

# ПИР ИОЛАНТА

Мистический ваншот

*Версия 1.1*

[Art by plowalker.](#)

# МИСТИЧЕСКИЙ ВАНШОТ “ПИР ИОЛАНТА”

## СОДЕРЖАНИЕ

Путеводитель

Эпизод 1: Прибытие

Эпизод 2: Знакомство

Эпизод 3: Исследование

- Незваные гости
- Загадочный единорог
- Принцесса-лягушка
- Гоблины-волшебники
- Полевые пугала
- Свадьба

Эпизод 4: Финал

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ

### ПРЕДЫСТОРИЯ

Путь героев лежит через высокий и опасный перевал Авалантских гор. Мало кто осмелится проложить здесь свой путь, особенно в это время года - любое изменение погоды сулит бедой, как случилось и теперь. Проводник обоза, косматый дварф по имени **Борей** предвидит бурю и нехотя предлагает процессии остановиться на пару дней в деревне под названием **Запрудная**.

По прибытию в это изолированное от всего мира место, героев встречает праздная атмосфера и дружелюбные жители. Послезавтра любимейшая и единственная дочь старосты **Мария** выходит замуж!

Все готовятся к празднику, дома и улицы украшены, посреди центральной площади готовится пир на всю округу!.. Хозяйка гостиницы предлагает героям сперва встретиться со старостой деревни, почитаемым **Иолантом** - и это знакомство тут же влечёт за собой вереницу самых необъяснимых и странных приключений...

### ЭПИЗОДЫ

Приключение состоит из четырёх эпизодов:

**Эпизод 1: Прибытие.** После короткой остановки обоза, проводник Борей возвращается с плохими новостями: мы заночуем в Запрудной.

**Эпизод 2: Знакомство.** Оказавшись у местной гостиницы, герои начинают знакомиться с населением деревни.

**Эпизод 3: Исследование.** По поручению или самого Иоланта, или местных жителей, герои могут отправиться на решение одной или нескольких проблем:

- Незваные гости
- Загадочный единорог
- Принцесса-лягушка
- Полевые пугала
- Гоблины-волшебники
- **Свадьба**

**Эпизод 4: Финал.** Герои наконец встречаются лицом к лицу с удивительной правдой.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Дополнительной целью приключения может быть зарабатывание Очков добродетели. Ввиду того что многое из происходящего будет нередко удивлять и

обескураживать персонажей, некоторые игроки могут начать творить безумства в ответ или даже гриферить. В таком случае концовка игры может незначительно отличаться, см. Варианты или описание главы Финал.

### ПОДГОТОВКА

Приключение рассчитано на 3-5 игроков третьего уровня.

Приключение будет отсылаться к стандартным монстрам из D&D5e, рекомендуется иметь быстрый доступ к справочнику с ними.

Приключение зачастую намеренно создаёт определённый градус нереалистичности происходящего, безумства и удивления. Рекомендуется к проведению опытными мастерами.

**Возможные референсы для вдохновения:** Алиса в стране чудес, игра Alice: Madness Returns, к/ф Крупная рыба, Монти Пайтон и Священный Грааль, абсурдные фэнтези миры.

Важное:

1. Участие персонажей игроков в других приключениях ранее нежелательно, хоть и допустимо.
2. Обязательно: персонажи не знакомы друг с другом до приключения.
3. Персонажи бегут от своего прошлого и неохотно делятся его деталями. Если не предполагается интеграции предыстории в квесты, то проще их опустить и заранее дать понять об этом игрокам.
4. Предыстории персонажей не должны содержать слишком многого, так же как и их амбиции не должны заходить далеко в будущее. Проще говоря, всё что происходило до приключения и всё что может предполагаться после него – закрыто туманом неизвестности и не имеет значения.
5. Не стоит допускать гибели персонажей игроков до финала игры. Если такое же всё же произошло, см. главу Варианты.

### КАК ВЫ БУДЕТЕ ИГРАТЬ?

Продолжительность вашей сессии зависит от того, сколько квестов вы решите использовать. Полное и подробное прохождение приключения может занять от трёх до пяти игровых сессий длительностью по 3-4 часа каждая.

В то же время, если вы желаете сыграть кампанию за одну игру – сокращайте расстояния, сложность поиска или сложность боя на своё усмотрение.

Главным достоинством приключения является то, что его финал можно начать совершенно в любой момент, вне зависимости от действий героев, тем самым закончить кампанию в любое удобное для всех время.

# ЭПИЗОД 1: ПРИБЫТИЕ.

## ЗАДАЧА

Цель эпизода описать окружающий мир игрокам и создать таинственную атмосферу происходящего.

## НАЧАЛО

Для всех персонажей приключение начинается одинаково.

### ВСТУПЛЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

Длинный обоз вереницей едет по просёлочной дороге. По обеим сторонам пути стоит тёмный лес, из-под лап ветвистых елей веет прохладой скорой зимы. Вы сидите в крытой повозке, которую вам предоставил Борея. Нелёгкая судьба или злосчастный случай заставили покинуть вас родные края и практически бежать через секретный перевал в **Авалантских** горах в сказочно плодородные земли мирных эльфов. Тяжёлые воспоминания пробегают у вас перед глазами, когда обоз вдруг останавливается, и вы словно пробуждаетесь ото сна. Ваш проводник, чернобородый дварф по имени **Борея** стучит палкой по колёсам, объявляя общий сбор.

## ПРОБУЖДЕНИЕ

Предполагается что персонажи на данный момент не могут быть знакомы друг с другом. Им в общих чертах известна их прошлая жизнь, и знаком проводник-дварф, нанятый ими для переезда через опасный горный проход.

Борея собирает всех в круг и обрисовывает ситуацию: над перевалом собралась снежная буря, идти она будет недолго, но на несколько ночей придётся остановиться. Последним пристанищем будет местная закрытая деревня, что зовётся Запрудной. Дварф всячески даёт понять героям, что там может быть непросто, и все порядки, к которым они привыкли, там могут быть совсем иными.

– “Поэтому сейчас всем придётся собраться вместе и действовать сообща. И самое главное: местный староста довольно суров, поэтому постарайтесь не впасть к нему в немилость в первый же вечер.”

Обоз останется в этой части леса, Борея убеждает персонажей что с ним всё будет в порядке, и в деревню его завозить не стоит – “Высокие налоги за отсутствие вопросов, сами понимаете, времена такие”. За лошадьми он поухаживает, а пока всем стоит остановиться в местной гостинице.

## ОТПРАВКА

Позади лежит слишком долгий путь, по сторонам стоит безжизненный холодный лес, поэтому персонажам не останется другого выбора. На нос случайно выбранного персонажа падает снежинка, первая из шторма, который вскоре обрушится на горный перевал.

Здесь начнётся короткое пешее путешествие к деревне, за которое герои могут захотеть познакомиться

между собой - обменяться именами, описанием внешнего вида.

# ЭПИЗОД 2: ЗНАКОМСТВО.

## ЗАДАЧА

Цель второго эпизода – познакомить героев с основными персонажами в деревне, показать центральную площадь и создать ощущение комфорта. Если загадочность некоторых событий слишком сильно будет напрягать игроков, вы можете попытаться успокоить их через проводника Борея - он останавливался здесь не раз, и предупреждал о странностях деревни, но бояться тут нечего.

## НАЧАЛО

### АТМОСФЕРА

Через деревья начинает пробиваться свет, дорога становится чуть шире. На фоне ярко-синего неба появляется неестественно грозный контур двухэтажного здания. На горной цепи на горизонте возникает вспышка, как от молнии, скрипучий флюгер на крыше поворачивается к игрокам, являя оскаленный лик головы дракона.

Затем совсем рядом с игроками раздаётся резкий удар. Это открылись ставни на первом этаже, из них тут же доносится ароматный запах свежее испечённого пирога.

