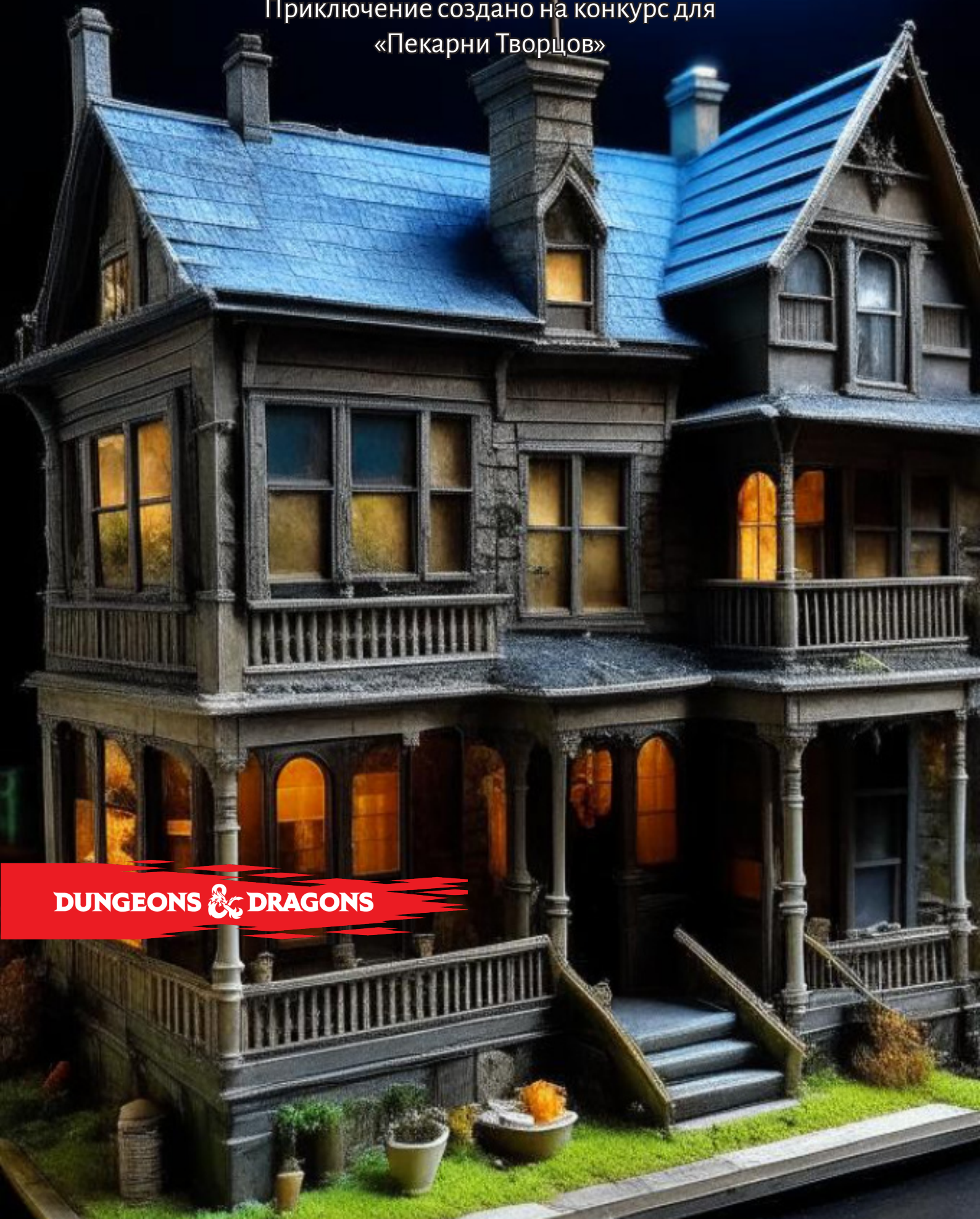


# «КУКОЛЬНЫЙ ДОМ»

Call to Roll

Приключение создано на конкурс для  
«Пекарни Творцов»



