Битва за Конфетенбург

Ожившие ёлочные игрушки против армии Мышиного Короля – спасите веру маленькой Мари, пока часы не пробили двенадцать.

Четырехчасовое приключение для персонажей 1-2 уровня

Safetypin

Автор приключения

Чалышев Константин

Оформление и верстка

Версия: v1.0

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide,* D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

Введение

Добро пожаловать в праздничное приключение «*Битва за Конфетенбург*» — авторский модуль, созданный в лучших традициях организованных игр Лиги искателей приключений D&D с использованием правил редакции 2024 года.

Этот сказочный ваншот рассчитан на группу из **5 персонажей 1-го уровня** и предназначен для игроков, уже знакомых с системой. При необходимости модуль легко адаптировать для другого количества участников **1-го** или **2-го уровня**. Кроме того, приключение можно провести для **детей**, не знакомых с тонкостями игровых правил, используя специальные упрощённые листы готовых персонажей и подсказки из соответствующих врезок.

Приключение начинается в уютной полутёмной гостиной дома семьи **Штальбаум** в канун Нового года — прямо под ветвями нарядной праздничной ёлки, где с наступлением ночи оживают игрушки и открывается дорога в волшебную страну сладостей **Конфетенбург**...

Подготовка приключения

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести изменения, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Перед началом сессии выберите один из двух форматов проведения игры в зависимости от состава вашей группы:

Стандартный режим: Приключение проводится по полным правилам D&D 5e редакции 2024 года (используются *Книга игрока*, *Книга Мастера* и *Бестиарий* 2024 года). Игроки создают собственных персонажей 1-го уровня в образе оживших ёлочных игрушек, солдатиков или фарфоровых кукол. Раздайте им только карточки предысторий (***Приложение А***), чтобы каждый игрок получил свою уникальную часть знаний о **Конфетенбурге** и тайнах праздника.

Упрощённый режим (для игры с детьми): Если за столом собрались юные искатели приключений или игроки, впервые знакомящиеся с настольными ролевыми играми, используйте облегчённый формат. Раздайте игрокам упрощённые листы готовых персонажей (***Приложение Б***), в которые уже вшиты их рождественские предыстории, и следуйте специальным подсказкам во врезках «Совет для игры с детьми» по ходу сценария.

Врезка-пример: Совет для игры с детьми

Совет для игры с детьми: В упрощённом режиме не перегружайте юных игроков сложными правилами укрытий, состояний или подсчётом футов. При решении головоломки **Дроссельмейера** в Действии 2 выложите перед детьми реальные вырезанные из бумаги шестерёнки, чтобы они могли двигать их руками. В финальном бою поощряйте любые яркие и добрые идеи — если ребёнок хочет подбодрить **Мари** или красиво прыгнуть с подарочной коробки, сразу давайте ему Преимущество на бросок.

Музыкальное сопровождение и атмосфера

Музыка **Петра Ильича Чайковского** является неотъемлемой частью этой сказки. Чтобы усилить погружение в атмосферу праздника, заранее подготовьте плейлист из оригинального балета «**Щелкунчик**» и включайте подходящие композиции фоном во время ключевых сцен.

Рекомендуемый плейлист по сценам:

- Вступление и Действие 1 (Знакомство с **Мари**): «Марш» или «Увертюра». Лёгкие, искрящиеся мелодии идеально подойдут для описания оживающей комнаты, таинственного **Дроссельмейера** и первой встречи с напуганной девочкой.
- Действие 2 (Ремонт **Щелкунчика**): «Па-де-де» (Адажио) или «Сцена у ёлки». Спокойная, сосредоточенная и немного волшебная музыка поможет игрокам настроиться на решение головоломки с шестерёнками, а её торжественная кульминация отлично подчеркнёт момент превращения куклы в **Принца**.
- Действие 3 (Дивертисмент перед битвой): Используйте характерные танцы балета для каждой локации. Когда герои подходят к соответствующим Хранителям, включайте «Танец **Феи Драже**», «Испанский танец (Шоколад)», «Китайский танец (Чай)», «Арабский танец (Кофе)», «Танец пастушков» и «Вальс цветов».
- Действие 4 (Битва с **Мышиным Королём**):

Не для продажи

«Сражение и победа над **Мышиным Королём**». Динамичная, напряжённая музыка придаст бою нужный темп, подчеркнёт звон игрушечных сабель и отчаянные попытки **Мари** сбить короны злодея.
- Эпилог (Победа и напутствие): «Финальный вальс и апофеоз». Торжественная, светлая мелодия станет лучшим фоном для поздравлений от жителей Конфетенбурга и прощальных слов мастера **Дроссельмейера**.

