполнить твою волю. Даже если он этого не хочет.

Превращение в птицу. Ты превращаешься в птицу и можешь летать. 3 гекса в час.

Усиление магии 2. +2 к броску кубика.



Ручей в Роще дендроидов

Автор фото Daniil Silantev



Загадки и головоломки

Ещё одна важная составляющая игры Фейрифорест. Вы можете вставлять любые из них на свой вкус в любые уместные места в приключении. Так же можно комбинировать. Например, на одной двери особой важности может быть как обычный навесной замок, так и магическая печать вместе с ним.

Взлом

Почти все двери, замки, сундуки и погреба в игре закрыты. Открываются при помощи взлома замка отмычкой. Замком выступает небольшой квадрат бумаги с лабиринтом на нём, а отмычкой простой карандаш чёрного цвета. Несколько листов с лабиринтами есть в стартовом наборе. Этого совершенно достаточно, так как при их сложности одинаковость будет незаметна и каждый раз они будут взламываться, как новые.

Магическая печать

Некоторые двери, входы в пещеры, потайные проходы в мире Фейрифорест заперты магическими печатями. Чтобы открыть их нужно иметь магические способности и соединить все точки не отрывая карандаша от бумаги, но не проводя дважды по одной линии. Набор таких печатей разной сложности есть в стартовом наборе игры. Этого набора вполне достаточно для полноценной игры.

Магические руны

Некоторые из дверей, проходов и ворот запечатаны магическими рунами, которые нужно составить в нужном порядке чтобы войти. Вот как это работает:

У входа в пещеру лежит 4 руны. Л, Ч, К, Ю. Нужно составить слово "ключ" и ключ появится. Или Ъ, в, д, р, (дверь) и чего не хватает? Или Е, Н, О, Б, З и что лишнее?

Стилизированный алфавит вы найдёте в комплекте стартера. Часто встречающиеся буквы в нём в нескольких экземплярах.

Загадки: отличие свойств

Некоторые существа или живые предметы могут потребовать ответы на свои вопросы для чего-либо. Или захотят просто поиграть в загадки. Ты кладёшь в воду камень, бревно, слиток железа и кусок пыльного стекла. Что потонет, а что нет? Ты кидаешь в даль камень, палку, шишку и перо курицы. Что пролетит меньшее расстояние? Ты кидаешь с обрыва лист яблони, камень и перо. Что первым достигнет земли.

Загадки: что лишнее

На столе лежит яблоко, груша, помидор и абрикос. Что лишнее? Или на картинке рыба, ракушка, корабль и шишка. Что лишнее?

Приведённые схемы составления загадок наиболее вариативны и при нужной перетасовке сделают ваши сессии разнообразными. С этим набором я отводил много игр прежде, чем расширил его. И сделал это скорее для себя, потому как детей он полностью устраивал и его вполне хватало.



Основные персонажи мастера

Здесь представлены ключевые персонажи мастера (NPC), жители Двух дубов и окрестностей. Они дают квесты и помогают с выполнением заданий, если найти правильный подход. У каждого персонажа есть характер, история, место работы и функции в мире. Каждый может помочь героям в рамках своих полномочий. За легендами и книгами, например, логично будет обратиться к библиотекарю Паскалю, мешок пшена, скорее всего, найдётся на мельнице Ивана, а к кузнецам можно обратиться за помощью по переплавке, ковке или за консультацией о металлах. Однако не все персонажи охотно идут на контакт. Ведьма Сирена Оникс, например, живёт отшельником на болотах и к ней нужен особый подход. Она не хочет общаться, но если ей нарвать полевых цветов или предложить помощь (наколоть дров, найти неподалёку особое растение, найти сбежавшую кошку и пр.), то со скрипом она будет взаимодействовать с персонажами.

Кузнецы Герунд и Дафора Баттлпайк, дворфы

Мастера молота и наковальни, брат и сестра горные дворфы Баттлпайк много лет назад переехали в деревню Два дуба, покинув родные горные плато. Постоянно бухтят, но при этом и любят подшутить друг над другом. Все кузнечные и литейные работы на много миль вокруг выполняют именно они. Дворфийское кузнечное и сталелитейное ремесло знаменито повсеместно и к ним приезжают заказчики даже из далёких заморских стран. Выгодно расположившаяся на реке Быстрой кузница, получает руду с ближайшей шахты, которой заправляет горняк Тоби.