Если подойти поближе, то становится виден искусно выкованный фонарь, стоящий на углу улицы, освещающий приветливое здание гостиницы “Пьяный сатир”. Отсюда открывается вид на удивительное зрелище: вечерние улицы деревни хорошо освещены огнями в фонарях, между крышами домов развешены цветные гирлянды, разноцветные ленты пестрят на фонарных столбах и ставнях. На дверях развешены венки цветов, как и на небольшой арке над входом. Надпись гласит “Деревня Запрудная приветствует путников”. Даже сам воздух тут тёплый и летний, приятно пахнущий цветами и мёдом.

Нормой будет если кто-то из игроков тут же решит проверить, не колдовство ли всё это, и нет ли здесь очарования. Все проверки автоматически считаются проваленными, так как всё это чистая правда.

Ввиду позднего вечера, большинство домов в деревне выглядят уже “спящими”. Со стороны площади раздаётся мелодичный звук лютни и тихий разговор местной стражи, двери гостиницы приветливо открыты.

## ГОСТИНИЦА

Из дверей гостиницы выходит эльфка в одеждах кухарки. Она ставит на бочку пышный пирог и обмахивается фартуком, вдруг замечая героев, и застывая с немым вопросом на устах. Эльфку зовут **Фая**, и она является экономкой в доме старосты.

В зависимости от поведения игроков, она может предложить им отведать пирога, предложить снять комнату в гостинице, поговорив с хозяином

**Рендальфом.** Также она похвастается что послезавтра у дочери старосты будет свадьба (это её очень радует, и она чуть ли не хлопает в ладоши, пританцовывая). В качестве мотивации проследовать в гостиницу, Фая может попросить героев помочь и занести массивные мешки с мукой внутрь.

В гостинице творится небольшая суеда - несмотря на позднее время, трое жителей деревни вместе с Фаей пробуют разные рецепты, которыми можно будет удивить всех на торжестве. В стороне от кухни имеется лестница наверх и стойка, за которой сидит старый мужчина. Его зовут **Рендальф**, и он является владельцем гостиницы. Без Убеждения 15 он не согласится заселить героев сейчас, настаивая на том, чтобы они сначала переговорили со старостой. Несмотря на позднее время, по словам Рендальфа, староста сейчас спать не будет, и скорее всего он их уже ожидает.

Старосту зовут Иолант, и при одном упоминании его имени все становятся ещё счастливее. Жители действительно любят его и считают что он превратил это когда-то давно захудалое и богом забытое место в край порядка и изобилия.

## ПЛОЩАДЬ

Площадью в деревне называют просторное место, покрытое короткой зелёной травой. Вокруг неё стоят несколько украшенных домов, по другую сторону стоят три палатки с торговцами (см. Приложение, Карта Деревни).

Первым вечером здесь можно встретить только пару стражников из местной милиции, молодого человека с лютней и торговку.

Стражники при общении могут сказать что все жители деревни добрые и порядочные соседи, ничего дурного не может произойти, и они всего лишь добровольцы чтобы убедиться что всё будет в порядке вплоть до самого торжества. Если к этому моменты герои ещё не знакомы с Иолантом, стража порекомендует немедленно отправиться к старосте.

Торговку зовут **Безумная Бинг**, а у её телеги с товарами стоит табличка с нацарапанной надписью "Лавка Леди Бинг".

Молодого человека зовут **Айвор Штейгер**, он является суженым **Марии**, за которого послезавтра она выйдет замуж. Он занят тем, что играет на лютне и придумывает последнюю строчку в четверостишие, с чем герои могут ему помочь.

## ДОМ СТАРОСТЫ

Когда герои постучатся в дом старосты, дверь им откроет Фая, уже в костюме экономки. Если герои только что оставили её в гостинице, то она может ответить что пришла через задний ход, даже если это было всего две секунды назад.

Она усадит их посреди просторного зала, занимающего весь первый этаж. Пол устлан шкурами редких огромных животных (помимо обычных зверей навряде зайцев и медведей, проверка может показать лютovolков, верблюдов, совомедов и тигров), большое пламя в камине освещает и отопляет комнату, широкая лестница ведёт на второй этаж. На стенах висят гобелены, изображающие королей древности, мебель инкрустирована драгоценными камнями и золотом.

Напротив камина можно заметить высокое чёрное зеркало с небольшим отсутствующим фрагментом посередине. Оно выглядит очень старым и полностью пестрит трещинами (при проверке на Магию - школа Ограждения).

Герои услышат мощные шаги сверху, массивные доски стонут, стены дрожат. Фая воспринимает происходящее совершенно нормально, занимаясь вышивкой и просит дожидаться Иоланта.

Наконец на лестнице появляется сам староста Иолант, спускаясь всё ближе к героям. Иолант является Молодым синим драконом. Он аккуратно становится посреди зала напротив героев, приседая на шкуры. Несмотря на свой шокирующий и ужасающий вид, он весьма аккуратен, ловок, в какой-то степени даже изящен. У него красивый глубокий голос, и он очень вежлив. Сперва он учтиво всех приветствует и просит прощения за неподобающий вид, ибо в суеде подготовки к свадьбе ничего не успеваешь.

Если игроки сами не будут в состоянии этого понять, стоит намекнуть что дракон во много раз сильнее их, поэтому не стоит провоцировать никакого конфликта.

После приветствия Иолант будет просить персонажей не чинить бед в деревне и по возможности помогать жителям в подготовке к свадьбе, тогда он с удовольствием пригласит их всех на свадьбу своей любимой дочери. С особым вниманием он скажет героям фразу "Вам всё зачтётся", подразумевая что если они будут себя хорошо вести, то на свадьбе им всё воздастся добром и щедрой наградой.

Поиск магии может дать наводку лишь на школу Воплощения на чёрном зеркале напротив камина. Если спросить кого-либо о свойствах этого зеркала, то можно узнать что это древняя плита была найдена здесь первыми поселенцами очень давно, больше о ней ничего не известно.

# ЭПИЗОД 3: ИССЛЕДОВАНИЕ.

Все квесты могут выполняться в любом порядке на протяжении двух игровых дней, вплоть до Свадьбы, или во время/вместо неё. По наступлению вечера второго дня начинается Эпизод 4.

## НЕЗВАННЫЕ ГОСТИ

### НАЧАЛО КВЕСТА

Событие начинается с диалога со стражниками о том, что ранее сюда уже приходили чужаки с "Большой земли", но не выказав дружелюбия, они обустроили себе лагерь где-то в лесу. Можно только догадываться какие у них намерения, но если герои их проверят, всем от этого будет только спокойнее.

Если герои так и не заговорят со стражей, то вечером первого и второго дня они смогут встретить через дорогу от гостиницы таинственную фигуру в плаще. При попытке разговора, фигура скрывается в кустах и растворяется в лесу.

Помимо всего этого, на центральной площади два дня будет стоять растерянный крестьянин-пахарь, который попросит у героев любой элемент оружия. Скорее всего игроки всегда носят с собой запасной кинжал или вроде того, к тому же пахарь готов хорошо заплатить. Продадут ли герои предмет, незначительно влияет на концовку.

### ПОИСК ЛАГЕРЯ

Если в группе имеется следопыт, он легко сможет найти следы отличные от жителей деревни,

начинающиеся за пределами окружной дороги (Выживание 14).

Если в группе имеется плут, рано или поздно на одном из деревьев, окружающих деревню, он автоматически замечает символ. Это тайный знак воровской гильдии, умелых расхитителей и воров. Он высекается недалеко от места встреч участников грядущего заговора так, чтобы в течение светового дня ни разу не попасть под солнечные лучи. Плут так же может сообщить, что это будет означать большое количество ловушек, и что стоит смотреть в оба.

Получив направление, герои могут отправиться напрямик.

В высокой траве лесов спрятаны три капкана (Сл. Обнаружения 13). Для привлечения внимания возле них на стволах деревьев подвешены кости мелких лесных животных.

Если игрок наступает на клетку где лежит капкан, капкан совершает Атаку по игроку с бонусом +8 и наносит 1d10 колющего урона. Игрок становится обездвиженным, пока он сам или кто-то ещё не разожмёт капкан, пройдя проверку Сил 15.

