



ЗЕЛЁНОЕ КОРЫТО



DUNGEONS & DRAGONS

Приключение для 5 игроков 4 уровня

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

DICESCREAM

https://vk.com/dice_scream

АВТОРЫ МОДУЛЯ:

Валентин Толстоусов
Дмитрий Гриценко
Сергей Кондратьев

ТЕСТЕРЫ:

Дмитрий Гриценко
Анатолий Веремеев
Антон Воробьёв
Антон Ионкин
Ольга Шувалова
Семён Калмыков



ДИБЕСКРИМ

THIS WORK INCLUDES MATERIAL TAKEN FROM THE SYSTEM REFERENCE DOCUMENT 5.1 ("SRD 5.1") BY WIZARDS OF THE COAST LLC AND AVAILABLE AT [HTTPS://DND.WIZARDS.COM/RESOURCES/SYSTEMS-REFERENCE-DOCUMENT](https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document).

THE SRD 5.1 IS LICENSED UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 4.0 INTERNATIONAL LICENSE AVAILABLE AT [HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY/4.0/LEGALCODE](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode).

«©2025 ДАННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛИЦЕНЗИРОВАНО В СООТВЕТСТВИИ С ЛИЦЕНЗИЕЙ CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHAREALIKE 4.0

([HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/))»



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Предыстория	4
Ход Приключения	4
Прибытие	4
«Проходи не задерживайся»	5
Деревня	5
BeagBNB	5
Дерьмовая ситуация	6
Каша из топора	6
Золотая рыбка	6
Мышка-гопушка	6
По тупорылому велению	7
Газебо	7
OnlyFeu	7
Колобок	8
Отморозко	8
Магическая лавка	9
Отбытие	10
Чистота помыслов	10
Явление Самого	10
Заключение	10
Приложение 1:	11
Монстры	11
Приложение 2	12
Предметы	12
Приложение для печати) ..	14
Предметы	14



ВВЕДЕНИЕ

Действие приключения происходит в деревне «Зелёное Корыто», расположенной в Фейвайлде, Царстве Фей. Это приключение создано для 5 персонажей 4 уровня. Оно подойдёт для партии от 4 до 6 персонажей 3-5 уровня. Вполне возможно, что боевые столкновения для партии 5 уровня, или из 6 персонажей будут слишком просты.

Сильная партия

В таких блоках будут размещены советы по усилению противников для сильной партии.

Описания противников, где найти их статблоки и статблоки оригинальных существ находятся в **приложении 1**.

Предыстория

Некоторое время назад Архифей по имени Сам выиграл территорию Зелёного Корыта у предыдущего владельца, Оглафа. С тех пор Зелёное Корыто стало местом, куда Сам затягивает людей и сталкивает их с проблемами, следя за их поступками и поведением. Ведущие себя достойно, по мнению Архифея, вознаграждаются, а те, кто нарушают законы гостеприимства, нарушают обещания, остаются здесь навечно, постепенно трансформируясь под влиянием плана и становясь ещё одной проблемой, которую предстоит решить следующей группе приключенцев.

Ход Приключения

Приключение разделено на 3 части.

Прибытие в деревню объясняет попадание партии в Фейвайлд из обычного мира и описывает первую встречу с местными странностями.

События в деревне состоят из отдельных мини-энкаунтеров. Персонажи могут встретить так много или мало этих энкаунтеров, как захотят они и ДМ.

Отбытие описывает возможные затруднения при покидании Зелёного Корыта, опциональное явление Архифея и последствия пребывания партии в Фейвайлде.

Прибытие

Персонажи попадают на дорогу в Зелёное Корыто либо случайно, направляясь в совершенно другое место, либо следуя слухам, которые приведут их на заброшенную тропу, либо целенаправленно ища Зелёное Корыто, следуя каким-то наводкам. В любом случае, в какой-то момент персонажи пересекут границу планов и попадут в Фейвайлд.

Выглядит граница классически — линия из грибов, два дерева по обе стороны тропы сплётшиеся ветвями и образующие что-то вроде арки, или что-то иное из легенд про фей.

Следует описать момент пересечения границы, но не заострять на нём внимание. Это должно отложиться в памяти игроков, но не вызвать подозрительности.

Как только граница между мирами скроется из



виду, персонажи застряли в Фейвайлде. Теперь, куда бы они не поехали, все дороги ведут в Зелёное Корыто. Даже если они попытаются выехать из деревни, всё время двигаясь на север, то через некоторое время они въедут в деревню с юга. Если они не следят за сторонами света, то вернуться в деревню они могут по любой дороге, даже по той, по которой уезжали.

«ПРОХОДИ НЕ ЗАДЕРЖИВАЙСЯ»

На подъезде к деревне, неподалеку от дороги, стоит столб, на котором висит скелет, привязанный к верхушке столба за руки. Если персонажи подходят к нему, он говорит: *«Идите своей дорогой, приключенцы»*. Если они пытаются его разговорить, то могут узнать следующие вещи:

- Его зовут Марти
- Говорят, что «горбатого могила исправит». В общем, именно это он и делает, исправляется.
- Обычно он является людям в кошмарах из-за своей горбатости, но после исправления надеется появляться в пророческих видениях и загадочных снах.
- Повесил на столб его Сам. Что они, Самого не знают? Уточнить, кто такой Сам, он не будет.
- На столбе ему хорошо, ему ещё долго исправляться. Будет сопротивляться попыткам его снять.
- Зеленое Корыто дальше по дороге. Сам он там никогда не был.

Если Марти убьют, это не понравится Архифею.

ДЕРЕВНЯ

Деревня Зелёное Корыто состоит в основном из небольших одноэтажных деревянных домов, поставленных на бревенчатых срубах. По немощёным улицам ходят немногочисленные прохожие.

Пока персонажи не столкнулись с разговаривающими животными и иными чудесами Фейвайлда, им следует встречать только представителей традиционных рас, но потом можно включать более странных собеседников, скажем, трёх гигантских белок в плаще, большого черного кота, ходящего на задних лапах и предлагающего услуги по мелкому ремонту.