Оба коренасты, оба с бородами (у Дафоры поменьше и пореже, женщина всё-таки), оба маленького роста.

Горняк Тоби, человек

Простак Тоби, как называют за глаза местного рудокопа и каменщика жители Двух дубов, всю жизнь живет и работает на своей шахте, которая досталась ему по наследству от отца. Из-за постоянной работы в недрах шахты Тоби часто сильно заливается громopodobным кашлем. Кашель такой громкий, что жители Двух дубов не всегда могут понять начался ли камнепад в горах или это отголоски кашля Тоби.

Неряшлив, простоват, громогласно кашляет.

Рыбак Тилль, человек

Бывший пират, который захотел остепениться и пустить корни. Когда увидел здешние места решил, что хочет остаться жить именно здесь. Благодаря прошлому роду занятий имеет хорошие связи среди уважаемых пиратов. Честный гражданин, хороший друг и знаток своего дела. Ранним утром вы всегда сможете купить в его лавке самую лучшую рыбу, а по выходным увидите его с рыбой на торговой площади в Двух дубах. Хоть и хранит своё прошлое в тайне, любит рассказывать о своих прошлых похождениях, а рассказывать есть что. Тайно влюблён в Абель, горничную из постоянного двора Вепрево колено.

Статен, глаза цвета моря, шрам, начинающийся над бровью левого глаза и продолжающийся под глазом, глаз не повреждён, на голове носит алый платок.

Лесник Нувиан, друид, лесной эльф

Благодаря своей расе Нувиан прекрасно понимает животных и лес. Именно поэтому начал работать лесником в здешних дремучих чащах. Как любой друид он может принимать формы многих лесных животных и птиц, что помогает лучше справляться с обязанностями лесника. До Нувиана много людей работали на этой должности, но никто не смог усмотреть за такими густыми лесами на огромных территориях. Только эльфы способны на такое.

Высокий, часто его застают в облике животного, светлые прямые длинные волосы.



Дровосек и плотник Думдир, дворф

Угрюмый дворф Думдир владеет лесопилкой и плотницкой мастерской. Всю жизнь Думдир мечтал о своём деле, отличном от кузнечного и сталелитейного, на которые обречены все дворфы. И вот, когда его клан нашёл в недрах горы залежи золота, он взял свою долю и пустился в путешествие. Спустя какое-то время он понял, что работа с деревом это то, чем он хотел бы заниматься и быть полезным людям. К тому же навыки работы с металлом всегда пригождаются: стамески, топоры, пилы - всё это требует ухода. Не разговорчив, как большинство дворфов, но добрый.

Низкий рост, огромные трудовые ручищи, пахнет опилками.

Староста Теодор Белл, человек

Бывший военный с большим опытом. За выслугу лет был отправлен на покой и назначен старостой в Два дуба. Вдумчив, рассудителен, справедлив, во всём любит порядок. Не расстаётся со своим мечом. Обожает пирожки бабушки Кристи и печенье. Если принести пирожки или печенье, то согласится на что угодно.

Справедлив, рассудителен, военная выправка, слабость к сладкому.

Библиотекарь Паскаль, человек

Ходячая энциклопедия с блестящей памятью, знает всё о чём когда либо читал. Если вы не знаете чем прикормить птенца грифона, сколько нужно брёвен и камня чтобы построить дом, чем оттереть пятно от сажи или у вас есть вопросы посложнее, то вам к нему. Паскаль очень любит когда кто-то нуждается в его знаниях и всегда с охотой отвечает на все вопросы. Из-за хронической аллергии на книжную пыль он постоянно чихает, но не прикрывает рукой рот, что весьма неприятно когда стоишь рядом.

Худющий и высокий, в очках, часто чихает, много знает и готов поделиться знаниями.