DUNGEONS & DRAGONS

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Предыстория	3
Начало приключения	4
Кукольный домик (1 этаж)	5
Кукольный домик (2 этаж)	6
Кукольный домик (подвал)	7
Кукольный домик (чердак)	7
Концовки	7
Титры	7
Карты	8-10

## АННОТАЦИЯ

В деревне, что стоит поблизости холма, давно ходит страшилка, о доме на холме. Когда к нему подходишь, слышишь какое-то стучание, будто кто-то ходит, но свет там никогда не горит. Жители уверены, что это место проклято, а дом скрывает мрачные тайны. Только смельчаки могут решить бросить вызов этой загадочной легенде, и отправиться исследовать его внутренний мир.

Приключение рассчитано для 4х персонажей 5-го уровня на 3-5 часов игры.

## ВВЕДЕНИЕ

Перед проведением полностью прочитайте этот документ, чтобы понять суть некоторых вещей.

Учитывайте, что не все приключения идут по плану. Вы вместе с игроками создаёте эту историю, а игроки - народ хаотичный. Поэтому не расстраивайтесь, если ожидания не оправдали себя. Лучше порадитесь тому, что вы приятно провели время вместе с хорошими людьми.

Текст в такой рамке предназначен для прочтения мастером во время игры. В нём написаны эмоции и они созданы для создания атмосферы. Используйте их с умом.

**Текст выделенный так** предназначен для быстрого поиска важных вещей, таких как проверки характеристик, спасброски и т.д.

**Текст выделенный так** означает что это имя важного персонажа, или предмета, события, предназначен для быстрой ориентации в тексте.

Дополнительные материалы и приложения (арты, карты и т.п.) находятся на [гугл диске](#).

Все вопросы, отзывы и благодарности можете отправлять в [Boosty](#).

## ПРЕДЫСТОРИЯ

За несколько десятков лет до начала приключения персонажей игроков, в одной удаленной деревне родилась девочка **Грета**. Она обладала высоким потенциалом в магии, но взамен довольно слабым здоровьем. Ее родители посчитали это признаком проклятья. Они заперли ее в подвале, и не выпускали оттуда, лишь носили ей еду, и никогда не заходили внутрь комнаты. Несмотря на такое отношение **Грета** очень любила своих родителей. Она даже сделала кукл, что изображали их семью, но которые были все вместе, счастливой в их идеальном Кукольном домике.

Через какое то время родители бесследно пропали, оставив **Грету** одну в запертом подвале. **Грета** очень долго ждала пока родители вернуться к ней, но шли дни, недели, а их так и не было. Но был Кукольный домик, с семьей что ее не бросила, где они счастливы. Но ей все равно было одиноко в этом домике, пока однажды, спустя несколько лет, не пришла пара ребят, что в тайне решили посмотреть что же находится в этом заброшенном доме. Зайдя в него, они не заметив того стали частью идеальной семьи в Кукольном домике.

После пропажи детей, в лес была направлена группа стражников, которые тоже пропали в нем.

## ЗАВЯЗКА ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

**Авантюристы**. В гильдию пришел запрос на расследования пропажи людей в лесу на холме, что находится возле удаленной деревни.

# НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

## ВОКРУГ ДОМА

Приключение начинается когда персонажи игроков приближаются к дому на холме. До того как они дойдут до дома, дайте игрокам время, для того чтобы описать своих персонажей. Как только игроки познакомятся прочитайте текст ниже:

Дом стоит одиноко на вершине изолированного холма, окруженного плотным лесом. В его облике нет ничего, что бросалось бы в глаза прохожих. Снаружи дом выглядит, как будто он просто забыт временем. Стены, покрытые старой белой краской, выцветшие и треснувшие, не привлекают внимание. Окна, скрытые тяжелыми шторами, не пропускают света, и снаружи кажется, что внутри этого дома пусто и заброшено.