Так как сложность обнаружения не сильно высокая, скорее всего оставшиеся два капкана можно считать автоматически обнаруженными, при условии что игроки теперь идут внимательнее.

## ЛАГЕРЬ

В один момент лес всё же расступается и открывается вид на небольшую полянку. Здесь разбиты три палатки вокруг большого костра посередине. Над костром наподобие очага подвешен большой котёл, в котором варится вода. Спиной к героям сидят две фигуры в капюшонах, тихо переговариваясь между собой.

Если герои решат подслушать, необходима проверка Скрытности 18 чтобы подобраться поближе. При успехе можно будет услышать обсуждение плана нападения группы воров и разбойников на дом самого Иоланта, во время того как дракон и его дочь будут полностью заняты церемонией свадьбы.

При провале фигуры всполошатся и подскочат, осторожно вглядываясь в тёмный лес. Герои могут сделать ещё один спасбросок чтобы скрыться, тогда фигуры обратно сядут обсуждать, пошутив что "Наверно ветер".

При повторном провале персонажей обнаружат и начнётся бой.

Всего в лагере находятся шесть человек, два Лучника и четыре Капитана разбойников. Один из лучников находится на мостках в кроне деревьев, и пользуется правилами укрытия для получения преимущества защиты. Один лучник и капитан разбойников спят в палатках, остальные двое занимаются случайными делами.

Ликвидация всего лагеря и донесение планов чужаков Иоланту приносит игрокам Очки добродетели. Если при этом большинство будут взяты в плен, Очки можно удвоить. При обыске у одного из разбойников (Колдун) можно найти одежду крестьянина, подразумевая что он прикидывался растерянным пахарем чтобы купить оружие и игроков (которое тоже будет при нём).

Узнать о враждебных планах против Иоланта можно только подслушав разговор или выпытав у пленников. Все жители лагеря являются ворами и бандитами, поэтому их убийство считается морально допустимым.

## НАГРАДА

При обыске лагеря можно найти 2d10 золотых монет, драгоценный сапфир стоимостью 500зм, Амулет с

Чёрным стеклом и Неоткрываемую шкатулку (см. Приложение).

Опыт: +400xp

## ЗАГАДОЧНЫЙ ЕДИНОРОГ

### НАЧАЛО КВЕСТА

Квест может выдать:

- Иолант, если герои настойчиво спросят, чем ему можно помочь;
- его дочь Мария, заметив что её отец обеспокоен пропажей его любимого зверя;
- гном-учитель **Брок**, сказав что его белый кролик по имени Бубенчик опять сбежал, а ведь он так необходим для представления на свадьбе

### ПОИСК СЛЕДОВ

Если квест получен от **Брока** и в группе есть следопыт, можно будет отправиться напрямую по кроличьим следам. Если следопыта нет, то правильную дорогу могут подсказать дети, которые крутятся неподалёку. У детей свои интересы, и они могут в обмен на информацию захотеть себе сладости, которые можно украсть у торговца рядом.

Если квест получен от **Иоланта** или от **Марии**, то они попросит экономку Фаю показать загон, в котором стоял его единорог. Это будет небольшой амбар, сложенный из брусьев. Вид внутри амбара жутковатый: всё дерево сильно исцарапано, очевидно, рогом, избито копытами в щепки, однако единорог, похоже, сбежал сломав засов ворот. Фая может отшутиться что **Иурра** (имя единорога) животинка спесивая.

Игроки могут также сами оказаться в западном районе леса, тогда события *Кульминации* произойдут сами по себе.

Далее герои смогут пройти по следам единорога, пройдя проверку Выживания 16.

### КУЛЬМИНАЦИЯ

След ведёт на запад леса, теряясь у небольшой опушки, среди которой стоит высокий (в полтора человеческих роста) камень, частично обвитый плющом. Сверху камня падает небольшой водопад-ручей, стекающий в деревню к реке, на который и набредают герои. Вода в ручье студёная и очень вкусная и скрытно для игрока добавляет 8 временных хитов сверх его максимума. Вода не является волшебной, но жрецы или паладины могут определить, что она освящена.

При приближении к камню на расстояние 15-20 футов (4 клетки) игроки могут заметить сидящего на нём упитанного белого кролика (Бубенчик, если им известно). Белый кролик издаёт странные звуки, словно бы кричит.

Если у игроков есть Разговор с животными, они могут услышать от Бубенчика истеричный призыв о помощи.

Его можно спасти только если услышав эти слова как можно скорее приблизиться и снять его с камня.

В ином случае начинается ужасающая сцена:

### ПОЯВЛЕНИЕ ИУРРЫ

На верху камня показывается красивый белоснежный единорог. Он встаёт на дыбы, ржёт и вскидывает вверх роскошную золотую гриву. Кажется само время не властно перед ним, и его светлый лик окружает свет древних и мудрых фей...

Единорог падает на копыта и молниеносным движением вгрызается в кролика. Пасть монстра окрашивается в алый цвет, как и вода в ручье. Камень окрашивается кровью, сень лесов сгущается над чудовищным созданием. Единорог молотит копытом по ещё дрыгающемуся кролику, а затем с хрустом проглатывает целиком. Его опьянённые кровью яростью глаза поднимаются на вас.

Если кролик всё же был спасён, единорог будет нести в зубах тушу случайного лесного зверя, далее по тексту.

При наличии сомнения ввиду возраста или личных убеждений ваших игроков, рекомендуется адаптировать текст на менее травмирующий вариант.

## Бой

Мирного решения на этот момент не предполагается. Единорог является кровожадной неразумной тварью, желающей напасть на всех.

Ввиду того что единорог является монстром 5-го уровня, он имеет следующие ограничения:

- У него отсутствуют легендарные действия
- Количество жизней снижено на треть
- Он не может пользоваться магией и телепортом

Единорог действует в состоянии ярости, поэтому не будет атаковать одну и ту же цель, а беспорядочно бросаться на всех, уменьшая вероятность летального исхода.

Если игрок использует дальнобойное оружие и совершает критическое попадание по единорогу (20), киньте кость 1d20. При значении 11 или выше, раздаётся звон и с шеи единорога падает едва заметный амулет. Бой останавливается. В остальных случаях бой продолжается.

После смерти с единорога можно снять Рог Иурры, Таинственный амулет и Золотые подковы (4шт.).

## ЗАВЕРШЕНИЕ

После убийства единорога: игроки могут предъявить Иоланту амулет или подковы. Староста будет крайне огорчён произошедшим, но накажет никому не говорить ни единого слова о случившемся. Иолант выругается на то, что беспечная Фая вероятно решила украсить Иурру предметом из его сокровищницы, пока он был в отлучении. После этого он скажет героям:

– Такова цена алчности и порочности людей. Поэтому я храню эти сокровища вдали от чьих-либо рук. На большинстве из них лежит ужасное проклятье, и никто не смеет их коснуться, кроме меня.

Впрочем, за выполненный квест Иолант подарит героям шкатулку с золотыми монетами (210), упомянув что она из сокровищницы, но не проклята, в чём действительно можно удостовериться потратив заклинание.

Если единорог был случайно спасён:

### СПАСЁННЫЙ ЕДИНОРОГ

Иурра резко замирает, оглядываясь по сторонам. С его зубов по-прежнему капает кровь, но он выглядит очень растерянным. Затем раздаётся его протяжное ржание, на чистом эльфийском он произносит “Кве’нас, фильетир ая цах!!!/Древние феи, нет мне прощенья!” и распадается на множество светлячков.

Вы чувствуете как лес вокруг вновь наполнился волшебством и спокойствием.

На месте исчезнувшего единорога останутся Золотые подковы (4шт.).

## НАГРАДА

Золотые подковы (4шт.)

Таинственный амулет

210зм от Иоланта

Рог Иурры, если единорог был убит игроками

Опыт: +600хр

## ПРИНЦЕССА-ЛЯГУШКА

### НАЧАЛО КВЕСТА

Квест может выпасть случайным образом при путешествии по лесу после того как была выпущена стрела (скорее всего при решении других квестов).