Горничная Абель, человек

Хрупкая веснучатая девушка, работающая горничной в постоялом дворе Вепрево колено. Часто можно услышать её тонкий приятный голос. Это Абель поёт во время уборки комнат.

Веснучатая, скромная, кроткая девушка.

Хозяин постоялого двора Вепрево колено Халиф, человек, южанин

Иноземец по происхождению, Халиф давно владеет постоялым двором под названием Вепрево колено. Как большинство южан он имеет нюх на деньги и они прямо-таки липнут к нему сами. На первом этаже постоялого двора есть магазинчик, в котором Халиф продаёт якобы забытые и не востребуемые вещи постояльцев. Халиф знает все секреты и тайны Двух дубов и окрестностей. За любую информацию о тайне или секрете требует плату. В общем и целом он не очень приятный человек и жители деревни стараются обращаться к нему только в крайних случаях. Некоторые постояльцы жалуются на пропажу вещей после ночёвки в Вепревом колене, а по ночам к нему в Вепрево колено прошмыгивают разные подозрительные личности.

Полный, смуглый, мерзкая улыбка, одет на восточный манер.

Хозяин таверны "Кружка и тарелка" Зигмунд, отец Маркуса, человек

Если хотите вкусно поесть и чего-нибудь выпить, то вам во владения Зигмунда и Маркуса, в семейную таверну Кружка и тарелка. Здесь вы можете окунуться во всю палитру запахов местной кухни и выбрать то, что больше по вкусу именно вам. Так же здесь можно заглянуть в жизнь Двух дубов - все самые горячие новости и невероятные сплетни обитают именно здесь. Если нужно узнать что происходит в Двух дубах, то просто спросите у Зигмунда: "Что нового, Зигмунд?" Конечно, он вам ответит, но он сделает это гораздо охотней, если сначала заказать его фирменную курочку с хрустящей корочкой и кружку пенного кваса!

Жилистый пожилой человек, седые волосы коротко стрижены, всегда в поварском фартуке.



Повар в "Кружке и тарелке" Маркус, сын Зигмунда, человек

Если за финансы, новости и сплетни в таверне отвечает Зигмунд, то его сын Маркус отвечает за то, чтобы все облизывали пальцы после трапезы и кричали "Это великолепно! Ещё порцию!" Маркус очень любит готовить и видит в этом своё призвание. По своей доброте он любит устраивать угощение сладостями для детворы по выходным, за что Зигмунд иногда высказывает Маркусу, обвиняя его в расточительности. Но всегда расплывается в умиляющей улыбке, видя как сын угощает детишек. Говорят, на угощениях иногда бывает замечен староста Белл, тайком уплетающий кексы за обе щёки. На голове колпак, молод, носит небольшую бороду.

Мельник Иван, человек

Бодрый улыбчивый паренёк, который владеет мельницей у подножия гор. Утверждает, что однажды видел дракона.

Постоянно испачкан в муке, часто вытирает лоб по привычке и отбрасывает назад волосы.

Бабушка Криста, пекарь, человек

Добрейшей души бабуля. Пекарь, получивший свои умения откуда-то свыше, как считают те, кто пробовал её выпечку. Запах её самых лучших на тысячу вёрст вокруг пирожков доходит за много миль на северо-запад, аж до Заливных лесов. Если зайти к ней в гости, то она всегда угостит тебя пирожком. Дома она держит карликового дракона, которого часто можно увидеть у неё на плече. Улыбчивая, дракончик на плече, всегда переживает: не забыла ли вынуть пироги из печи.

Фермеры Тайлер и Филип, люди

Два фермера, которых из-за похожести принимают за отца и сына, хотя это не так. Как-то одним осенним утром фермер Филип понял, что старость не за горами, наследников он не нашёл, а работать становится всё труднее. Тогда он задался целью найти себе преемника, а в это время на постоялом дворе как раз остановился Тайлер, проездом, по службе. Филип пришёл к нему со своим предложением. Но Тайлер был занят на почтовой службе и не мог принять предложения. Но предложил закончить все дела и вернуться через два года, если Филип к тому времени не найдёт кого-то другого. На том и порешили. Через два года Тайлер приехал в Два дуба и узнал в Кружке и тарелке, что старый фермер так никого и не нашёл, да заболел к тому же. Он без промедления отправился на ферму и так там и остался. С тех пор они живут вдвоём на ферме и выращивают скот. А по выходным на рыночной площади в Двух дубах всегда свежее отменное мясо.