Осматривая дом персонажи могут увидеть: входную дверь, окна на первом и втором этажах, балкон, что находится на втором этаже.

Главный вход заперт на ключ (для взлома воровскими инструментами потребуется **успешная проверка Ловкости со Сл 12**). В случае неудачного взлома замок ломается, и дверь придется выбивать силой (**успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 14**). Дверь балкона, на втором этаже не заперта. Для того чтобы взобраться на балкон нужна веревка с кошкой, или же **успешная проверка Ловкости (Акробатика) со Сл 18**.

Пока персонажи не зашли, и пытаются посмотреть внутрь, например через дверь или через шторы в окне (**успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 20**), они могут увидеть что в доме темно, в воздухе летает пыль, а комнаты выглядят неухоженными.

Когда персонажи заходят, полностью пройдя за порог, они перемещаются внутрь «Кукольного Домика» вместе со всем своим снаряжением. Если персонажи нарочно оставляют часть снаряжения снаружи, то при перемещении оно там и остается. Когда персонажи входят, дверь/окно за ними захлопывается, но только для тех кто внутри. Те кто снаружи все так же видят открытый проход.

Изнутри все окна и двери заперты, целые, при попытке повредить дом (включая окна и двери) появляется некое поле, что не дает этого сделать, оно сводит урон и эффекты на нет.

# Кукольный домик

## (1 ЭТАЖ)

### 1. Прихожая

Прямо перед входной дверью лежит шкура медведя, разложенная на полу как ковровое покрытие. С обеих сторон прихожей расположены массивные деревянные лавочки.

### 2. Зал

Большой пустой зал, что соединяет комнаты на первом этаже.

**При посещении после обнаружения игрушечного Кукольного домика:** если марионетки **Мама и Папа** целы, то они нападают на персонажей когда те появляются в комнате. Используйте статблок [Металлический миротворец](#).

### 3. Столовая

Комната с первого взгляда выглядит как место идеальной семейной встречи, но при ближайшем рассмотрении становится понятно, что в этой идиллии есть что-то совершенно ненормальное. Стол в центре комнаты уставлен стульями, каждый из которых занят кукольной марионеткой.

За столом в центре комнаты сидит 4 марионетки: **Папа, Мама, Брат, Сестра**. Место по середине пустует. Марионетки сидят неподвижно, если к ним не проявляли агрессии.

**В случае агрессии: Мама и Папа, Прислуга (2 шт.)** нападают на персонажей. Используйте статблок [Металлический миротворец](#). **Брат и Сестра** скрываются под ближайшей мебелью и исчезают.

**При повторном посещении:** Если игроки оставляли комнату без наблюдения, то марионетки пропадают из этой комнаты, а за столом появляются дополнительные стулья, чье количество равно количеству игроков. На этих стульях сидят маленькие игрушечные куклы.

### 4. Кухня

Простая на вид кухня, В углу стоит большая печь, возле входа маленькая плита, из которой слышны потрескивания горящих дровяшек.

**Если игроки нашли игрушечный кукольный домик или навредили марионеткам:** печь что стоит в углу становится [Оживлённая печь](#) и атакует персонажей, беря в приоритет того кто навредил марионеткам, или взаимодействовал с игрушечным кукольным домиком.

### 5. Гостиная

Среди гостиной выделяется старинный мраморный камин, вокруг которого собран уютный диван с мягкой обивкой и несколько комфортабельных кресел. Тяжелые, деревянные столики и шкафы в этой комнате украшены изящными резными узорами, создавая впечатление прошлой эпохи.

В гостиной убирается **Прислуга**, при появлении игроков те замирают, и стоят неподвижно если к ним не проявляют агрессию. Вдоль стен

всей гостинной развешенный картины членов семьи.