Фейвайлд изменчивый мир, поэтому не стоит беспокоиться о неточностях в описании. Хотя основные элементы, с которыми персонажи знакомы, остаются на своих местах, и персонажи могут легко перемещаться перед ними, второстепенные объекты и места, в которых персонажи ещё не побывали, могут изменяться. К примеру, персонажи могут наткнуться на переулок, которого раньше не видели, и который позволит им срезать путь через деревню, или, возможно, они не будут видеть силуэта мельницы на горизонте, пока они не спросят дорогу у случайного прохожего и он им не укажет на возвышающуюся громаду на соседней улице.

По причине изменчивости мира, карты Зелёного Корыта нет, ДМ свободен располагать и описывать ключевые объекты, как ему заблагорассудится.

ДМу рекомендуется прочесть все события в деревне заранее и включать их в сессию, когда это будет необходимо. Также это поможет понять, что могут найти в деревне персонажи (к примеру, из события «каша из топора» понятно, что в деревне есть таверна) Если необходимо, некоторые события можно исключить, добавить своих или изменить, чтобы они больше подходили событиям и тону сессии, а также действиям партии.

BEARBNB

Зелёное Корыто — деревня небольшая и постоянного двора в ней нет. Персонажам предлагают обратиться к Михальчу, который сдаёт дом (был ещё теремок, но после смерти хозяев его унаследовала мышка-наркушка, которая въехала вместе с лягушкой-погаскушкой и теперь они живут с тремя мужиками и делать там нечего). Михальча можно найти на пасеке, его легко узнать по морской фуражке.

Михальч — здоровый медведь в фуражке — сидит на пасеке, курит трубку, наслаждается жизнью. Готов сдать дом за золотой в сутки. Передаёт персонажам ключ и объясняет дорогу к дому, который называется *«Мишкина Шшика»*.

Дом аккуратный, чистый на 3 комнаты по две кровати в каждой. На каждой кровати лежит по комплекту белья, полотенце, на кухне 6 кружек, 6 ложек и т.п. Ничего лишнего, никакой недостачи, всё посчитано.

Во дворе стоит сарай, запёртый на навесной замок. Замок довольно простой, для его вскрытия требуется пройти проверку Ловкости (Инструменты плута) Сл 10. В сарае стоит корыто для стирки, лежат инструменты для мелкого ремонта, стоят метлы, щетки, запасное бельё, кружки, скатерти — всё то, что может понадобиться для замены в доме.

Через некоторое время, когда персонажи освоятся (и, возможно, походят по деревне и повзаимодействуют с её жителями) в дом внезапно припираются три медведя.

Карен: Нагая хабалка, говорит громко, слегка визгливо. Напористая, всегда права. С порога начинает жаловаться, что кто-то *«спал на её кровати»*, *«тил из её кружки»* и по поводу всего, что персонажи потрогали или использовали. Она тетка Михальча, приехала в гости и решила остановиться здесь, потому что «он мой племянник, значит должен приютить тётушку». *«У меня ключ есть, значит это и мой дом»*. *«Он должен в доме семью селить, а не разных оборванцев с дороги»*. Активно размахивает лапами, брызжет слюной, лезет в личное пространство, но отталкивает других, если они попробуют залезть в её, ругаясь при этом. Не переходит в драку, не наносит урона, не делает угроз — ничего, что могло бы дать персонажам повод их атаковать.

Потапыч: Муж Карен. Молчалив, стоит рядом с женой, периодически, когда она к нему обращается бормочет что-то вроде *«Да, конечно»*. *«Я тоже так считаю»*. *«Как скажешь»*.

Тина: Дочь Потапыча и Карен. Держится поодаль, в спор не лезет, всё внимание уделяя блюдечку, на котором лежит яблочко. Яблочко не движется, даже если блюдечко перевернуть. Периодически Тина прокатывает яблочко по периметру блюдечка против часовой стрелки. Иногда, очень редко, тихо хихикает, чуть-чуть краснеет и прокатывает яблочко по часовой стрелке.

Карен ведёт себя антагонистично, пытается спроводить персонажей из дома. Как они себя поведут — решать им. Если скажут Михальчу, он расвирепееет и выдаст семейке такую тираду на тему их родства, собственности и их поведения, что они из деревни будут улепётывать полным ходом. Также семейку можно запутать, переспорить, засмущать (Карен придерживается весьма пуританских взглядов) и т.п.

Сложность проверки Харизмы, чтобы заставить Карен и семью уйти из дома (к примеру, запугав) по умолчанию равна 23. Хороший отыгрыш игровых и убедительные аргументы и действия могут снижать сложность на значение от 2 до 5 в зависимости от

качества отыгрыша или веса аргумента. К примеру, если у персонажей случайно окажется медвежья шкура, то её можно использовать при угрозах, чтобы снизить сложность проверки на 5. Если действия игроков снижают сложность проверки ниже 10, то Карен признаёт поражение и уходит сама, выполнять проверку не требуется.

Если всё же наступит драка, то игроки об этом пожалеют: Карен будет верещать, не переставая ещё более мерзким голосом, среди прочего будут кричать «Убивают», «Насилуют», «Я суверенный гражданин»... Потопыч просто сражается, а Тина отходит в угол и направляет на драку блюдечко, начиная комментировать происходящее. В бой вступает после того, как кто-то из родителей падает без сознания или погибает.

СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Этот бой не задуман сложным, медведи не боевые персонажи и сражаются только в порядке самообороны. Чтобы медведи не погибли слишком быстро и у персонажей была возможность прекратить бой, стоит дать медведям максимально возможное значение здоровья.

Все три члена Семейки используют статистику **Бурого Медведя**

Если кто-либо из Семейки убит, это не понравится Архифею.

ДЕРЬМОВАЯ СИТУАЦИЯ

Перед «Мишкиной шишкой» стоит старый сортир, довольно потертый, и дверь висит на одной петле и не запирается, за домом есть сортир, внешне выглядящий гораздо лучше, но это сортир-мимик, он оторвал дверь от нормального сортира, чтобы ходили к нему. Пройдя проверку Мудрости (Внимательности) Сл 20, персонажи заметят, что к нему, в отличии от других построек, нет тропинок.