Совет для игры с детьми:

Если вы планируете провести это приключение для юных игроков, за несколько дней до сессии можно порекомендовать родителям показать детям классический советский мультфильм «**Щелкунчик**» (1973 г., реж. Борис Степанцев). Знакомство с мультфильмом не является обязательным условием для игры, но оно поможет детям сразу узнать знакомые образы, понять мотивацию **Мари** и сильнее проникнуться духом рождественского чуда.

Организация игрового стола и карты

Поскольку все события разворачиваются среди ёлочных игрушек, вы можете отказаться от привычного бумажного поля в клетку и превратить само игровое пространство в волшебную страну **Конфетенбург**:

- **Рождественская ель**: Поставьте в центр стола небольшую искусственную ёлку высотой **50–100 см**, украшенную гирляндой на батарейках и лёгкими игрушками. Она станет естественным ориентиром, создаст праздничное настроение и послужит укрытием для крыс-застрельщиков в финальном бою.
- **Ландшафт и укрытия**: Разложите вокруг ёлки несколько настоящих небольших подарочных коробок, перевязанных лентами, мишуру, искусственный снег или кусочки белой ваты. Коробки послужат отличным объёмным терейном (возвышенностями и полными укрытиями), а на крышке самой плоской из них можно устроить «верстак» для ремонта **Щелкунчика** в ***Действии 2***.
- **Измерение расстояний без клеток**: Если вы играете на объёмном столе без разметки, используйте портновский сантиметр или обычную линейку, приняв 1 дюйм (2,5 см) за 5 футов игрового пространства. Для упрощённого детского режима достаточно делить стол на условные зоны («у ствола ёлки», «за красной коробкой», «рядом с **Мари**»).
- **Фигурки и миниатюры**: Вместо стандартных пластиковых миниатюр можно использовать настоящие крошечные ёлочные игрушки, фигурки из киндер-сюрпризов или оловянных солдатиков — это усилит эффект погружения.

Совет для игры с детьми

Игра под настоящей ёлкой: Если вы проводите приключение для детей в преддверии **Нового года**, попробуйте перенести сессию со стола прямо на пол или мягкий ковёр рядом с большой домашней новогодней ёлкой. Дети смогут почувствовать себя настоящими ожившими игрушками в гигантском хвойном лесу, прятать свои фигурки среди настоящих подарков, а сияние гирлянд над головой создаст незабываемую атмосферу настоящего рождественского чуда.

Изменение сложности приключения

В описании боевой сцены вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение **оптимизировано для группы из пяти персонажей 1-го уровня**. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

- Сложите суммарные уровни всех персонажей.
- Разделите общую сумму на количество персонажей.
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу отряда** для этого приключения, обратитесь к следующей таблице.

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3-4 персонажа, СУО равен	Слабый
3-4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6-7 персонажей, СУО меньше	Средний
6-7 персонажей, СУО равен	Сильный
6-7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

Не для продажи

Проведение приключения

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Нет ничего страшного в том, чтобы вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

Совет для игры с детьми

Поощряйте самостоятельный счёт у юных игроков. Если за столом играют дети, превратите математику D&D в увлекательную игру. Не спешите складывать модификаторы за ребёнка — дайте ему время самому посчитать результат броска кубика. Обязательно хвалите юных игроков за самостоятельные расчёты и в качестве поощрения выдавайте им Героическое вдохновение.