Маг, имя неизвестно, предположительно человек

Самая таинственная и загадочная персона в этих краях. Никто не знает как его зовут, откуда он прибыл и каковы его цели и планы. С жителями он почти не общается, старается не контактировать. Лишь раз в две недели его можно увидеть покупающим продукты на рынке. И то только в числе первых покупателей, пока нет других покупателей. После чего поспешно удаляется. Однажды он приехал на речной остров в заброшенную, разрушившуюся смотровую башню, починил её с помощью магии и поселился в ней. Трое суток без перерыва работал над башней-развалюхой и трое суток над лесом на острове разносились синие, жёлтые и зелёные всполохи. После чего башня стала лучше новой.

Одет в ярко-синий балахон до пят с вышивкой золотом и капюшоном, капюшон всегда надет. В руке посох. Молод.

Начальник верфи Зундак, полуорк

Рослый полуорк Зундак бывалый мореход. Раньше он служил на транспортном судне крупной торговой кампании и повидал немало морей. Водит дружбу с рыбаком Тиллем, хотя и не одобряет его прошлого рода занятий. Он единственный, кто знает о его прошлом. Очень скупулёзный в мелочах, ничего не упускает из вида. Терпеть не может беспорядок.

Педант, опрятен, одет в кожаный плащ, нижняя челюсть выдвинута вперед и клыки нижней челюсти немного торчат вверх между губ, из-за чего его речь слегка искажена.



Алхимик Вамзик, гоблин

Уникальный для своей расы экземпляр. Мало того, что он умеет читать и писать, так он ещё понимает прочитанное и делает выводы. Смешивает всё, что можно смешать. Подогревает, разбавляет, выпаривает, разливает по склянкам. Благодаря врождённой живучести, метаболизму и "жестяному" брюху может тестировать свои зелья на себе, что с переменным успехом и делает. Отчего часто бывают непредсказуемые результаты. Например, выросший гриб на носу, отрыжка дымом, слоновий хобот на лбу или пукиш фиолетового цвета. На удивление общителен и дружелюбен. Длинные гоблинские уши торчком, острые зубы, зеленоватый цвет кожи.

Ткач Том по прозвищу Игольное Ушко

Ткани и канаты. Вот что любит Том Игольное Ушко больше всего. "На этих канатах держится моя жизнь. И чем они прочнее, тем мне менее страшны жизненные шторма!" - любит поговаривать он. Всегда одет с иголочки в первоклассные ткани своего производства. Захаживает в гости к конюху, который живёт на другом берегу реки Вилюшки. Благо не далеко, всего несколько часов дороги. Больше всего в жизни его беспокоит качество его продукции, а остальное считает не таким уж важным. Когда-то давно на складе на него упал огромный рулон ткани и придавил ногу. С тех пор он ходит с палкой. Хромает, ходит с клюкой, сипловат.

Конюх Грум по прозвищу Подкова

Никому не нужно объяснять почему Грум носит прозвище Подкова. Носит с честью, надо сказать. В детстве Грум заблудился на Дальних топях. Не заметил трясины и наступил в неё. Через несколько минут на поверхности осталась одна его голова и малыш Грум уже прощался с жизнью. Но тут откуда ни возьмись появилась лошадь и вытащила обессиленного мальчишку из болотной трясины. Лошадь приклонила колено в приглашающем жесте, Грум залез на неё и потерял сознание от усталости. Проснулся он уже на северном мосту у Двух дубов. С тех пор он дал себе обещание посвятить всю свою жизнь лошадям. И сдержал его. Позже Грум рассказывал, что тогда, на болотах, от лошади, спасшей его, исходило мягкое бледно-зелёное свечение. Но этому никто не верит. Грум любит когда к нему в гости захаживает его приятель Том Игольное Ушко. Они даже ходили как-то раз на рыбалку вместе. Правда, ничего не поймали.