Квест также может дать отец жениха, **Больд Штейгер**, если герои будут просто так ходить по деревне. Он отметит их воинственный вид и попросит подстрелить на свадьбу тушу оленя. Во время охоты на оленя по обычным правилам D&D и начнётся квест.

### ОПИСАНИЕ

Герои найдут говорящую лягушку по имени **Лея**, которая взамен на волшебный поцелуй пообещает полцарства и вечную благодарность её любимого отца.

На её голове находится крохотная Диадема принцессы.

По остальным вопросам лягушка будет вести себя заносчиво и избаловано, не раскрывая никаких подробностей.

Только заклинание Дружба с животными может помочь разговорить лягушку.

Тогда она признается в том, что вопреки классическим ожиданиям, волшебный поцелуй превратит игрока в лягушку, которая сможет жить с ней в лягушачьем царстве.

Технически, Лея носит проклятье, по её словам его давным-давно на неё случайно наложил волшебник по имени Кромус. Проклятье автоматически применяет эффект заклинания Истинное превращение (существо в существо), поэтому превратившийся в лягушку горе-принц даже ничего не сможет сказать по поводу того, согласен ли он или нет. Однако, заклинание оканчивается через час, при условии что игрок-лягушка будет дальше от Леи чем на 25фт. Заклинание также автоматически оканчивается если Лея погибает.

После поцелуя Лея сама также перестаёт говорить и обе лягушки будут вести себя по-обычному.

Заклинание Разговор с животными позволит общаться и с Леей и с игроком, однако для качественного отыгрыша стоит помнить о значительном снижении интеллекта у обоих.

Если игроки впадут в отчаяние без возможности расколдовать игрока (например они возьмут и Лею и игрока с собой), скорее всего расколдовывать игрока придётся мастеру. Вы можете предлагать игроку проходить проверки Внимательности чтобы тот однажды обнаружил что Лея сбежала. В опасном лесу Лея может запросто нарваться на неприятности, например, заменить собой Бубенчика в квесте Загадочный единорог. Шутки с невзбитым молоком в крынке тоже допустимы. Так или иначе, постарайтесь придумать запасной план на ходу.

## НАГРАДА

Диадема принцессы-лягушки

Опыт: +300хр

## ГОБЛИНЫ-ВОЛШЕБНИКИ

### НАЧАЛО КВЕСТА

Квест выдаст Фая утром второго дня, когда герои будут прогуливаться по деревне. Она заметит, что с домов странным образом пропадают цветные платочки, и что этому стоит положить конец.

На платочках цветными нитками вышит герб семьи, проживающей в этом доме. По кайме чёрными нитками вышиты семейная фамилия и имена.

Также квест может начаться автоматически, если игроки случайно набредут на территорию обитания гоблинов во время решения других квестов.

Поиск проблем начинается с осмотра мест преступления - над входными дверьми и окнами деревенских домов висят красивые вышивки местных рукодельниц. Некоторые из них сорваны, некоторые пока остались. Игроки могут попытаться устроить засаду и выследить воришек или сразу пойти по следам.

Если это будет засада, то вы можете описать как определённый момент под окно придвигается пучок травы, подпрыгивая он хватает платочек, срывает его зелёными пальцами и быстро улепётывает за дом.

Если игроки попытаются поймать его и даже преуспеют (используйте сложные проверки от 18 и выше), то в руках у них окажется самый настоящий замаскированный гоблин. Он не будет вести себя враждебно, скорее испуганно и даже мило. При этом гоблин не умеет говорить. Проверка Медицины или высокой Мудрости могут дать понять что гоблин от рождения немой.

Если игроки отправятся по следу маленького существа, рано или поздно они углубятся в лес и найдут ту же сцену, что и при случае если набредут на квест случайно.

### Звёздный камень

Вы слышите ритмичные звуки, похожие на небольшой барабан. Когда вы приближаетесь к их источнику, из-за деревьев вырастает огромный тёмный валун. Высотой в два-три ваших роста он странным образом мерцает, отражая в своих блестящих гранях далёкие невообразимые скопления звёзд, невзирая на время суток. Местами он пористый, в некоторые отверстия едва ли пролезет и мышь, в некоторые смог бы залезть и человеческий ребёнок.

Звуки без сомнения доносятся изнутри, но вместе с ними вы теперь слышите и какое-то подобие хорового пения.

В нескольких местах внутрь валуна можно заглянуть, а существа с размером маленький или меньше могут попытаться протиснуться внутрь.

Наощупь валун напоминает собой стекло или драгоценный камень, по сути же являясь обсидианом, давным-давно упавшим сюда сгустком лавы из космоса.

Любые попытки отколоть себе кусочек обсидиана автоматически проваливаются.

### Ритуал гоблинов

Внутри вы видите большое полое пространство, где разожжён небольшой костёр. Вокруг него пляшут несколько гоблинов, пятый же стоит за сложенным куском картона на маленьком столе. На голове у него надет детский синий колпак волшебника с жёлтыми звёздочками.

Количество пляшущих гоблинов равняется количеству игроков в партии (минус один, если немой гоблин был пойман). Они ведут себя разумно и в какой-то степени даже мило, не предполагая враждебности.

Старший гоблин за столом активно жестикулирует и занимается глубоким горловым пением, иногда смотря в текст сложенной перед ним картонки.

Пляшущие вокруг костра гоблины держат в руках платочки, некоторые из них висят на стенках "комнаты". Один из танцующих гоблинов иногда прыгает и стучит в небольшой барабан на стене.

Очевидно, гоблины считают рисунки на платках чем-то вроде шифра или формулы заклинания.

Над костром висит небольшой металлический шлем, в котором варится какой-то напиток. На запах напоминает имбирь и мёд, сам напиток является опьяняющим.

Если игроки не вмешиваются, а просто наблюдают, гоблины могут остановить процесс. Тогда главный гоблин обратится ко всем по именам, раздавая указания. Что самое интересное, имена всех гоблинов, кроме главного в колпаке, полностью идентичны именам персонажей игроков. Для загадочности можно перевернуть имена и читать их наоборот. Голоса у гоблинов писклявые и нелепые.

– 1яИ, ты бьёшь в барабан слишком часто!

– 2яИ, расправь платки!

– 3яИ, добавь в котёл ещё корня!

– 4яИ, ты недостаточно размахиваешь руками!

– 5яИ, принеси ещё платков!

Если гоблин всё же был пойман, то вместо этого главный гоблин просто посетует, "Где же этот простофиля".

После небольшой передышки гоблины возобновляют ритуал.

Игроки могут самыми разнообразными способами попытаться выяснить что происходит.

Суть такова: много лет назад этот метеор упал с неба, содержа в себе определённое количество льда. Гоблины осознали себя рядом с этой глыбой (можно предположить что они были заморожены во льду внутри) и вдруг ощутили сильную тягу к возвращению домой.

Гоблин по имени Кромус ощутил в себе тягу к магии и с тех пор вся группы пытается вернуться на своём камне домой, выискивая заклинания, которые могут в этом помочь. В данный момент они заполучили древний свиток, который на этот раз точно сработает!..

К сожалению, осмотр картонки со стола гоблина показывает игрокам со знанием дварфийского что это всего лишь обрывок рецепта дварфийского пойла под названием "Тьма и буря".

Гоблины считаются добрыми существами, поэтому их убийство и прочие насильственные действия могут расцениваться как потеря Очков добродетели.

## ЗАВЕРШЕНИЕ

Самым простым способом окончить квест будет убедить гоблинов в том что мир вокруг теперь также принадлежит им, как они – ему. В частности, надо перестать воровать платки в деревне, а вместо этого наладить дружеские отношения с жителями.