Награждайте за яркий отыгрыш. Юные искатели приключений часто вживаются в роль искренне и эмоционально. Если ребёнок красиво, смешно или трогательно отыграл общение с **Мари** или Хранителями **Конфетенбурга**, не требуйте от него строгого броска костей — засчитайте ему автоматический успех проверки или снизьте её сложность, чтобы поддержать его творческую инициативу.

Проведение игры для детей

Если за вашим игровым столом собрались юные искатели приключений (примерно от 6 до 12 лет), которые впервые знакомятся с настольными ролевыми играми, главная цель Мастера — сохранить высокий темп сказки, не дать детям заскучать над сложными таблицами и подарить им яркие эмоции от участия в волшебной истории.

Используйте следующие рекомендации, чтобы сделать игру быстрой, понятной и увлекательной:

Используйте упрощённые листы (Приложение Б). Не тратьте время на создание героев с нуля. Раздайте детям готовые карточки персонажей-игрушек, где уже вписаны итоговые модификаторы бросков (например, «Атака саблей: +4» или «Акробатика: +5»), а лишние характеристики и сложные классовые особенности убраны.

Упростите структуру хода в бою. Откажитесь от разделения на Основное действие, Бонусное действие, Взаимодействие с объектом и Реакции. В свой ход ребёнок может подвинуться и сделать одно крутое действие (ударить врага, применить заклинание, выпить зелье, кинуть предмет или крикнуть подсказку Мари). Это сократит время ожидания своего хода в два раза.

Замените точный подсчёт клеток на зоны. Вместо того чтобы высчитывать каждый 5-футовый квадрат и штрафы за труднопроходимую местность, разделите поле боя на простые логические зоны: «у ёлки», «возле Мари», «у дыры в полу» и «центр поляны». В свой ход герой может переместиться из одной зоны в соседнюю.

Подсказывайте варианты действий . Дети иногда теряются от безграничной свободы D&D. Если ребёнок задумался, предложите ему 2–3 понятных варианта: «*Ты можешь подбежать и ударить крысу своей оловянной саблей, бросить в неё шишку или подбодрить Мари, чтобы она точнее прицелилась. Что выберешь?*»

Визуализируйте загадки и предметы. В Действии 2 обязательно вырежьте из бумаги или картона четыре разноцветные шестерёнки с рисунками (ночь, снежинка, гирлянда, колокольчик) и нарисуйте на листе розу ветров. Детям гораздо интереснее и проще решать головоломку, когда детали можно потрогать руками и разложить на столе.

Сделайте акцент на доброй сказке. Описывайте победы над крысами не как жестокую расправу, а в духе мультфильма: крысы комично отлетают в ватные сугробы, запутываются в серпантине, теряют свои серые мундиры и с писком убегают обратно в нору.

Управляйте темпом. Детям сложнее удержи-

Не для продажи

вать концентрацию полные 4 часа. Если вы видите, что ребята начинают уставать, сократите количество испытаний Хранителей в Действии 3 (например, выберите 3–4 самых ярких сцены вместо всех шести) или уменьшите число волн крыс в финальном бою, чтобы быстрее перейти к торжественному финалу.

Называйте целевое число на кубике заранее. Чтобы не тормозить игру постоянным сложением модификаторов и сравнением чисел, заранее вычтите бонус персонажа из Сложности (СЛ) или Класса Доспеха (КД) и сразу назовите ребёнку то число, которое должно выпасть на двадцатигранном кубике (к20). Это создаёт невероятный азарт за столом, ведь ребёнок сразу видит на грани кубика свою победу. Пример: «*С твоей высокой ловкостью тебе достаточно выбросить на к20 9 или выше, чтобы незаметно проскользнуть мимо крыс*».

Смерть и восстановление

Иногда случаются неприятности, и персонажи умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Иногда во время приключения случаются неприятности, и персонажи падают без сознания или погибают. В зависимости от выбранного формата игры (стандартного или детского), используйте соответствующие правила ниже.