Курит трубку, ноги колесом.

Ведьма Сирена Оникс

Живёт отшельницей среди болот, на Дальних топях, в избушке на куриных ножках, которую ей подарила её дальняя родственница Баба Яга. Дороги к её дому нет, давно заросла. Поэтому путешествие к её дому часто вызывает ряд трудностей и незапланированных встреч в лесах и на болотах. Бабка-колдунья сыскала дурную славу. Она не сплетница, не пакостница, не грубиянка и не драчунья. Все свои проблемы во взаимоотношениях с людьми она решает магическим или алхимическим способом. Так что вы можете никогда в жизни не догадаться, что внезапная болезнь – это следствие ведьминой мести. Однако, это только слухи и догадки жителей. Скорее всего, это из-за суеверий и необразованности людей, нежели истина. Хоть с виду бабка страшная и занимается непонятно чем, но в глубине души она добрая. Превосходная травница. На сотни вёрст вокруг знает каждую травинку-былинку: название, свойства, как готовить или с чем смешивать. Алхимик Вамзик иногда обращается к ней с заказом на сбор трав.

Колдунья ли она? Да, колдует немного. Ну а что? Хоть люди её и побаиваются и обходят стороной, но как случись большая беда – идут к ней. У кого дочь в лесу пропала, у кого коровы болят всем стадом стали, а кому и роды принять.

Сирену Оникс всегда сопровождают три фамильяра: белая крыса, которая обычно сидит на её плече, чёрный кот и учёный чёрный ворон, который умеет говорить на человеческом языке.

Горб на спине, всегда белая крыса на плече, бородавка на носу, неохотно идёт на контакт.



Певец в таверне Оливер

Стихоплёт, болтун, трепач, лодырь и бездельник. Именно так охарактеризует барда Оливера любой житель Двух дубов, если вы его спросите. Со стороны всё выглядит именно так, хотя сам певец с этим в корне не согласен. Он считает, что его жизнь посвящена тому, чтобы создавать и сеять прекрасное вокруг. Дни напролёт он просиживает в дальнем тёмном углу таверны Кружка и тарелка за потёртым столом в свете огарка свечи. Он пишет поэмы, песни, стихи, сочиняет мелодии, а потом соединяет это вместе и вечерами даёт музыкальные представления для посетителей таверны. Хоть днём жители и машут рукой в его сторону, но вечерами все с удовольствием слушают его творения. Оливер никогда не расстаётся со своею лютней.

Красив, всегда с лютней, носит длинные прямые волосы.



Окраина леса близ Пшеничных полей

Автор фото Lukasz Szmigiel



Второстепенные персонажи мастера, случайные встречи

Это жители Фейрифорест, периодически участвующие в историях, квестах и жизни мира. Так же сюда входят не человекоподобные существа, имеющие периодическую важность в квестах и историях.

Люди

Мальчишка посыльный. Доставляет сообщения (квесты, сообщения, направляет к прс и т.п.) можно встретить в Трёх дубах и округе.

Житель. Встречается во всех населённых пунктах.

Жительница. Встречается во всех населённых пунктах.

Не люди

Говорящий ворон Сирены Оникс. Может встретиться где угодно. Передаёт послания.

Огромная злая крыса. Всегда перемещается по болотам и встречается в разных местах болот. Говорящая.

Кот механик. Встречается на западных границах. Живёт в других краях, на западе. Иногда заходит к Сирене Оникс за травками.

Моховая древесная лисица (Моховица) Встречается в лесах

Олень в цвету. Редчайший вид волшебного животного с роскошными распустившимися цветами и бутонами в завязи на спине. Встречается в лесах только тем, кто делает добрые поступки.

Леводуван. Лев-растение с одуванчиком на хвосте. Очень гордится своим видом. Перемещается медленно, чтобы не сбить свой одуванчик с хвоста. Встречается в лесах.

Звёздный волк. Состоит из темноты, в гриве переливаются ночные звёзды, как бриллианты. Эксперт по истории и миру Фэйрифорест. Встречается в лесах. Нелюдим.