Мимик использует статистику **Большого Мимика**.

КАША ИЗ ТОПОРА

В таверне тихо, час не обеденный. Если персонажи хотят поесть, трактирщик говорит, что рановато для еды, но он готов начать готовить прямо сейчас. А если они ему помогут и забьют главный ингредиент, то он и денег с них не возьмёт. Покажет на загон из досок, напоминающий куриный и скажет «не ошибётесь, он там один». Когда персонажи заходят туда, на них налетает **живой топор**. Атакует он по-птичьему, налётами.

Когда они его забьют и притащат повару, он воскликнет «О! Офигенная каша выйдет!», разломает топориче на несколько частей и кинет всё в бурлящий котёл. Каша получится отменная.

ЗОЛОТАЯ РЫБКА

К кому-то из персонажей начнет кто-то клеится. В итоге всё должно дойти до романтической прогулки по берегу пруда во время которой девушка скажет: «Мне в тебе всё нравится, но пока что ты слишком юн для меня. Возвращайся, когда тебе исполнится восемнадцать...ый уровень и я исполню любое твоё желание». После этого она отворачивается от персонажа и прыгает в пруд, в полете превращаясь в золотую рыбку.

МЫШКА-ГОПУШКА.

У старика проблема: он репу выращивает, а Мышпаня обезумел, повыдергивал всю репу, перебил все яйца в кладке у курочки Рябы... Просит разобраться, пока он ещё что-то не натворил. Если поспрашивать, Мышпан обитает на заброшенной мельнице у реки. Мышпан там. Мышпан выглядит, как Гигантская мышь, размером с гнома, или полурослика.

Если с ним заговорить, то он скажет, что: «Этот фраер вообще опух. Договаривались, что я ему с уборкой помогу, парней подгоню, а возьму половину урожая. И он не возражал. Потом, я ему говорю, что можешь сарай свой не ремонтировать, твои вершки нормально и под навесом сложатся, а мне для моей нижней части он бы пригодился. Тут он на попятную пошёл, сказал, что других найдёт. Нормальный пацан слова обратно не возьмёт. И пошёл искать куда? В соседнюю деревню! Ну я ему и показал, что тут делают с теми, кто гастарбайтеров возит. А курочка его вообще нетух! Дед змеиные яйца находит и ему подкладывает. Василисков хочет вывести. А я проверял, каждого за 500 золотых загнать можно. А он не делится!». Если с ним вести грубо, или пытаться запутать, нападёт сам. В любом случае, в начале боя кричит «Херачь их, пацаны!» и обращается в гибридную форму. Происходит битва с **2 мышми-оборотнями**.

СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Добавьте еще одну **мышь-оборотня**.

Если спросить у деда про василисков, отпираться не будет — он планирует их выращивать вместо цыплят и продавать в таверну, у них по 8 ножек, а у цыплят всего лишь по две.

В награду за решение его проблемы, он даст купон на бесплатный бесценный предмет в «магической лавке магической магии».





По тупорылому велению

Эмельен, местный дурачок, заинтересовался партией. Или у него есть что-то, что им нужно. Или местные жители, которым он совсем надоел просят партию разобраться.

К несчастью, он по интеллектуальному развитию прирождённый пранкстер с ютуба. У него бесконечные *Желания*. К счастью, он использует их на неприятные, но безопасные действия — закинуть персонажа на крышу, заставить гигантских орлов унести в своё гнездо, телепортировать их перед таверной... без штанов...

Рассекает на желто черной печи, которую ему друг одолжил погонять.

Все попытки атаковать Эмельена напрямую обречены на провал, поскольку первым его желанием было *«Пусть что бы ни случилось, я буду жив и невредим»*.

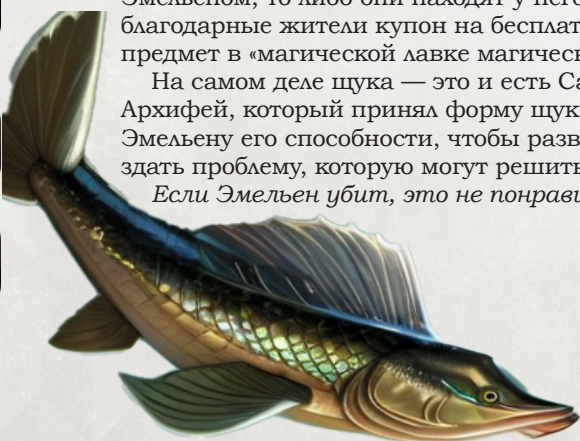
Перед каждым желанием он говорит *«по щучьему велению»*. И что бы вы думали? В местном пруду плавает тупорылая щука. Явно слишком большая для пруда. Попытки контакта игнорирует, разве что водой плеснет в слишком настойчивых. Несмотря на всё хитов у неё, как у щуки и помирает с одного тычка (у щуки КЗ 10 и 1 ХП). После смерти она поднимается над поверхностью воды, её начинёт колбасить, как рэгдолл, застрявший в текстурах, внезапно она распрямляется, из хвоста вырывается пламя, она летит вперёд, делает пару кругов над головами игроков и улетает к горизонту, отлетев, исчезает в вспышке разноцветных искр.

После исчезновения щуки у Эмельена все магические способности пропадают. У него статистика и способности **Обывателя**.

В зависимости от того, как партия встретилась в Эмельеном, то либо они находят у него, либо им дают благодарные жители купон на бесплатный бесценный предмет в «магической лавке магической магии».

На самом деле щука — это и есть Сам, местный Архифей, который принял форму щуки и даровал Эмельену его способности, чтобы развлечься и создать проблему, которую могут решить персонажи.

Если Эмельен убит, это не понравится Архифею.