**При повторном посещении:** Прислуга пропадает. А в зале появляются новые картины, в количестве равном количеству игроков, на новых картинах темные силуэты, при **успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 18** персонажи могут узнать в этих силуэтах себя.

### 6. Кладовая

Это небольшое, тесное помещение, заполненное мешками и деревянными ящиками, устроенными в несколько рядов.

Кладовая заставлена множеством ящиков и мешков. Персонажи при **успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 или пассивной Внимательности 15**, могут обнаружить что на одной из напольных деревянных дощечек меньше пыли. Исследовав ее они могут найти скрытый спуск в подвал.

**При посещении после обнаружения игрушечного Кукольного домика:** ящики и мешки, что были в кладовой начали резко беспорядочно летать по комнате, при **успешной проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15 или Сила (Атлетика) со Сл 18** игроки успешно уклоняются, или ловят предметы, соответственно. Иначе они получают **2к8 дробящего урона**.

# КУКОЛЬНЫЙ ДОМИК

## (2 ЭТАЖ)

### 7. БАЛКОН

Дверь, со стеклом в верхней части, которое закрыто шторой, не заперта.

### 8. КОРИДОР

Коридор на втором этаже представляет собой перекресток, от которого в разные стороны ведут пять дверей, ведущих в разные комнаты. Полы выложены деревянной доской, которая скрипит под ногами.

В левом конце коридора стоит винтовая лестница, ведущая на первый этаж.

Персонажи при **успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15** или **пассивной Внимательности 15**, могут обнаружить что в потолке есть какая то щель.

### 9. КЛАДОВКА

Кладовка полна множеством хлама, что покрыт пылью. При **успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15** или **пассивной Внимательности 15**, могут обнаружить некую кнопку на стене, что при активации открывает чердак и спускает лестницу.

### 10. ВАННАЯ КОМНАТА

По центру комнаты расположена ванна с изогнутыми ножками. Стены покрыты плиткой с узорами, а окно застелено мягкими занавесками. В углу можно увидеть старинную тумбочку, с принадлежностями для ухода за телом, а так же зеркало что висит за ней.

Если персонажи смотрят в зеркало, то при **успешном спасброске Мудрости со Сл 15**, они замечают как в отражении зеркала от их тел: головы, рук и ног, начинают вздыматься вверх какие то нити, в противном случае персонажи получают **2к8 урона психической энергией**.

### 11. КОМНАТА ПРИСЛУГИ

В комнате видно две скромные кровати с деревянными рамами и сундуками перед ними для хранения вещей. У стены находится простой деревянный стол, а рядом с ним - кресло. На полу лежит небольшой ковер, размещенный перед входом в комнату.

При обыске комнаты персонажи могут обнаружить:

- в сундуках что стоят у кроватей, горсть (10) золотых монет, **зелье лечения**;
- под одной из кроватей окровавленная глефа;
- в шкафу: при **успешной проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 18**, военную форму стражи близлежащего крупного города, иначе персонаж будет видеть форму прислуги.

### 12. КОМНАТА РОДИТЕЛЕЙ

Комната представляет собой просторное и роскошное помещение. На центральном месте в комнате расположена большая кровать с вычурным изголовьем, украшенным резьбой и шелковыми тканями. Напротив кровати стоит тяжелый ночной столик с антикварной лампой, которая создаёт приглушенное освещение. В углу комнаты стоит письменный стол с антикварной письменной утварью, а в углу — мягкое кресло и столик для чтения или отдыха.

При обыске комнаты персонажи могут обнаружить:

- в шкафу с книгами при **успешной проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 18**, документы о пропавших детях в районе деревни, откуда пришли персонажи, иначе торговые документы, неизвестной торговой компании;
- на рабочем столе **успешной проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 18**, медаль за особые заслуги в рядах стражи, иначе женское нагрудное украшение.