Более сложный способ, **вариант 1**: во-первых, игроки должны были завершить квест с Лагерем и получить Амулет с Чёрным Стеклом. Во-вторых, игроки должны понять что чёрное стекло и есть недостающий фрагмент чёрного зеркала в доме Иоланта. В третьих, они должны его туда поместить. Если это сделать, то трещины на зеркале задвигаются как поверхность воды, а затем изгладятся и проявят надпись на dwarфских рунах:

*“Тёмный ром - 60мл*

*Имбирный эль - 100мл*

*Лайм - 1 ломтик,*

*Лёд”.*

Более сложный способ, **вариант 2**: если игроки ещё не посещали лагерь, а время поджигает, то можно выдать бумагу с рецептом самим гоблинам, при условии что она всё равно будет на dwarфском, и они не могут его прочитать.

Если кто-либо из игроков знает dwarфский, можете переписать рецепт, в противном случае просто безидейно срисовать его. Игроки могут догадаться спросить Борея в чём дело, но так как всё своё время пребывания в Запрудной он пьёт, озвучивание рецепта из его уст может быть особенно комично. В четвёртых, игроки должны приобрести Редкий южный фрукт у в лавке Безумной Бинг. Затем необходимо передать гоблинам текст рецепта, фрукт, и удалиться на безопасное расстояние. Гоблины снова начнут ритуал.

### Ритуал гоблинов (успех)

Вы снова слышите гулкий барабан и inferнальное хоровое пение. Стекланные коридоры камня усиливают звук, резонируя странный гоблинский язык так, что он отдаётся сотрясание в ваших лёгких. Свет костра изнутри камня становится всё ярче. Поднимается ветер, небо темнеет, деревья сотрясаются и шумят листвой.

Вы наблюдаете как огромный валун мигая светом изнутри медленно отрывается от земли. Он зависает в полуметре над землёй, когда вы слышите победный клик Кромуса и остальных гоблинов.

Затем валун начинает вращаться вокруг собственной оси, всё быстрее и быстрее, пока его мерцание не превращается в практически идеальный круг, затем он быстро ускоряется ввысь и исчезает блестящей точкой в небосводе.

На месте камня остаётся небольшое углубление, колпак Кромуса и мешочек с его игровыми костями, сделанными из Звёздного камня (см. Приложение).

## НАГРАДА

Колпак Кромуса

Мешочек с игровыми костями

Шлем рыцаря

Опыт: +400хр при мирном варианте

+1100хр сверху при сложном варианте

## ПОЛЕВЫЕ ПУГАЛА

Этот квест хорошо подходит для оформления на Хэллоуин или добавления призрачно-религиозной мистики в ваншот.

### НАЧАЛО КВЕСТА

Квест можно получить просто случайно проходя мимо полей пшеницы на севере деревни.

Также пугал можно почувствовать Божественным чувством паладина или Обнаружением добра и зла (паладин, жрец), в общем всеми способами поиска нежити.

Если у героев будет присутствовать фамильяр в виде птицы, он также будет избегать близких полётов к полям.

### ОПИСАНИЕ

Днём на поле работают пахари, ночью поля обычно пустуют. В любое время суток там находятся добротные сделанные пугала с классической тыквой вместо головы.

Необычным является то, что пугала постоянно истошно орут. Крик напоминает крик боли комичного мультяшного зверька, попавшего в ловушку.

При ближайшем рассмотрении можно обнаружить магию Вызова, а также Некромантии.

Несмотря на истошный крик, местные жители их совершенно не слышат, для них это самые обычные молчаливые пугала против недоедливых птиц.

При нападении на пугала ничего не меняется, ответных действий нет. Вопли прекратятся лишь когда пугало будет сломано. Хоть это и является своеобразным завершением задания, это вызовет понижение репутации у жителей деревни и потерю Очков добродетели.

Пугал можно успокоить, используя Малое восстановление или любой другой способ снять состояние (Ошеломлённый).

После этого с ними можно будет поговорить и выяснить жуткую историю, о том как в каждом из пугал томится душа, которая помнит свою смерть в ужасном магическом катаклизме (см. Объяснение в Эпизод 4. Финал). Если герои упоминали каких-либо важных NPC в своей предыстории, то можно будет органично вписать их души в пугал.

Также пугал можно изгнать, пользуясь правилами изгнания нежити и характеристиками Пугал из монстрятника, но после рассвета они вернуться вновь. Первое изгнание принесёт несколько очков опыта, но дальнейшие будут бесполезными.

### РЕШЕНИЕ

Помимо упомянутого выше разрушения пугал:

Если герои смогли унять боль пугал снятием состояния, или любым другим способом по усмотрению мастера, то откроется пространство для диалогов.

Пугало может сказать, что помнит свою смерть после яркой вспышки заклинания, и с тех пор постоянно чувствует как его душу не отпускает, а вновь и вновь затягивает в это нежизнеспособное тело.

Измученная душа, естественно, не знает в чём дело, но может указать направление Зова. Пугало разворачивается и палкой руки указывает на север.

На севере от полей начинаются леса, в целом, поначалу обычные, но затем по какой-то причине все



деревья, даже вечнозелёные ели, словно окрашиваются в почти осенний, тёмно-рыжий цвет.

Никакие следы сюда не ведут, загадочный ветер поднимает опавшие листья. Рано или поздно в центре аномалии можно заметить большую каменную плиту с потусторонним сиянием вокруг.

Паладины ощущают здесь нежить.

## ЕЩЁ ОДИН УЧАСТНИК ПАРТИИ

### ДОРИАН

При ближайшем рассмотрении, плита оказывается могилой, на которой стоят призрачные свечи. Из могилы поднимается дрожащий бледно-зелёный огонёк, который потусторонним голосом обращается к героям:

– В кои-то веки вы явились, братья мои (и сёстры). Я зывал к вам, что есть мочи, и вот вы здесь. Теперь наши души свободны. Идём же за мной.

Плита отъезжает в сторону, под ней вы видите просторный братский саркофаг, в котором можете уместиться и все вы.

Огонёк приземляется рядом с могилой и обретает форму призрачного мёртвого рыцаря. Его силуэт кажется вам смутно знакомым, хоть вы и не можете опознать, когда его встречали.

Рыцаря зовут Дориан Тёмный, и когда-то он путешествовал с партией героев, являясь её полноценным участником. Технически он погиб ещё до начала ваншота, но его душу всё равно затянуло в сосуд.

И пусть герои ничего о нём не помнят, он тоскливо ждал и верил, что его боевые товарищи тоже уйдут с ним на тот свет. Для этого он пытался призвать их души, но вместо этого призывал души других павших в пугала на соседнем поле.

Он будет раздосадован и даже зол, если узнает, что герои не погибли. Его очень легко вывести из себя, из чего может вылиться столкновение. Дориан имеет характеристики [Призрачного воина](#), с добавлением особенности. Если бой будет протекать достаточно просто для партии, то в свой ход Дориан действием может призвать [Блуждающий огонёк](#), который будет сражаться на его стороне.

Упокое или изгнание Дориана будет рассматриваться как добрый поступок, так как Дориан очевидно злое существо, поневоле также мучающий случайные души в пугалах.

Также рекомендуется выполнять этот квест одним из последних, так как здесь игрокам проще всего догадаться, что окружающая их действительность это “сон собаки”, ненастоящее видение.

У квеста может быть и мирное решение, где игроки должны уговорить/убедить Дориана оставить мир живых и уйти с воинской славой героя. Сложность всех проверок высокая, не менее 17, включает в себя испытания Харизмы, Выступления и/или Религии.

### НАГРАДА

+400xp (сражение)

+600xp (мирное решение)

Повышение репутации у жителей (урожай стал пышнее).

(мирное решение). У партии игроков появляется союзный [Летающий меч](#) по имени Дориан Светлый.

## СВАДЬБА

### НАЧАЛО КВЕСТА

Свадьба в любом случае начинается в полдень, на третий день пребывания героев в деревне. В зависимости от совершённых героями действий она может начинаться с небольшими отличиями.