Газебо

Неподалеку от деревни разбит парк с лабиринтом из живых изгородей выше человеческого роста. Заблудиться в лабиринте сложно, он скорее для того, чтобы побыть в одиночестве, подальше от других людей. В круглую центральную зону ведет один коридор. Он идёт вдоль внешней стены центральной зоны, а потом круто поворачивает внутрь, поэтому увидеть, что внутри не получится, пока не подойдёшь вплотную ко входу. Ближе к входу на земле есть несколько надписей на полу. Они не выбиты в камне, не написаны на земле. Это белые светящиеся буквы, будто парящие в миллиметре над землёй. Там можно прочесть: *«Вперед опасный враг», «Стой, Паладин!», «Попробуй огонь, но дыра»*. Если игроки попробуют перебраться через изгородь, то обнаружит, что их останавливает невидимая стена.

Подойдя ко входу, они увидят Газебо в центре лабиринта. Прямо перед входом в центральную часть есть ещё надпись: *«Узри, строение!»*. В центре нет ничего опасного, если персонажи не атакуют или не повреждают Газебо. Тогда оно пробуждается.

После пробуждения Газебо, вход в центр лабиринта преграждается туманом. Пройти сквозь него в центр возможно, обратно — нет. У персонажей перед глазами постоянно висит красная полоска с подписью: *«Газебо: гроза паладинов»*, которая укорачивается каждый раз, когда Газебо наносят урон. Так как у Газебо 100 ХП, ДМ может напрямую говорить что-то вроде «от полоски осталось около 20%».

После гибели Газебо растворяется в тумане и перед глазами персонажей на мгновение появляется надпись *«Могучий враг повержен»*. У персонажа, нанесшего финальный удар, в руке появляется купон на бесплатный бесценный предмет в «магической лавке магической магии».

ONLYFEY

Где-то персонажи натываются на круг, в котором сидит полуголый крепкий сильный варвар с блестящими от пота выпирающими мускулами. На вопросы может рассказать, что зовут его Оглаф, раньше он был хозяином этой земли, но проиграл её другому архифею. Жизнь на этой земле раньше была куда веселее, по его мнению. Помощи в возвращении земли не хочет, потому что проиграл честно и дал слово. Сидит в круге, пока вся его власть над этой землёй не уйдёт,

чтобы случайно своё слово не нарушить. Если игроки интересуются, могут ли ему как-то помочь, он даёт им бутылку и говорит, что есть у него идея — про-давать воду, в которой купались нимфы. Тут недалёко, полчаса от деревни, есть озеро, где они живут. Кинь бутылку туда, она наберёт воды, сколько надо и принеси её обратно.

Две нимфы у озера не рады гостям, их не звали и гонят их прочь.

Если нимф убить, архифей будет недоволен.

Если персонажи кидают бутылку, то она высасывает всё озеро практически подчистую. Нимфы (если живы) недовольны и атакуют персонажей. Далеко от озера их не преследуют — они не могут уходить далеко от своего озера.

СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Добавьте ещё одну **нимфу**, которая будет скрываться в озере до момента атаки.

Из бутылки озеро не вернуть, даже если захотят — уровень не тот.

Если принести полную бутылку Оглафу, он поблагодарит и выдаст в награду купон на бесплатный бесценный предмет в «магической лавке магической магии».

Если отдадут бутылку нимфам - награды не будет, но и сражения не последует.

Если оставят бутылку себе — ничего не произойдет, после выхода из деревни бутылка теряет все магические свойства

КОЛОБОК

В селе можно повстречать пожилую пару, Бабку и Дедко (Эмилия Бабко, и Патрик Дедко), они живут в доме у дороги. Бабко с Дедко пожалуются, что случилась беда, от них сбежал последний хлеб и всё село теперь бегаёт к ним и требует компенсации за то, что тот наворотил. Зайцу отдал уши, волка спихнул в пруд, медведю на ухо наступил, а что он с бедной лисой сделал, этот только психотерапевт знает и две березоньки что на берегу озера рогатиной растут.

Просят не колотить сильно колобка, а схватить и тащить его к ним, в дом у дороги.

Если пройти проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16, станет понятно, что они что-то не договаривают. Если у них допытаться, то они расскажут, что в этом прекрасном хлебном теле заточен дух Скорости. Цветом синь, духом не местный, характером — бесящий.

Найти колобка можно на окраине, он там местно-го мельника гоняет, уж больно тот не по нраву ему, причину не рассказывает. (мельник — не высокий толстый усатый мужик в очках-гоглах).

Когда **колобок** видит героев, он возвращается на одном месте и сразу влетает в ближайшего персонажа, начиная битву. По необходимости колобок может отрачивать ноги из корки и втягивать их обратно в тело.

Сам колобок молчит, но если схватить и прислушаться, то изнутри кто-то или что-то мычит.

Если опустить колобка до 0 хитов, его корочка трескается, изнутри появляется сияние всех цветов радуги, из трещин вылетают 10 золотых колец (стоимостью 10 З каждый), затем изнутри вырывается Синий Ёж, и убегает из деревни.

СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ

это сражение может быть завершено в 1 раунд правильными поступками партии любого уровня. Для сильной партии стоит дать Колобка максимальное значение здоровья. Чтобы у персонажей было время подумать и решить проблему правильным способом.

Если рассказать Бабку и Дедку что еж сбежал, то они садятся в ступу и улетают на его поиски (причитая и жалуясь), дед орет чтобы бабка скребла сусеки, и сразу после этого ступа взлетает.

Если персонажи поймают и принесут Колобка, Бабку и Дедку дадут в награду купон на бесплатный бесценный предмет в «магической лавке магической магии».

ОТМОРОЗКО

В поселке есть один дом, над которым висит туча, из тучи постоянно идет снег, на территории возле дома постоянно дует ветер и очень холодно.

Если хоть раз на территории Зеленого Корыта или его окрестностей кто то из героев сядет на пень, то через 15 минут к ним прибегут 2 ледяных мефита и сообщат, что все пенки здесь являются частной собственностью Отморозко, и теперь они должны 1000 золотых. ведут себя как мерзко, сами в драку не лезут, но на язык не стесняются.