### 13. КОМНАТА БРАТА

Кровать с деревянным каркасом расположена посреди комнаты, а её постельное белье сохраняет скромный стиль. Рядом с кроватью стоит простой стол с креслом, создавая рабочее место для брата. Шкаф для одежды и хранения вещей выполнен из прочного дерева и имеет скромный вид без лишних декоративных элементов.

### 14. КОМНАТА СЕСТРЫ

Центральное место в комнате занимает кровать с изящным деревянным каркасом и нежными постельными принадлежностями, создающими атмосферу нежности и уюта. На стенах можно украшения, которые придают комнате более женственный и изысканный вид. Рядом с кроватью стоит письменный стол с небольшой туалетной тумбочкой. Шкаф для одежды также изыскан и украшен резьбой по дереву.

# Кукольный домик

## (ПОДВАЛ)

### 15. ПОГРЕБ

Влажные стены покрыты мхом и плесенью, а стеллажи покрыты грязью и пылью. Мерцающий свет, что светит из под двери, создает пугающие тени и добавляет зловещую атмосферу. На стеллажах и полках можно найти старые бутылки, паутину, треснувшие бочки, и множество хлама.

Исследуя это помещение игроки могут услышать редкие всхлипывания, что раздаются изза двери Комнаты Греты.

### 16. КОМНАТА ГРЕТЫ

Стены комнаты покрыты затертым и облезшим обоем, а потолок и пол испещрены трещинами. Единственный источник света - мерцающая свеча, стоящая на старом, гнилом столе посреди комнаты. В углу стоят кровать и шкаф затянутые пылью и паутиной.

Дверь в комнату Греты заперта, единственный способ ее открыть это найти игрушечный **Кукольный домик** на чердаке, и открыть эту дверь в нем.

Когда персонажи входят в комнату, они видят как на кровати сидит **Грета** в объятиях **Брата** и **Сестры**. **Грета** является духом что привязан к игрушечному Кукольному домику, она все еще ребенок и самостоятельно не будет нападать на персонажей.

**При проявлении агрессии: Брат и Сестра** защищают **Грету**, используйте статблок [Стражник](#)

**Если игроки не проявляют агрессию: Грета** плачет, рассказывает что она просто хотела любящую семью, и не хотела никому навредить.

# Кукольный домик

## (ЧЕРДАК)

### 17. ЧЕРДАК

Чердак представляет собой мрачное и темное помещение, лишённое окон. Пространство заполнено хламом и старыми детскими игрушками, создавая ужасающую атмосферу заброшенности. Только слабое свечение из коридора проникает сюда, делая каждую деталь ещё более жуткой. Игрушки разбросаны по полу и скучены в грудах, покрытые толстым слоем пыли.

Осматривая чердак персонажи могут найти коробку с игрушками. На дне этой коробки находится игрушечный **Кукольный домик**, который внешне в точности повторяет дом где сейчас находятся персонажи. При взаимодействии с предметами в игрушечном домике, предметы в настоящем доме в точности повторяют их действия.

## КОНЦОВКИ

### 1. Убийство Греты.

После того как **Грета** побеждена, все марионетки падают на землю, и возвращаются к своему истинному состоянию, в момент когда они зашли в дом. Поверженные марионетки превращаются в погибших персонажей. Дух **Греты** уничтожается, персонажи могут покинуть дом.

### 2. Принятие Греты.

Если игроки смогли принять **Грету** и простить, дав ей почувствовать любовь, то все марионетки падают на землю, и возвращаются к своему истинному состоянию, в момент когда они зашли в дом. Поверженные марионетки собираются вновь и возвращаются к своему истинному состоянию. Дух **Греты** становится свободным, персонажи могут покинуть дом.

### 3. Персонажи побеждены.

Персонажи становятся частью семьи **Греты** она дает им роли в счастливом игрушечном домике и делает все возможное чтобы те были счастливы. (Или она так считает)



5

4

2

3

1

6





7

11

10

8

9

14

12

13