Стандартный режим

Поскольку действие разворачивается в замкнутом сказочном мире под ёлкой, в **Конфетенбурге** нет привычных храмов, фракций или жрецов, способных наложить заклинание *Оживление*. Если персонаж игрока погибает (провалив три спасброска от смерти или получив мгновенную смерть от массивного урона), у игрока есть два варианта продолжить игру:

Взять готового персонажа . Игрок может немедленно взять одного из свободных готовых персонажей-игрушек из Приложения Б (или получить новую свободную предысторию из Приложения А для своего нового героя). Новый персонаж вступает в сцену в начале следующего раунда или сразу после боя — как ещё одна игрушка, выбежавшая на помощь из-под ёлки.

Чудо Рождества (Воскрешение после боя). Если отряд побеждает **Мышиного Короля** до двенадцатого удара часов, магия пробудившегося праздника и слеза радости **Мари** исцеляют всех павших защитников. Погибший персонаж возвращается к жизни в Эпилоге, однако он не получает наградных сокровищ до конца этого собрания.

Упрощённый режим

В этой доброй рождественской сказке никто не умирает по-настоящему.

Если хиты персонажа опускаются до 0, он не погибает и не совершает спасброски от смерти. Вместо этого игрушечный герой просто теряет сознание (оглушён сильным ударом или заклинил механизм) и падает на паркет с состоянием *Бессознательный*.

Как привести товарища в чувство:

Другие персонажи могут помочь упавшему другу прямо во время боя, используя один из следующих способов:

- ***Магическое или целебное лечение***: Любое заклинание лечения (например, *Лечение ран* или *Целебное слово*) или глоток *Нектара Вальса Цветов* мгновенно восстанавливает хиты и возвращает персонажа в строй.
- ***Первая помощь***: Союзник может подойти к упавшему герою на расстояние 5 футов и потратить своё Действие, чтобы совершить проверку Мудрости (Медицина) СЛ 10 (для игрушек это означает подтянуть ослабшую пружину, стереть пыль или поправить съехавший колпачок). При успехе герой приходит в сознание с 1 хитом и может действовать в свой следующий ход.
- ***Конец боя***: Если бой завершился, все упавшие персонажи автоматически приходят в себя с 1 хитом через 1 минуту отдыха.

Игрушечные травмы

После того как персонажа привели в чувство после падения до 0 хитов, на его игрушечном теле остаётся заметная «боевая» поломка (совершите бросок 1d4 по таблице *Игрушечная травма* или выберите подходящий вариант по смыслу). Травма не мешает радоваться победе и исчезает сама собой в Эпилоге, когда магия Нового года чинит все игрушки:

1к4	Результат
1	Трещина.
2	Погнутая шпага.
3	Потерянная пуговица
4	Звон в голове.

Таблица Игрушечная травма

Игровой эффект до конца приключения

- ***Трещина на фарфоре или дереве*** Игрушка слегка поскрипывает при движении. Персонаж совершает проверки Ловкости (Скрытность) с Помехой.
- ***Погнутая шпага или пружина*** Удар сбил прицел. В следующий свой ход после пробуждения персонаж совершает броски атаки с Помехой (затем эффект проходит).
- ***Потерянная пуговица или перо*** Герой выглядит слегка растрёпанным, но полон решимости. Никаких механических штрафов — только повод для весёлого отыгрыша!
- ***Звон в голове (как в колокольчике)*** Игрушка

Не для продажи

немного оглушена грохотом битвы. Персонаж совершает проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух, с Помехой.

Предыстория приключения

Много лет назад в волшебном королевстве сладостей и рождественских чудес — **Конфетенбурге** — случилась беда. Коварный и завистливый **Мышиный Король**, желая погубить дух праздника и завладеть сахарным троном, наложил страшное проклятие на юного правителя страны. Прекрасный Принц был превращён в неуклюжую деревянную куклу для колки орехов — **Щелкунчика**, обречённую на безмолвие до тех пор, пока чьё-то чистое, любящее сердце не поможет ему одолеть заклятие.

Хранителем заколдованного Принца стал старый часовщик и чародей **Дроссельмейер**. В канун Нового года он принёс **Щелкунчика** в уютный дом семьи **Штальбаум** и подарил его семилетней **Мари** — доброй, мечтательной девочке, чья искренность и безграничная вера в чудеса питали магию всего **Конфетенбурга**. В ту же ночь, едва затихли праздничные танцы и гости разошлись, мастер **Дроссельмейер** пробудил всех ёлочных игрушек, фарфоровых кукол и оловянных солдатиков, оставив им тайный наказ: оберегать детскую веру **Мари**, от которой зависит сама их жизнь.