Если ДМ не желает использовать этот способ, то персонажи могут наткнуться, на то, как мефиты вымогают деньги у местного жителя, или их могут попросить решить проблему с вымогателем, возможно, что к дому Отморозко не пройти просто так, его нет в деревне, если у тебя нет каких-то дел с ним, и единственный способ попасть к нему — самому стать его целью.

Если персонажи убьют мефитов, то через некоторое время небо затянет тучами, пойдёт густой снег, а через некоторое время начнётся метель. После этого на них нападёт **Отморозко**.

Если герои пойдут разбираться, то их приведут к «снежному дому» где сидит огромный снеговик - **Отморозко**. Он рассказывает, что он тут смотрящий за пнями, его Сам назначил. Кто Сам, ну если игроки Самого не знают, значит им и не положено.



СИЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Добавьте двух **ледяных мифтов**, появляющихся из снега рядом с партией в начале боя. Действие «Пять минут...» призывает 4 мифтов. У Отморозко максимальное количество здоровья.

Персонажи могут заплатить мзду, в таком случае Отморозко выдаст им бумагу, разрешающую её владельцу сидеть на пнях в Зелёном Корыте.

Если персонажи убьют Отморозко, то получают в награду купон на бесплатный бесценный предмет в «магической лавке магической магии». Его либо дадут благодарные жители, либо принесёт порыв ветра, направленный местным Архифеем.

“МАГИЧЕСКАЯ ЛАВКА МАГИЧЕСКОЙ МАГИИ!”

Снаружи это обычный деревенский дом, стоит к лесу задом к дороге передом, если попросить, может встать на ноги и отвернуться. Из окна вылезет бабка и будет ругаться.

Если зайти внутрь, то игроки видят большой бетонный склад с высокими потолками, вдоль всех стен стоят стеллажи под потолок, на них лежат товары. Несколько крупных черных котов (животных), в крохотных ошейниках с галстуком бабочкой ходят по складу и раскладывают товары на полки. На выходе стоит одна стойка, за которой сидит старая некрасивая женщина, с бородавкой на носу, хромая и очень добродушная пока не попробуют что-то украсть, за ней висит ее же портрет с надписью “Работник месяца”, на ней вязаная красная жилетка.

Возле стойки стоят несколько садовых тачек с одним колесом. Если персонажи начнут что-то покупать, бабка предложит им взять тачку, потому что «так удобнее».

Как только персонажи войдут, раздастся мелодичный звон колокольчика, раздающегося словно из ниоткуда.

Когда игроки заходят внутрь и начинают бродить по магазину, бабка подымается со своего места и идет за ними отвечая на вопросы.

Бабка — древняя и могущественная карга. Сочетание легендарного сопротивления с огромными магическими способностями позволяют ей не бояться

ничего, что могут сделать персонажи.

Если с ней заговорить, то она поддержит разговор, но не будет предоставлять никакой новой информации. Будет хвалиться дочерью, рассказывать, какая она могущественная, как изобретает новые заклинания, и как даже заставляет ревновать даже архидьяволов. Может намекнуть, если какие-то действия игроков вступают или вступят вразрез с идеалами Архифея, зная даже то, что ей не положено.

На полках полно разных предметов, можно считать, что здесь есть всё, что можно найти в таблице снаряжения в Книге Игрока, продающееся за номинальную стоимость. В центре между стеллажами стоят стеклянные кубы, внутри которых будто в воздухе висят уникальные вещи. Кубы привязаны на веревку с колокольчиками, если персонаж пытается сдвинуть куб или разбить его, звучит оглушительный звон, бабка прибегает и одним коротким словом телепортирует провинившегося наружу. Так же она поступает и если кто-то пытается её атаковать. Телепортированный персонаж не может попасть внутрь снова. Его словно бы останавливает невидимая стена.

Бабка называет предметы в кубах бесценными и не хочет продавать их за золото. Готова отдать их за специальную цену, или за купоны, которые она периодически даёт тем, кто ей помогает.

Про предметы она рассказывает правду, включая проклятия, которые на них лежат. В подробности и механики она не вдаётся, описывая свойства и проклятия в общих чертах.

Специальная цена уникальна для каждого персонажа, она должна быть достаточно высокой, чтобы сильно ударить по персонажу. Игроки не должны хотеть платить такую цену, поскольку запланированный путь получения этих вещей — через купоны. ДМ должен заранее решить, какую цену спросить с каждого из персонажей. Если персонаж соглашается заплатить, он подписывает кровью договор, который бабка немедленно телепортирует прочь. Пока договор существует, никакие заклинания не способны вернуть утраченное, либо возвращают на короткий срок. Список предметов можно найти в **приложении 2**. Некоторые варианты цен представлены ниже:

Часть памяти:

Персонаж теряет память о ком-то или чём-то и не может её восстановить. Даже если ему рассказывают о чём-то, он снова забывает в течении часа. Заклинания снятия проклятий и восстановления ничего не делают, пока договор существует.

Единицу характеристики:

Можно отдать часть твоей силы/ловкости/выносливости/ума/хитрости/притягательности. Можно отдать только характеристику, которая выше 15 и потеря которой уменьшит модификатор характеристики.

Владение навыком:

Отдается навык, которым персонаж активно пользуется. Навык теряется полностью, даже если есть экспертиза.

Предмет:

Предмет, крайне важный для персонажа. Семейная реликвия или квестовый предмет.

Классовая способность:

Персонаж теряет классовую способность. К примеру, не может злиться и впадать в ярость, либо не способен использовать Божественный Канал.

Букву из имени

Работает, если, забрав букву, имя превратится в что-то неприятное или неприличное.



ОТБЫТИЕ

В конце концов у персонажей не останется в деревне дел. Или, возможно, они захотят уехать пораньше, не в силах справиться с поручениями. В любом случае, им предстоит пройти последнее испытание.

ЧИСТОТА ПОМЫСЛОВ

Если персонажи нарушили данное слово, не выполнили обещанного или украли что-то, то при попытке выехать, они снова возвращаются в деревню.