**Незваные гости.** Если квест не был выполнен, то группа разбойников ворвётся в дом Иоланта и украдёт несколько сокровищ. Если игроки в начале игры продали оружие растерянному пахарю, то воры оставят его в качестве случайно оброненной улики. За свадьбу Иолант несколько раз отлучается в сокровищницу, поэтому рано или поздно это будет замечено. Если игроков всё же подставили, Иолант заметит что знает что они натворили, и будет всю свадьбу держать на них глаз. После торжества он также пообещает серьёзный разговор.

**Загадочный единорог.** Если Иурра всё же выжил, то он будет одним из украшений свадьбы, разве что пару раз попросит игроков стащить ему со стола сырого мяса, сам он взять не может.

**Гоблины-волшебники.** Если гоблины остались, то можно будет найти наспех сооружённый ими торговый тент, из которого они продают жителям своё dwarфское пойло.

### АКТИВНОСТИ

Герои могут поучаствовать в разных активностях на свадьбе:

1. Стрельба по тыквам из лука
2. Покер на костях
3. Участие в школьном спектакле

Все они начинаются на главной площади, которая теперь уставлена по кругу столами, все нарядные жители собрались здесь. Дома украшены ленточками, над площадью развешены фонарики.

### СТРЕЛЬБА ПО ТЫКВАМ

Игроки соревнуются в стрельбе по тыквам с Большом Штейгером и Миколой.

Тыкв всего по количеству участников. Все тыквы выглядят как классические хэллоуинские тыквы со зловещими мордами и свечками внутри. Каждая тыква имеет 1hp и при разрушении приносит одно очко. Сложность попадания тыкв начинается примерно с 18 и +1 для каждой следующей. Игроки и NPC должны будут кинуть на инициативу. Если ближайшая тыква уничтожена, то игрок выбирает целью любую другую.

Соревнование идёт до тех пор, пока не закончатся все тыквы. Если в конце у кого-то будет равное количество очков, награду получают все победители.

Наградой станет вручаемая Либрасом [Несломимая стрела](#).

### ПОКЕР НА КОСТЯХ

Игроки могут присоединиться к столу, где местные торговцы играют в покер на костях. В целом, правила такие же как в игре Ведьмак 1-2.

Старшинство комбинаций можно посмотреть по [ссылке](#).

За победу игроки могут выиграть 300золота.

## УЧАСТИЕ В ШКОЛЬНОМ СПЕКТАКЛЕ

### [ВЫРЕЗАННЫЙ КВЕСТ, ДОБАВЛЮ ПОЗЖЕ]

#### СОБСТВЕННО, СВАДЬБА

Чуть позже полудня начинается церемония бракосочетания. Дракон Иолант вместе с Большом поднимают над крыльцом дома Штейгером красное покрывало. Из-под него выйдут Мария и Айвор. Мария облачена в ярко-красное платье, Айвор в опрятном выходном наряде.

Они пройдут до середины площади, где принесут клятвы друг другу перед Бромом, который будет держать кольца (если Иурра выжил, то кольца может подать и он).

В момент счастливого поцелуя начинается финал кампании.

## ЭПИЗОД 4: ФИНАЛ.

### ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Момент перехода к завершающему эпизоду происходит вне зависимости от действий игроков примерно за 15-20 минут до конца игровой сессии, даже если событие Свадьбы не успело начаться.

В этот момент градус безумия накаляется до предела: с предметами происходят странные вещи, неигровые персонажи отвечают странными репликами невпопад, а затем все замолкают. В зависимости от времени суток, днём - белая, ночью - чёрная дымка начинает окружать персонажей, где бы они не находились. Словно придя издали, она сужает границы игровой области, в ней исчезают дома, люди, пропадают звуки. Игроки не в силах на это повлиять, но они всё ещё могут зарабатывать очки добродетели в зависимости от отыгрыша своей реакции.

Всё затихает когда игроки остаются в небольшом кругу, а затем сверху падает яркий свет и начинается сцена в которой игроки больше не могут принимать участие.

Здесь стоит включить максимально мистический голос, не слишком карикатурный)

#### ФИНАЛЬНАЯ СЦЕНА

Небо темнеет. Раскаты далёкого грома становятся ближе, силуэты гор зловеще очерчиваются вспышками молний. Звуки природы смолкают, вы чувствуете порывы ветра, который треплет ваши волосы и одежду, но деревья и трава недвижимы и стоят в странной, спокойной тишине. Вы замечаете как горы словно растут ввысь, но затем с ужасом осознаёте что огромная горная гряда взмывает в небо, как и далёкие леса вокруг, словно твердь вашего мира сворачивается внутрь гигантского шара. Далёкие реки и моря обрушиваются с небес, земля трещит, гул нарастает, в небо поднимается пар, постепенно застилающий это воистину ошеломляющее зрелище. Со всех концов света мир окутывает мягкая темнота, быстро сужаясь она окольцовывает вас.

*(если рядом есть существа/люди:) Силуэты всех живых существ темнеют и исчезают в дымке без времени, напоследок тепло улыбаясь вам(!).*

Всё кончено, какое-то время ничего не происходит. Настаёт тишина и можно выдержать драматическую паузу. Если вы используете вариант с Очками добродетели, то напоследок раздаётся гулкий голос Иоланта: "Вам всё зачтётся".

#### Эпилог

Вы начинаете осознавать себя в невесомости. Вас окружает тихий звон, размытые контуры kaleidoscope вращаются вокруг. Затем что-то громко падает совсем рядом. Вы понимаете что это большая кружка, поставленная рядом с вами, а вы находитесь внутри своеобразной колбы для зелий. У вас нет тела, как и способности что-либо произнести. Вы можете лишь беспомощно наблюдать как по комнате ходят размытые фигуры, пока одна из них не приближается к сосуду с вами.

– Я вижу что течение эксперимента прошло более чем успешно, – произносит смутно знакомый голос.

Синее пятно приближается к сосуду с вами и вы видите знакомые зрачки фиолетовых глаз.

– Они хорошо себя показали, магистр.

– Замечательная работа, профессор. Мир на пороге магического катаклизма, бедные создания...

Надеюсь, мы были правы и они смогут помочь предотвратить надвигающуюся катастрофу. Освобождайте их!

Предполагается что теперь выжившие персонажи могут использоваться в новых приключениях, получив драматичный клиффхэнгер.

Если вы использовали вариант с Очками добродетели, то концовка может отличаться. В случае если один или несколько игроков получили отрицательный рейтинг, из плена Сосуда освободятся не все. В таком случае ситуация описывается уже со стороны пленников, подразумевая что герои с высокой добродетелью были освобождены.

#### Негативный эпилог

– Так-так, - начинает синяя фигура, – а что мы сделаем с ними, профессор?

К матовому стеклу сосуда приближается ещё одна размытая фигура.

– Сожалею, но их придётся оставить. Хорошо что вам удалось спасти и эти заблудшие души, профессор, но они не заслуживают внимания. Трудные времена требуют трудных решений... Спрячьте Сосуд куда-нибудь подальше.

Вы не в силах как-то повлиять на происходящее.

Перед тем как вас накроют кожухом, не пропускающим ни свет, ни звуки, вы видите знакомые силуэты (*имена игроков, сочтённых добродетельными*). Они уходят куда-то в светлый проём, грустно улыбаясь вам на прощание. Ваш

безмолвный крик остаётся без внимания когда сосуд закрывается навсегда, и вы остаётесь во тьме наедине с собой. Навсегда.