Но праздник омрачила беда. Озорной брат **Мари**, **Фриц**, из ревности и шалости схватил нового деревянного **Щелкунчика**, жестоко сломал ему челюсть и выбросил в сторону, после чего убежал из гостиной. Горе **Мари** было столь велико, что магия новогодней ночи пришла в движение: комната вокруг девочки стремительно расширилась, ветви рождественской ёлки превратились в дремучий хвойный лес, а сама **Мари** уменьшилась, оказавшись прямо на границе **Конфетенбурга** со сломанной куклой на руках.

Прознав о падении **Принца**, **Мышиный Король** вывел свою армию грызунов из подполья. Его полчища уже окружили праздничную ёлку, готовясь в полночь стереть **Конфетенбург** с лица земли, сгрызть все сладости и навсегда погасить огни Рождества.

Обзор приключения

Это приключение рассчитано на 4 часа игрового времени и состоит из четырёх последовательных действий, происходящих в волшебном королевстве **Конфетенбург** прямо под новогодней ёлкой. Вся история укладывается в последние полчаса перед полуночью, когда решится судьба Рождества.

Действие 1: Под Ёлкой (30–40 минут). После ухода **Дроссельмейера** и шалости **Фрица Мари** уменьшается и оказывается среди ёлочных игрушек со сломанным **Щелкунчиком** на руках. Герои должны успокоить девочку, объяснить ей правила **Конфетенбурга**, раскрыть тайну **Принца** и уберечь её от потери веры в чудо.

Действие 2: Сердце **Конфетенбурга** (25–30 минут). Персонажи объединяют усилия, чтобы починить **Щелкунчика** на верстаке из подарочной коробки. Героям предстоит разгадать трёхмерную пространственно-логическую головоломку **Дроссельмейера** с шестерёнками и розой ветров. В результате кукла превращается в живого **Принца Конфетенбурга**.

Действие 3: Дивертисмент перед Битвой (40–45 минут). Армия **Мышиного Короля** начинает наступление. По просьбе **Принца** герои обходят шесть главных **Хранителей** праздника (**Фею Драже, Испанских, Китайских, Восточных кукол, Пастушек** и **Цветы**) и проходят их испытания на базовые характеристики. Каждый успех приносит отряду ценные боевые бонусы, расходники или тактическое преимущество.

Действие 4: Битва за **Конфетенбург** (90–120 минут). В полночь полчища крыс вырываются из двух дыр в полу. Пока **Принц-Щелкунчик** и оловянные солдатики сдерживают левый фланг, герои сражаются на правом фланге против самого **Мышиного Короля**, использующего магию *Туманного шага* и подменяющего себя подданными. Чтобы одолеть злодея, героям нужно продержаться до решающего броска серебряной туфельки **Мари**, которая собьёт короны с головы **Короля** и лишит его волшебной защиты.

Зацепки приключения

Если вы проводите этот модуль как самостоятельный новогодний ваншот, подразумевается, что персонажи игроков изначально являются живыми игрушками под ёлкой и уже искренне мотивированы помочь **Мари** и спасти **Конфетенбург**.

Однако **если это приключение становится частью большой кампании** (где полноценные искатели приключений волшебным образом уменьшились и временно перенеслись в тела игрушек в канун праздника), используйте одну из следующих сюжетных зацепок:

- ***Спасти дух Рождества по заданию странного волшебника***. Таинственный чародей по имени **Дроссельмейер** нанимает героев в таверне, обещая щедрую магическую награду. Чтобы выполнить контракт, отряд должен перенестись в карманное измерение детской гостиной и не дать древнему проклятию погасить искру зимнего чуда в сердце одной доброй девочки.
- ***Пройти магическое испытание на работу в охране ребёнка баронских кровей***. Богатый аристократический род ищет лучших телохранителей для своей юной наследницы. В качестве вступительного экзамена придворный маг

Не для продажи

помещает претендентов в иллюзорный мир детских снов и игрушек: если герои смогут защитить девочку от ночных кошмаров в образе крысиной орды, престижный контракт у них в кармане.