Если они начнут расспрашивать, почему они не могут уехать, то им могут рассказать, что людей с нечистым сердцем, воров, клятвопреступников и обманщиков отсюда не выпустят. Бабка из магической лавки магической магии может указать конкретно на то, что них держит.

Персонажам достаточно вернуть украденное, или выполнить своё обещание, либо вернуться к тому, кому они обещали и покаяться в том, что не могут совершить обещанного. ДМ может назначит расплату за невыполнение обещания, но она не должна быть слишком большой. Добровольное взятие Обета ежедневно совершать какой-то ритуал в течении года будет достаточно.

ЯВЛЕНИЕ САМОГО

Если ситуация располагает, то на выезде персонажей может встретить Сам. Его облик отдан на откуп ДМа, как Архифей, он может выглядеть, как захочет. Он может выйти к ним навстречу, догнать их, сидя на спине оленя, либо окажется, что он с самого начала сидел на их телеге.

Сам может объяснить свои мотивы, прокомментировать действия персонажей и, если персонажи не сделали ничего, что сделало бы Архифея недовольным, дать нескольким или всем членам партии подходящее благословение (благословения описаны в Книге Мастера)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи пересекают границу Страны Фей и она исчезает из виду, каждый персонаж должен совершить спасбросок мудрости Сл 10. Феи, а также любые существа, вроде эльфов, имеющих способность «наследие фей» преуспевают на этом броске. Те, кто провалит этот бросок, ничего не помнят о времени, проведенном в Фейвайлде. Персонажи, прошедшие спасбросок, сохраняют воспоминания, хотя они несколько мутнеют. Заклинание, снимающее проклятия, может восстановить потерянные воспоминания.

Когда персонажи возвращаются, то время проведенное в Фейвайлде не совпадает со временем, прошедшем на материальном плане. По желанию ДМа пройти может от нескольких минут, до пары лет.

Если персонажи пытаются вернуться в Зелёное Кольцо, то они не могут найти дороги туда. Расспросы местных жителей ничего не дадут: деревни с таким названием в округе никогда не было.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1:

МОНСТРЫ

БУРЫЙ МЕДВЕДЬ

Использует статблок Бурый медведь [Brown bear].
Находится в Книге Чудовищ.
ММ'14p319

БОЛЬШОЙ МИМИК

Использует статблок Большой мимик [Large Mimic].
Находится в книге Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage
WDMMP76

ЖИВОЙ ТОПОР

Использует статблок крошечного оживленного предмета, созданного заклинанием Оживление вещей [Animate objects]. Находится в Книге Игрока
PHB'14p213

УЖАСАЮЩЕЕ ГАЗЕБО

Использует статблок огромного оживленного предмета, созданного заклинанием Оживление вещей [Animate objects] со следующими изменениями:

1. Максимальное и текущее значение здоровья равно 100.
2. Обладает следующей способностью:
Гроза паладинов. Совершает с преимуществом броски атаки против паладинов.

Находится в Книге Игрока
PHB'14p213

МЫШЬ-ОБОРОТЕНЬ

Использует статблок Веркрыса [Wererat]. Находится в Книге Чудовищ.
ММ'14p209

ОБЫВАТЕЛЬ

Использует статблок Обыватель [Commoner]. Находится в Книге Чудовищ.
ММ'14p345

НИМФА

Использует статблок Наяд [Naiad]. Находится в книге Mythic Odysseys of Theros.
MOTp236

ЛЕДЯНОЙ МЕФИТ

Использует статблок Ледяной мефит [Ice merhit].
Находится в Книге Чудовищ.
ММ'14p215

ОТМОРОЗКО

Использует статблок Отморозко, опубликованный на канале DiceScream в рубрике #бестиарий
https://vk.com/wall-219829622_1044

КОЛОБОК

Статблок колобка опубликован ниже.

КОЛОБОК, ХЛЕБНАЯ ТЮРЬМА

Большой Конструктор, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16 (хлебная корка)
Хиты 170 (20к10 + 60)
Скорость 40 фт., летая 40 фт. (не выше 5 фт. над землей)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	9(-1)	16(+3)	3(-4)	9(-1)	1(-5)

Навыки Восприятие +2
Иммунитет к состоянию испуг, падение навзничь
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Сильван, Ежиный (понимает, но не говорит)
Опасность 5

Скользкий. Колобок имеет преимущество на проверках характеристики. Сделанных, чтобы сопротивляться захвату, но не может пытаться высвободиться из захвата.

Импульс. Если Колобок за свой ход передвинулся не более, чем на 20 футов, то он может сразу после совершения Ядрёного удара бонусным действием совершить атаку Гол!. После этого его скорость становится равна 0 до начала его следующего хода.

Неуклюжий Колобок не может совершать атаки по возможности.

ДЕЙСТВИЯ

Ядрёный удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс 2 (1к4) за каждые 5 футов пройденные перед атакой по прямой линии. Также цель должна совершить спасбросок Силы Сл 14 + 1 за каждые 5 футов пройденные перед атакой по прямой линии, или упасть ничком.

Гол! (Может использоваться только по лежащим целям)
Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 12 (2к8 + 3) и цель отбрасывается по прямой линии от Колобка на 15 футов. Если цель столкнётся с объектом или существом, то оба получат 7 (2к6) дробящего урона

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ПРЕДМЕТЫ

Символ Доблести

Чудесный предмет

Носящий этот символ наносит Конструкторам дополнительный урон умением Кара, как исчадиям и нежити.

Произнеся командное слово, можно получить преимущество на следующий бросок атаки, если он произведен против Конструктора или объекта.

После использования этого свойства, его нельзя использовать до следующего рассвета.

Диадема превосходства эльфов

Чудесный предмет, (требуется настройка не эльфам)

Значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы (выбирается во время привязки) равно 19, пока вы носите эту диадему. Она не оказывает на вас эффект, если соответствующая характеристика без неё и так уже 19 или выше.