## ОБЪЯСНЕНИЕ

Информация, которую игроки получают по ходу истории и в конце, толкает на множество размышлений и предположений. Вы можете оставить их играть со своими догадками, а можете и резюмировать происходящее после финала игры или немногим позже, уже вне формата игры. В любом случае, для мастера будет полезным знать прозрачную историю от третьего лица:

В мире, где происходит кампания (в моём случае это *Атерния, мой собственный мир для D&D, по которому также сложено множество других квестов и карт*) в одном из мест произошёл страшный магический катаклизм неизвестной природы. Предполагается что участники истории Пир Иоланта случайно или нет оказались жертвами произошедшего, в результате чего их души были спасены с ещё несколькими в волшебных Сосудах (что-то вроде заклинания Волшебный сосуд). Старшие учёные столичной Академии магов, в числе которых был драконорождённый Иолант, распутывают обстоятельства произошедшего, в том числе занимаясь спасением душ, заключённых в сосудах. Миру, где это произошло, грозит новая опасность, и многие маги склоняются ко мнению, что участники случившегося могут помочь остановить новую напасть. Поэтому несколько учёных, в том числе драконорождённый Иолант распутывают загадки внутри сосудов, где в замороженном течении времени заключённые души испытывают множественные видения, галлюцинации и сны “наяву”. В конце концов учёным предписано освобождать только героические души с высоким потенциалом, так как неизвестно, кто на самом деле может оказаться врагом.

Вы всегда можете использовать этот клиффхэнгер как завязку на последующие кампании, куда в теории могут отправиться эти же персонажи игроков.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ

На данный момент пишется продолжение этого ваншота, но в формате полноценной кампании для игроков 1-20 уровней. В ней распутываются обстоятельства страшного катаклизма, который описан выше. Оно называется “Тьма Плеяд” и будет представлено у меня на [сайте](#).

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ПЕРСОНАЖИ

### ВСЕ ПЕРСОНАЖИ

Несмотря на то, что у многих персонажей может быть прописана давняя история, на самом деле они осознают себя в этом мире только столько же времени, сколько и игроки. То есть, на второй день приключения, любой NPC из деревни будет прекрасно осознавать только последние сутки, в то время как прошлое будет туманным и совершенно малозначимым. Всё это является намёком на концовку.

## Фая Воздушная

Фая является эльфийкой возрастом 180 лет. Высокая, светловолосая, её лицо покрыто веснушками. Долгое близкое общение с людьми сделало её слишком фамильярной, и она со всеми общается так, как будто они её сыновья или дочери.

## Борей Проныра

Борей – чернобородый дварф, зарабатывающий перевозками, иногда не совсем законными. После остановки в деревне, его можно будет находить или возле обоза, или пьянствующим с местными на стойке в гостинице.

## Рэндольф

Является человеком, владеющим зданием гостиницы. Несмотря на то, что гости бывают тут нечасто, гостиница прямо-таки в отличном состоянии, поэтому плата будет требоваться как за роскошное проживание. Он живёт в деревне сызмальства и просто любит делать свою работу.

## Иолант Животрепещущий

Иолант - молодой синий дракон. Он прилетел из Авалантских гор в эту загибающуюся деревню не так давно, около двухста лет назад. Сперва внушая ужас всем, кто его видит, однако, он быстро смог завоевать доверие жителей тем, что защитил их от нескольких разбойничьих набегов, собирающих якобы дань.

Затем он легко восстановил засор в русле реки, благодаря чему вырос уровень сельского хозяйства. С тех пор в деревню пришло несколько новых людей, в том числе и его приёмная дочь – Мария, которую он сызмальства воспитал в своём доме. Характер – несмотря на свою пугающую внешность и тщеславие, Иолант научился быть очень учтивым и скорее создавать впечатление аристократа. У него обострённое чувство справедливости и он скорее законно-нейтральный по мировоззрению.

## Мария Штейгер (Животрепещущая)

Скромная, неизбалованная дочь старосты деревни. Они с детства дружили с Айвором, так что новость об их помолвке ни для кого не стала удивлением. Она немного смуглая и черноволосая, что говорит о южном происхождении. Если проводить аналогии с нашим миром, то она кто-то вроде индианки.

## Айвор Штейгер

Сын славного рыцаря и охотника, Айвор скорее расположился к искусствам и музыке. Суровый отец не смог сломить характер сына, и они всё время не в ладах. Отец постоянно желает сделать из него воинственного мужика, как и он сам.

## Больш Штейгер

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
21 (+5)	18 (+4)	–	–	–	16 +3

Некогда славный рыцарь, участвовавший в нескольких войнах, Больш нашёл умиротворение в этой деревне, осев здесь и изредка занимаясь охотой. В день свадьбы он будет расхаживать по деревне в своём доблеска начищенном доспехе без шлема, ссылаясь на то, что однажды в лесу он вступил в битву с могущественным

волшебником по имени Кромус, и в этой жестокой схватке Больд потерял шлем.

Перед игроками он является скорее антигером, так как всё время тиранизирует сына. Является уважаемым человеком в деревне.

Если обыскать его дом, в сундуке под коллекцией монет из разных стран можно обнаружить второе дно. Там спрятаны два свитка – первый гласит, что Больд был с позором уволен из королевской службы за превышение должностных полномочий. Второй - то что его сын, Айвор является на самом деле приёмным. Когда-то Больд вынес его на руках из разорённой орками деревни. Не всё так однозначно, так как на самом деле из-за любви к ребёнку, он и был уволен.

Если игроки вдруг срываются в гриферство, Больд может стать силой правосудия, которая остановит любые бедствия, так как его уровень заведомо выше уровня партии. Для сражения можно использовать Ветерана, увеличив характеристики до 9-го уровня.

### Безумная Бинг (Леди Бинг)

Безумная Бинг, или Леди Бинг, как она сама себя называет, просто однажды приехала на телеге в эту деревню и стала продавать странные товары. Седина давно тронула её спутанные волосы, она не может сказать ничего осмысленного. Помимо Редкого южного фрукта, в её лавке могут случайным образом появляться безделушки. На усмотрение мастера, для ускорения сюжета с редким шансом там могут появиться и магические предметы почти за бесценок, например, Сапоги правды (см. Приложение).

### Либрас “Листик” Бурый

Либрас является рыжебородым дварфом и местным волшебником. Кажется что он всё время витает в облаках, отвлекаясь на странные описания видимых лишь ему склянок и формул с заклинаниями. Характер добрый, по желанию может помочь героям с несколькими заклинаниями или распознаванием предметов. Выглядит как очень мускулистый шкаф, оголённый по пояс. Всё его тело покрывают татуировки. После определённых продвижений игроков по квестам, на его теле могут появляться новые татуировки с пиктограммами произошедшего.

### Брок Цветущий

Брок работает учителем в школе. Он почтенный седобородый гном в возрасте, и едва ли выше ростом остальных детей. При этом, из всей деревни он единственный кто создаёт впечатление самого нормального среднестатистического персонажа. У него неожиданно грубый для гнома голос, как у среднего взрослого мужчины. С детьми он довольно суров, но это приносит свои плоды. К происходящему вокруг хаосу он относится на первый взгляд скептически, хотя скорее раздражённо, и отзывается об этом говоря что “это всё за то, что в детстве он дружил с феями”. Если развить разговор, то он может намекнуть, что всё вокруг совершенно ненастоящее, даже он сам, и удивляется, что герои этого не понимают.

### Лея (Принцесса)

Самая заносчивая и типичная избалованная принцесса на свете. В самом деле является насекомым под названием стрекоза-император, живущим возле этого же пруда. По её словам, она встретила в лесу могущественного волшебника по имени Кромус, который проклял её на поиск принца.

### Кромус (Гоблин)

Несмотря на то, что он считает себя способным волшебником, на самом деле никаких сил у него нет и отродясь не было, и все успехи его колдовства являются невероятной чередой случайностей и совпадений. При этом в других квестах такие персонажи как Лея и Больд могут упомянуть что они попадались на могущественного волшебника по имени Кромус.

### 1ЯМИ

Чересчур энергичный гоблин, словно бы само время для него идёт иначе, и он слишком быстр для этого плана. Не говорит, а тараторит.

### 2ЯМИ

Обычный гоблин с ожогом на пол лица. Если попытаться узнать историю, окажется что однажды он спас девять кругов ада, пронеся в своих руках героический артефакт через круг Несс. Несмотря на эту правдивую историю (проверка Прц не врёт), у него обычное количество жизней и ничем не примечательное снаряжение.

### 3ЯМИ

Обычный гоблин.