- ***Поймать неуловимого вора, сбежавшего в мир снов***. Опасный преступник или мелкий фейский трикстер похитил ценный артефакт и скрылся внутри зачарованной музыкальной шкатулки. Преследуя его, герои попадают в **Конфетенбург** и понимают, что вор заключил сделку с **Мышиным Королём** — единственный способ вернуть похищенное и выбраться обратно в свой мир заключается в победе над крысиной армией.
- ***Снять родовое проклятие с благородного дома***. Давний друг или покровитель отряда страдает от странного недуга: каждую зиму он впадает в ледяной сон, видя кошмары о полчищах серых мышей. Местный провидец выясняет, что проклятие связано с далёким прошлым его семьи и заколдованным **Принцем-Щелкунчиком** — чтобы исцелить покровителя в настоящем, героям нужно переписать исход той самой рождественской битвы под ёлкой.
- ***Случайная шалость Архифеи Зимы***. Во время зимнего перехода через лес герои набредают на наряженную ель, оказавшуюся порталом в мир Фей. Любопытная **Архифея** решает проверить, достойны ли смертные её благословения, и превращает отряд в ёлочные игрушки: чтобы вернуть свой привычный облик и получить дар зимы, героям предстоит доказать свою отвагу в сказочном королевстве сладостей.

Не для продажи

Действие 1: Под Ёлкой

Ориентировочное время: 30–40 минут.

Рекомендуемая музыка: «Марш» или «Увертюра».

Мари внезапно уменьшается и оказывается в **Конфетенбурге** — сказочной стране, развернувшейся прямо под ветвями новогодней ёлки. Персонажи игроков (живые игрушки и украшения) находят её растерянной посреди гигантских подарков и хвои. **Мари** не понимает, где находится, и оплакивает сломанного **Фрицем Щелкунчика**. Задача героев — успокоить девочку, объяснить ей правила этого мира и вдохновить на спасение **Щелкунчика**.

Зачитайте игрокам, начиная сцену:

> Вы — рождественские игрушки, фарфоровые куклы и оловянные солдатики, замершие на ветвях праздничной ёлки и в коробках под ней. Ещё мгновение назад старый мастер **Дроссельмейер**, поправляя свои очки, шептал вам таинственные наставления: «Помните, милые мои создания: ваша жизнь и магия этого королевства держатся лишь на тонкой нити детской веры. Если **Мари** потеряет веру в чудо и Рождество, волшебство угаснет, и вы навсегда перестанете быть живыми». С этими словами мастер уходит, гася за собой свет.
> Вы видите, как в темноту гостиной вбегают дети — **Мари** и её озорной брат **Фриц**. Раздаётся громкий треск, плач **Мари** и злорадный хохот мальчика — **Фриц** жестоко ломает зубы новому деревянному **Щелкунчику** и убегает, громко хлопая дверью. Оставшись одна, **Мари** обнимает сломанную игрушку, и в этот миг девочка уменьшается, оказываясь в Вашем сказочном **Конфетенбурге**. Вы понимаете, что судьба праздника и ваша собственная жизнь теперь зависят от этой маленькой испуганной девочки, и спешите ей на помощь. Завидев вас, **Мари** испуганно отступает и сквозь слёзы спрашивает: «Ой! Вы... вы живые? Кто вы?»

Отыгрыш Мари.

Мари — (**обыватель**, человек) семилетняя девочка в длинной белой ночной сорочке, с растрёпанными каштановыми волосами и огромными, полными удивления глазами. Она выглядит хрупкой и беззащитной на фоне гигантских новогодних декораций. **Мари** говорит тихим, слегка дрожащим от волнения голосом, часто прерывается на искренние вздохи восхищения или испуга, использует детские, но учтивые обороты («пожалуйста», «милые куклы», «сударь») и переходит на отчаянный, умоляющий шёпот, когда речь заходит о мышах. Она эмоциональна, глубоко сопереживает каждой игрушке и безоговорочно верит в чудо, поэтому её манера общения должна сочетать в себе детскую растерянность, безграничную доброту и внезапно вспыхивающую отвагу ради спасения своего деревянного друга.