Синехвостая кошка. Проказница и непоседа. Умеет исчезать и появляться неожиданно. Встречается везде.

Овощи разного разлива. Встречаются в огородах и на фермах. Сообщаются между собой под землёй, как по телефону.

Мухоморыч. Живой говорящий гриб. Встречается на болотах.

Дриада. Лесная фея. Владеет магией. Встречается далеко в лесах, вдали от людей.

Ухокрыл. Что-то вроде зайца с крыльями на месте ушей. Встречается в лесу вдоль дорог.

Русалка. Встречается в водоёмах, чаще в затонах.

Тролль. Встречается у мостов. Под ними и живёт. Требует плату за переход по мосту.

Дракон. Живёт в горах. Точно неизвестно где. Почти никто его не видел. Можно попытаться найти пройдя проверку со сложностью 8 на горном гексе рядом со знаком дракона.

Дендроиды. Живут в Роще дендроидов. Стараются корнями удержать расползание разлома.



Третьестепенные персонажи мастера, эпизодические

Эпизодические персонажи, которых мы можем случайно встретить в лесу и получить от них побочное несложное задание, например, или они могут помочь героям подсказкой в трудный момент.

Белочки в лесу

Филин

Волк

Рыбка

Грифон

Пернатый кот

Ящерка-путешественница

Хамелеон на волшебной метле

Невиданное зелёное ушастое существо, говорящее на непонятном языке.

Лягушка

Ледяная девочка (маленькая снежная королева)

Странное маленькое существо в короне. Похоже, король какого-то маленького неизвестного народа.

Говорит непонятно.

Маленький дракон, зелёный, лесной. Грозный, но безобидный.

Маленький дракон, красный, горный, огненный.

Маленькая фея. Владеет магией первого круга.



Опушка Заливных лесов

Автор фото Wei Ren Koh



Особенности игры с детьми

Исходя из своего опыта хочу выделить несколько особенностей игры с детьми в подобные игры.

Хаос и шум

Если в вашей партии больше трёх маленьких приключенцев, то будьте готовы к тому, что по началу за столом будет неуправляемый хаос и несмолкающий шум. Чем больше детей, тем больше будет масштаб бедствия. Будет ощущение, что всем наплевать на игру, хотя это и не так. Дети, не знают правил и принципов игры, они просто не знают как себя вести и что их ждёт. Но все дети любят новое и интересное. Если в первые 10-15 минут у вас получится хотя бы более или менее сфокусировать их внимание и заинтересовать их, то дальше будет лучше. Старайтесь держать концентрацию внимания партии на происходящем в игре. Можете попробовать вернуть в процесс выпавших игроков вопросом о версиях действий в текущих событиях. В любом случае будьте готовы к тому, что первая партия пройдёт сумбурно и скомкано.

Мои партии проходили с детьми, которые знакомы друг с другом и галдёж начинался с самого начала партии. Возможно, если ваша партия будет из незнакомых друг с другом детей (на семейном празднике, например), то шума и хаоса будет меньше.

Я рекомендовал бы для начала взять в игровую партию взрослого. Это сильно облегчит вам игру. Взрослый игрок поможет сохранить порядок и тишину за столом, на сколько это возможно, и сможет наравне с другими героями помогать в поиске решений ситуаций, а так же развивать идеи младших приключенцев.

Объяснение правил

Сложность первых партий состоит ещё и в том, чтобы в ходе начала повествования ввести в курс дела и объяснить основные правила игры, не выходя за рамки повествования. Хотя правила минимальны и просты, дети не будут сидеть и слушать их, им станет скучно и они разбегутся. Поэтому лучше вшить объяснение правил в начало игры. Для этого хорошо подойдёт первое вводное приключение. В нём есть все чтобы познакомиться с миром игры и её правилами.

Как показала практика, для одной сессии в приключении слишком много разных заданий и вам стоит выбрать из них три-четыре, которые вам самим больше понравятся.