### 4ЯМИ

Гоблин как гоблин.

### 5ЯМИ

Немой гоблин с большими вопрошающими глазами. Очень ловок и обладает высокими навыками скрытности, из-за этого его часто шлют на кражи.

### Микола

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
16 (+3)	12 (+1)	-	-	-	-

Один из стражников, постоянно патрулирующих главную площадь деревни. Любит шутить про красивые песни напарника Свята. Имеет кошку по имени Пятно.

### Свят

Один из стражников, постоянно патрулирующих главную площадь деревни. Отличается тем, что глухонемой.

### Рябой, Рыжий, Колдун

Главные зачинщики в Лагере из “Незванных гостей”. Все люди, кроме Колдуна. Колдун является альбиносом-эльфом. Также у Колдуна гетерохромия (разные глаза). Он является их главарём и использует язык жестов для общения, также может использовать язык письма.

### Дориан Тёмный

Является секретным участником партии игроков. Был знаком им до начала ваншота, но в отличие от героев, бесповоротно погиб перед попаданием в Сосуд Иоланта. Имеет характеристики [Прозрачного воина](#) из монстрятника. При жизни был рыцарем-темнокнижником.

### Иолант Блистательный (IRL)

Драконорождённый, учёный в столичной Академии магов. Занимается изучением аномалии Сосудов, из-за

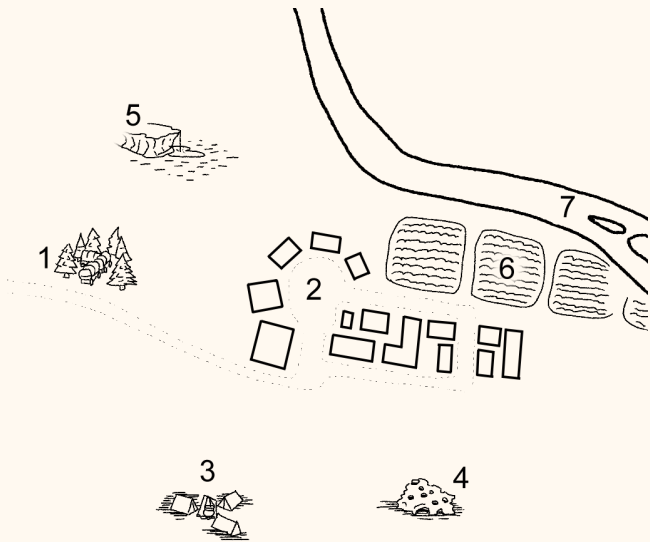
которых некоторые души оказались спаяны вместе в одном мире.

### КРОМУС ДЕВАЛЬСКИЙ (IRL)

Верховный магистр совета магов. Ведёт проект Сосудов, активно интересуясь у Иоланта прогрессом.

## КАРТЫ

### ОБЩАЯ КАРТА



1. Стоянка обоза игроков
2. Деревня "Запрудная"
3. "Незванные гости"
4. "Гоблины-волшебники"
5. "Загадочный единорог"
6. "Полевые пугала"
7. Река "Быстрая"

### ДЕРЕВНЯ



1. Гостилица "Пьяный сатир"
2. Центральная площадь
3. Дом Иоланта

### ЛАГЕРЬ

Нарисовать, по описанию в квесте

### ВОДОПАД

Нарисовать, по описанию в квесте

### ЗВЁЗДНЫЙ ВАЛУН

Нарисовать, по описанию в квесте

## ПРЕДМЕТЫ

### НЕОТКРЫВАЕМАЯ ШКАТУЛКА

На шкатулке изображён статный мужчина с трезубцем в руке. Игроки могут опознать в нём Посейдона. Это может натолкнуть на мысли, что шкатулка откроется при погружении в воду, что является правдой. Открывшаяся шкатулка проявит столб света и явит артефакт [Трезубец командования рыбами](#). В остальном он является магическим оружием со свойствами Метательное, Досягаемость и +2 к атаке.

### ИГРОВЫЕ КОСТИ КРОМУСА

Это обычный набор костей со значениями d4, d6, d8, d10, d12 и d20. Внешне они выглядят как обсидиан с мерцающими звёздами внутри. Являются неразрушаемыми.

### КОЛПАК КРОМУСА

Хар -2  
Магия +5  
Анализ +5

### САПОГИ ПРАВДЫ

Редкий предмет. Оба сапога являются волшебными (Воплощение). Каждый сапог в паре – правый, из-за чего доставляет неудобство, поэтому скорость персонажа падает на 5. В то же время, это обстоятельство так отвлекает собеседника, что не даёт ему ни на чём сконцентрироваться, поэтому сапоги повышают ваш Обман и Убеждение на +3.

### РЕДКИЙ ЮЖНЫЙ ФРУКТ

Продаётся в бесконечном количестве в Лавке Леди Бинг, по 50зм за штуку. По размеру он чуть больше сливы, зелёный и невероятно кислый. Внутри может содержать косточки. Очевидно, что это обычный лайм.

## ВАРИАНТЫ

### ГИБЕЛЬ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА

Если всё-таки случилась ситуация в ходе которой персонаж игрока погибает (намеренная ошибка игрока, провокация Иоланта/Иурра, как сильных существ, и т.д.), то допустимы несколько вариантов:

1. Неожиданное возвращение.

Самый удобный вариант, сделать вид, что ничего не произошло. Игрок может получить штраф в виде нескольких очков истощения из правил. Можно попытаться комично описать как будто игрок буквально зареспавнился у всех на глазах, как это происходит в играх. Если игрок служит какому-либо богу или сущности, можно

- обыграть как воскрешение путём вмешательства высших сил.
2. Призрак, без возможности влияния на окружающий мир. Можно разыграть вариант, где игрок останется бестелесным духом без возможности взаимодействия с предметами, но при этом он сможет общаться с другими игроками. Самое сложное в такой ситуации то, что другие игроки могут попытаться воскресить духа, и лучше бы попытаться отвлечь их внимание от этого.
  3. Взять Путешественника из деревни.  
В Запрудной может обнаружиться ещё один путешественник, который, как и все, ждёт окончания бури на перевале. По сути является готовым аватаром со средними характеристиками.
  4. Перманентная смерть.  
В конце концов, если игра проходит в формате ваншота или концовка совсем уже недалеко, нет ничего страшного в перманентной смерти. В первую очередь это подходит для вариантов, где игрок погиб намеренно совершая грубые ошибки или зловредные поступки. В противном случае лучше всё же попытаться дать игроку второй шанс.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ДОБРОДЕТЕЛИ

Во-первых, очки добродетели могут напрямую повлиять на концовку кампании (см. Финал).

Во-вторых, высокая добродетель будет делать жителей деревни благосклоннее к персонажу игрока, и наоборот. У добрых героев цены будут ниже, еда и выпивка может стать бесплатной. Для отрицательных персонажей может закрыться вход в некоторые дома, а в услугах, например, охотника, кузнеца или волшебника и вовсе может быть отказано.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Пользователю [Леарджини](#), за возможность и мотивацию поделиться моей историей со всеми.

Друзьям из проекта [Грядут приключения](#) за прекрасно поставленную игру.

Пользователю [/u/YaAlex](#) за [шаблон для Google Docs](#), в котором этот документ был создан.

## КОНТАКТЫ

Вы всегда можете связаться с автором приключения по следующим ссылкам:

<https://vk.com/aterniad>

<https://steamcommunity.com/id/aterniad/>

<https://pikabu.ru/@Aterniad>

<http://aternia.games/dnd/>

Discord: Aterniad#2880

Буду только рад исправить недочёты или учесть ваши потрясающие идеи! Также могу подсказать по квестам, если что-то непонятно.

# ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

## VI.0 ОТ ИЮНЬ 2022 (ТЕКУЩАЯ)

---

Готовая основа приключений с основными картами

## VI.1 ОТ СЕНТЯБРЬ 2022

---

Добавлен квест “Полевые пугала”

Добавлено больше квестовых предметов

Исправлены ошибки