Мари напугана, но её сердце полно сострадания к игрушкам. Чтобы завоевать её доверие и ввести в курс дела, персонажам нужно поговорить с ней. Используйте эти вопросы от её имени,



чтобы вовлечь игроков в беседу. Каждый вопрос направлен на то, чтобы раскрыть конкретную часть лора, которая есть в раздатке у персонажей:

О **Конфетенбурге** и магии мира:

> «Ой, вы такие большие, и живые! Постойте, неужели вся эта сахарная глазурь, ватные облака и золочёные орехи на ветках — это настоящее королевство? Скажите, как называется это волшебное место и почему всё вокруг меня так изменилось в новогоднюю ночь?

Правильный краткий ответ: Это сказочная страна **Конфетенбург**. В новогоднюю ночь она оживает благодаря огням ёлки и чистой вере Мари в чудеса, но без этой веры мир мгновенно превратится в груду мусора и черствого печенья.

У кого в предысториях:

- Полный ответ: Пряничный Дипломат.
- Намёки: Фарфоровая Балерина (о связи со светом ёлки) и Заводной Мастер-Механик (о мире как хрупком часовом механизме).

О тайне **Щелкунчика**:

> Мой бедный, бедный Щелкунчик... Фриц так жестоко обошёлся с ним! Но вы говорите о нём с таким почтением. Пожалуйста, откройте мне правду: кто он на самом деле? Почему его поломка — это катастрофа для всей волшебной страны?

Правильный краткий ответ: **Щелкунчик** — это заколдованный **Мышиным Королём Принц Конфетенбурга**. Если его деревянная оболочка разрушится, королевство навсегда потеряет своего правителя, а магия замка угаснет.

У кого в предысториях:

- Полный ответ: Фарфоровая Балерина.
- Намёки: Оловянный Капитан (знает, что кукла — заколдованный Принц) и Заводной Мастер-Механик (видит, что сломанная челюсть удерживает душу Принца).

Об угрозе **Мышиного Короля**:

Не для продажи

Вы слышали этот ужасный писк из-за коробок? Мне показалось, или эти мыши носят крошечные серые мундиры? Расскажите, кто ими управляет и что этот зловещий Мышиный Король собирается сделать с Новым годом, если мы его не остановим?

Правильный краткий ответ: Армией правит завистливый тиран **Мышиный Король**. Его цель — уничтожить дух Рождества, сгрызть все сладости и сломать все игрушки до единой, погрузив дом в вечную зиму.

У кого в предысториях:

- Полный ответ: Лоскутный Тряпичный Пёс.
- Намёки: Оловянный Капитан (знает имя предводителя врагов) и Стеклянный Эльф-Садовник (видел, как мыши запугивают куколмастеров).

О плане спасения и НПС:

Я так хочу исправить то, что натворил мой брат! Но я всего лишь маленькая девочка, а у Щелкунчика совсем раскололась деревянная челюсть... Вы сказали, что здесь есть великие мастера? Кто эти загадочные куклы и прекрасные цветы, о которых вы говорите, и как они могут помочь нам вернуть Принца?

Правильный краткий ответ: Нужно обратиться к хранителям замка — **Фее Драже**, куклам разных народов (**Испанским, Китайским, Восточным, Пастушкам**) и бальным **Цветам**. Они владеют волшебными эссенциями и оружием, но напуганы мышами и нуждаются в помощи героев.

У кого в предысториях:

- Полный ответ: Стеклянный Эльф-Садовник.
- Намёки: Пряничный Дипломат (знает про Фею Драже и кукол) и Фарфоровая Балерина (знает о магии сладостей Феи Драже).

Знакомство с героями:

А... а кто вы сами? Вы выглядите такими отважными и необычными! Из чего вы сделаны — из фарфора, олова или, может быть, вас сшили из лоскутков? Какое чудо или ремесло вы умеете делать лучше всего под этой ёлкой?