Проклятье: после привязки диадему невозможно снять или отвязать. Облик владельца заменяется на эльфийский иллюзией. После 7 суток непрерывного ношения, физический облик владельца меняется на эльфийский, и иллюзия пропадает. После 30 суток носки эльфийский становится истинной расой владельца, как если бы он был Реинкарнирован в неё, и предмет отвязывается от владельца.

Медальон Битвы

Чудесный предмет, (требуется настройка)

Носящий этот медальон получает возможность использовать умение Ярость дополнительно один раз за долгий отдых, или получает одно использование умения Ярость эквивалентное варвару первого уровня.

Проклятье: после привязки медальон невозможно снять или отвязать. В случае, если ситуацию возможно разрешить силовым путем, а персонаж пытается решить ее мирным путем, медальон может заставить персонажа совершить спасбросок Харизмы Сл 15, или впасть в ярость и атаковать противников по велению медальона.

Костяная нога Вячеслава

Чудесный предмет

Когда эта нога, с фитилём, незримо горящим в выдолбленной коленной чашечке, находится у вас в руках, она создаёт область яркого света в радиусе 10 футов и тусклого света ещё в 10 футах. Этот свет может видеть только тот, кто несет ногу.

Монета души [SOUL COIN]

Чудесный предмет

Отчеканенные из адского железа, монеты душ около 5 дюймов в ширину и около дюйма толщиной. Каждая монета весит 1/3 фунта, и на ней начертаны inferнальные письмена и заклинание, которое магически связывает одну душу с монетой.

Владеть монетой души — значит чувствовать, что душа, находящаяся внутри неё, охвачена яростью или полна отчаяния. Не злое существо, несущее количество монет душ больше, чем его модификатор Телосложения, получает помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Монета души имеет 3 заряда. Действием, существо, владеющее монетой, может израсходовать 1 заряд монеты для совершения одного из следующих

действий:

Высасывание жизни. Вы выкачиваете часть сущности души и получаете 1к10 временных хитов.

Вопрос. Вы телепатически задаете душе вопрос и получаете краткий телепатический ответ, который можете понять. Душа знает только то, что она знала при жизни и она обязана отвечать вам правдиво и в меру своих возможностей. Ответ не может быть больше предложения или двух, а также может быть загадочным.

Освобождение души. Наложение заклинания, снимающего проклятие с монеты души, освобождает душу, заключенную в ней. Сама монета ржавеет и разрушается, как только душа освобождается или тратятся все заряды монеты.

Мертвая и живая вода

Если растереть мертвеца водой из одного бутылка и влить второй бутылке ему в рот, то он воскреснет, как если бы на него применили заклятие «оживление».

Ступа полёта

Чудесный предмет

Это деревянная ступа весит 15 фунтов и действует как обычная ступа, пока вы не залезете внутрь и произнесёте командное слово. После этого она начинает парить и может подняться в воздух. У неё скорость полёта 50 футов. Она может поднимать до 400 фунтов, но при весе 200 фунтов её скорость уже уменьшается до 30 футов. Помело перестаёт парить, когда вы приземляетесь.

Вы можете отправить ступу в другое место, находящееся в пределах 1 мили, если произнесёте командное слово и назовёте место, знакомое вам. Ступа вернётся к вам, когда вы произнесёте второе командное слово, при условии, что ступа всё ещё находится в пределах 1 мили.

Находка для шпиона.

Чудесный предмет

Если мертвому телу отрубить голову и заменить её этим черепом, то на тело наложится заклинание «Разговор с мертвыми». После окончания действия заклинания череп рассыпается в пыль.



ЧЕРЕП ПРЕДАТЕЛЯ.

Чудесный предмет.

В глазницах этого черепа, водруженного на конце палки, горит синее пламя. Это пламя не даёт света, но выдаёт всех невидимых существ в пределах 10 футов от держащего. Эти существа не имеют бонусов от состояния невидимый

ПОДСНЕЖНАЯ КЛУБНИКА.

Эти синие, слегка холодные на ощупь ягоды никогда не портятся. Любое существо может действием съесть одну ягоду. Это восстанавливает 1 хит, и ягода настолько питательна, что насыщает существо на весь день.

В ведёрке находится 20 ягод. Съеденные ягоды не восстанавливаются.

БЛЮДЦЕ С ЯБЛОКОМ

Чудесный предмет

Это небольшое блюдо с яблоком. Которое словно прилипло к нему позволяет использовать заклинание «Подсматривание» (только подсматривание) без материальных компонентов.

Как только это свойство было использовано, вы не можете использовать его снова, пока не пройдёт три дня.

ПУТЕВОДНЫЙ КЛУБОК (1000 ФУТОВ)

Опишите или назовите известное вам существо и бросьте клубок на землю. Он тотчас начнет разматываться, двигаясь к цели по кратчайшему пути со скоростью 40 фт. Когда клубок докатится до существа, или полностью разматается, он потеряет магические способности и станет обычной нитью.

Этот предмет может искать конкретное известное вам существо, или ближайшее существо конкретного вида (например, человек или единорог), если вы хотя бы раз видели такое существо вблизи (в пределах 30 футов). Если описанное или названное вами существо находится в другом обличье, например, под эффектом заклинания превращение, либо не находится на этом плане, этот предмет не работает и не начнет разматываться.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦКИЙ

Черный кот, который, если его пустить первого в помещение и назвать его своим домом селится там. Пока он живёт там, в доме будет всегда прибрано, застелено и приготовлена простая, но питательная еда из продуктов в доме.

СПА-ПЕЧЬ

Не предмет, это процедура оборачивания персонажа тестом и запекания в печи, прибавляет +1 Силы. Теста у бабки осталось на одно применение.



ПРИЛОЖЕНИЕ 2 (ДЛЯ ПЕЧАТИ)

ПРЕДМЕТЫ

Символ Доблести

Чудесный предмет

Носящий этот символ наносит Конструкторам дополнительный урон умением Кара, как исчадиям и нежити.

Произнеся командное слово, можно получить преимущество на следующий бросок атаки, если он произведен против Конструктора или объекта.

После использования этого свойства, его нельзя использовать до следующего рассвета.