Избегание насилия

Будьте готовы к тому, что Вам придётся часто и подолгу объяснять детям, что драка не единственный и, порой, далеко не лучший вариант решения ситуации. Дети часто стремятся, не выходя из засады, закидать камнями, связать, сжечь или заморозить кого-то, кто даже не выглядит агрессивно или злобно. Имейте это ввиду и, если ваша игра не нацелена на бои, постарайтесь заранее подготавливать партию к встрече с кем-либо.

Фокусировка внимания

Очень важно держать фокус внимания детей на происходящем. Для этого старайтесь не сбавлять темп повествования и насыщать мелкими событиями паузы. Во время задумчивых пауз напомните детям о том, что они могут обратиться к своим фамильярам или дайте детям подсказку напрямую. Если за этим не следить, то фокус внимания детей рассеивается и каждый начнёт заниматься своим неигровым делом. В этом случае нужно будет приложить усилия для возвращения всей компании в русло повествования.



Дети в процессе

Все дети по-разному проявляют себя во время игры. Одни активно включаются в размышления о нахождении выхода из ситуации, другие обожают махать палочкой и колдовать, третьи хотят применить свои заклинания везде где уместно и нет, четвёртые (и их подавляющее большинство) с головой погружаются в загадки, пятые не участвуют в действиях совсем, но внимательно следят за повествованием и слушают развивающуюся на их глазах историю, шестые любят перемещать фишки по полю и абсолютно все дети любят кидать кубики. И, конечно, есть те дети, которым не нравится играть вообще. Их вы сразу узнаете по скучающему виду. Все эти поведения совершенно нормальны. Как мастеру, вам стоит постараться дать каждому игроку то, что ему хочется. Если кто-то любит колдовать, то можно помогать придумывать слова заклинания и колдовать всеми синхронно, чтобы заклинание подействовало лучше. Если кто-то пытается найти решение ситуации, то стоит обеспечить ему тишину, попросив помолчать других детей, и помочь ему развить его идею. Дайте покидать вволю кубиков и подвигать фишки по полю, если это кому-то нужно. Ну а если кому-то не нравится играть, то предложите ему выйти из игры и заняться другим делом.

Результат броска

Я всегда говорю детям значение проверки, которое им нужно преодолеть. Когда дети только начинают играть и не знакомы с принципами игры, они постоянно кидают кубики до тех пор, пока не выпадет нужное число. По началу очень сложно им объяснить, что засчитывается только первый результат. Будьте готовы часто напоминать им об этом. С какого-то момента я стал напоминать им об этом и засчитывать первый результат, а после первого броска стал давать им несколько минут чтобы просто пошвырять кубики для удовольствия.

Направление

Движки настольных ролевых игр по возможностям действий в игре стремятся к бесконечности. То есть игроки могут делать что угодно, если это следует логике мира и для этого есть все условия. При этом любое поведение и разворот событий могут быть переведены в игровые события, переработаны системой игры.

Неопытные игроки, а порой и опытные, затрудняются провести параллель и предположить, что они бы могли сделать, случись с ними такая ситуация. Дети чаще всего затрудняются сказать какие следующие действия продвинут их по сюжету истории. В течение своих сессий, когда наступает момент поиска путей разрешения ситуаций, я даю несколько подсказок-описаний для направления хода мысли игроков. Эти подсказки выглядят как акцентирование внимания на некоторых особенностях. Например, когда детям нужно найти нечто необычное в доме Кимары, которая на самом деле кикимора в человеческом обличье и разоблачить ее, я могу сказать им о том, что на шее Кимары они видят сияющий амулет, который она постоянно теребит рукой (на этом амулете чары и нужно его уничтожить). Дверь в погреб в полу выглядит подозрительно, похоже ею пользуются чаще, чем дверь в обычный погреб (в погреб часто спускается мужчина, которого укрывает в доме Кимара). В доме тут и там встречаются пучки болотных трав, тины и парит запах болота. Откуда это? (ночью Кимара принимает свой истинный облик). При разговоре Кимара постоянно косится на дверь погреба. А ещё никто из жителей не видел, чтобы она грустила или переживала о пропаже мужа, с которой и началась эта запутанная история. Другими словами, постарайтесь подбросить игрокам улики и зацепки для развития истории, которые трудно проигнорировать.

Весёлых вам игр и интересных историй!