Диадема Превосходства Эльфов

Чудесный предмет, (требуется настройка не эльфам)

Значение вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы (выбирается во время привязки) равно 19, пока вы носите эту диадему. Она не оказывает на вас эффект, если соответствующая характеристика без неё и так уже 19 или выше.

Проклятье: после привязки диадему невозможно снять или отвязать. Облик владельца заменяется на эльфийский иллюзией. После 7 суток непрерывного ношения, физический облик владельца меняется на эльфийский, и иллюзия пропадает. После 30 суток носки эльфийский становится истинной расой владельца, как если бы он был Реинкарнирован в неё, и предмет отвязывается от владельца.

Медальон Битвы

Чудесный предмет, (требуется настройка)

Носящий этот медальон получает возможность использовать умение Ярость дополнительно один раз за долгий отдых, или получает одно использование умения Ярость эквивалентное варвару первого уровня.

Проклятье: после привязки медальон невозможно снять или отвязать. В случае, если ситуацию возможно разрешить силовым путем, а персонаж пытается решить ее мирным путем, медальон может заставить персонажа совершить спасбросок Харизмы Сл 15, или впасть в ярость и атаковать противников по велению медальона.

Костяная нога Вячеслава

Чудесный предмет

Когда эта нога, с фитилём, незримо горящим в выдолбленной коленной чашечке, находится у вас в руках, она создаёт область яркого света в радиусе 10 футов и тусклого света ещё в 10 футах. Этот свет может видеть только тот, кто несет ногу.

МОНЕТА ДУШИ [SOUL COIN]

Чудесный предмет

Отчеканенные из адского железа, монеты душ около 5 дюймов в ширину и около дюйма толщиной. Каждая монета весит 1/3 фунта, и на ней начертаны inferнальные письмена и заклинание, которое магически связывает одну душу с монетой.

Владеть монетой души — значит чувствовать, что душа, находящаяся внутри неё, охвачена яростью или полна отчаяния. Не злое существо, несущее количество монет душ больше, чем его модификатор Телосложения, получает помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Монета души имеет 3 заряда. Действием, существо, владеющее монетой, может израсходовать 1 заряд монеты для совершения одного из следующих действий:

Высасывание жизни. Вы выкачиваете часть сущности души и получаете 1к10 временных хитов.

Вопрос. Вы телепатически задаете душе вопрос и получаете краткий телепатический ответ, который можете понять. Душа знает только то, что она знала при жизни и она обязана отвечать вам правдиво и в меру своих возможностей. Ответ не может быть больше предложения или двух, а также может быть загадочным.

Освобождение души. Наложение заклинания, снимающего проклятие с монеты души, освобождает душу, заключенную в ней. Сама монета ржавеет и разрушается, как только душа освобождается или тратятся все заряды монеты.

МЕРТВАЯ И ЖИВАЯ ВОДА

Если растереть мертвеца водой из одного бутылка и влить второй бутылке ему в рот, то он воскреснет, как если бы на него применили заклятие «оживление».

СТУПА ПОЛЁТА

Чудесный предмет

Это деревянная ступа весит 15 фунтов и действует как обычная ступа, пока вы не залезете внутрь и произнесёте командное слово. После этого она начинает парить и может подняться в воздух. У неё скорость полёта 50 футов. Она может поднимать до 400 фунтов, но при весе 200 фунтов её скорость уже уменьшается до 30 футов. Помело перестаёт парить, когда вы приземляетесь.

Вы можете отправить ступу в другое место, находящееся в пределах 1 мили, если произнесёте командное слово и назовёте место, знакомое вам. Ступа вернётся к вам, когда вы произнесёте второе командное слово, при условии, что ступа всё ещё находится в пределах 1 мили.

НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА.

Чудесный предмет

Если мертвому телу отрубить голову и заменить её этим черепом, то на тело наложится заклинание «Разговор с мертвыми». После окончания действия заклинания череп рассыпается в пыль.

ЧЕРЕП ПРЕДАТЕЛЯ.

Чудесный предмет.

В глазницах этого черепа, водруженного на конце палки, горит синее пламя. Это пламя не даёт света, но выдаёт всех невидимых существ в пределах 10 футов от держащего. Эти существа не имеют бонусов от состояния невидимый

ПОДСНЕЖНАЯ КЛУБНИКА.

Эти синие, слегка холодные на ощупь ягоды никогда не портятся. Любое существо может действием съесть одну ягоду. Это восстанавливает 1 хит, и ягода настолько питательна, что насыщает существо на весь день.

В ведёрке находится 20 ягод. Съеденные ягоды не восстанавливаются.

БЛЮДЦЕ С ЯБЛОКОМ

Чудесный предмет

Это небольшое блюдо с яблоком. Которое словно прилипло к нему позволяет использовать заклинание «Подсматривание» (только подсматривание) без материальных компонентов.

Как только это свойство было использовано, вы не можете использовать его снова, пока не пройдет три дня.

ПУТЕВОДНЫЙ КЛУБОК (1000 ФУТОВ)

Опишите или назовите известное вам существо и бросьте клубок на землю. Он тотчас начнет разматываться, двигаясь к цели по кратчайшему пути со скоростью 40 фт. Когда клубок докатится до существа, или полностью размотается, он потеряет магические способности и станет обычной нитью.

Этот предмет может искать конкретное известное вам существо, или ближайшее существо конкретного вида (например, человек или единорог), если вы хотя бы раз видели такое существо вблизи (в пределах 30 футов). Если описанное или названное вами существо находится в другом обличье, например, под эффектом заклинания превращения, либо не находится на этом плане, этот предмет не сработает и не начнет разматываться.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦКИЙ

Черный кот, который, если его пустить первого в помещение и назвать его своим домом селится там. Пока он живёт там, в доме будет всегда прибрано, застелено и приготовлена простая, но питательная еда из продуктов в доме.

СПА-ПЕЧЬ

Не предмет, это процедура обрачивания персонажа тестом и запекания в печи, прибавляет +1 Силы. Теста у бабки осталось на одно применение.