Правильный краткий ответ: Игроки представляют своих персонажей, описывают материал, из которого они сделаны, и рассказывают о своих главных талантах (особенно важно выявить ремесленные навыки Заводного Мастера-Механика для будущего ремонта).

У кого в предысториях:

- Полный ответ: Заводной Мастер-Механик (о ремесле и починке).
- Намёки: Лоскутный Тряпичный Пёс (о скрытности и чутье) и Стеклянный Эльф-Садовник (о ловкости и тонкой магии).

О времени и ставках:

Посмотрите на эти огромные напольные часы в углу гостиной — их маятник гудит так громко, будто бьёт по наковальне! Сколько у нас осталось времени до того, как магия праздника исчезнет, а мыши захватят **Конфетенбург** навсегда?

Правильный краткий ответ: Магия угаснет и начнётся главный штурм ровно в полночь (с 12-м ударом часов). У героев осталось всего 20 минут (на часах 23:40).

У кого в предысториях:

- Полный ответ: Оловянный Капитан.
- Намёки: Пряничный Дипломат (чувствует, как время тает до полуночи) и Лоскутный Тряпичный Пёс (слышал, что атака начнётся в полночь).

Как только персонажи ответят на вопросы **Мари**, объяснят ей правила **Конфетенбурга** и успокоят её, девочка окончательно поверит в происходящее и решит помочь спасти **Щелкунчика**. Она бережно опустит сломанную игрушку на плоскую крышку большой подарочной коробки, которая послужит верстаком, после чего отряд может сразу переходить к осмотру куклы и решению головоломки в **Действии 2**.

Не для продажи

Действие 2: Сердце Конфетенбурга

Ориентировочное время: 25–30 минут.

Рекомендуемая музыка: «Па-па-де» или «Сцена у ёлки».

Персонажи должны починить деревянного **Щелкунчика**, чтобы вернуть в него душу **Принца**. Механизм куклы заклинило, а его челюсть расколота. Простая проверка навыков здесь не поможет — героям предстоит разгадать головоломку **Дроссельмейера**, чтобы правильно совместить сломанные детали. Как только головоломка решена, персонаж с предысторией *Заводной Мастер-Механик* (или, если игроки выбрали другие предыстории, стоящий неподалёку НПС **Альбрехт** — старый оловянный часовщик) использует свои инструменты, чтобы скрепить конструкцию и запустить ход времени.

Прочитайте или перефразируйте следующий текст:

> Все вместе вы бережно опускаете **Щелкунчика** на глянцевую крышку большой подарочной коробки, перевязанной атласной лентой. Эта коробка становится вашим операционным столом и верстаком. Вокруг куклы россыпью лежат сорванные шестерёнки, осколки лакированного дерева, золотая пружина и расколотый пополам заводной ключ. Из груди **Щелкунчика** доносится глухой, рваный звук заклинившего маятника: «Тик... тук... т-т-тик...». Кажется, магия **Дроссельмейера** заблокирована поломкой механизма куклы. Чтобы исправить челюсть и завести сердце **Принца**, вам нужно разгадать логику мастера, а затем соединить детали и завершить дело точным ударом молотка.

Новогодняя Головоломка: «Заводной Ключ Дроссельмейера»

Магия внутри Щелкунчика работает по принципу сложной музыкальной шкатулки. На его спине расположен латунный люк, который легко открывается.

Когда персонажи откроют люк на спине куклы, зачитайте следующее:

> Вы откидываете латунную крышку на спине Щелкунчика. Внутри открывается глубокий, хитроумный трёхмерный короб. На его дне выгравирована роза ветров без подписей, а из стен и дна на разной высоте торчат четыре стальных вала. На самом дне в беспорядке лежат четыре слетевшие шестерёнки разного размера и металла: огромная тёмно-стальная с гравировкой месяца и звёзд, чуть меньшая серебряная со снежинкой, средняя латунная с огоньками гирлянды и крошечная золотая с колокольчиком. На внутренней стороне открытой дверцы вы видите аккуратно выгравированное стихотворение мастера Дроссельмейера.

Подсказка Дроссельмейера (выгравирована на внутренней стороне крышки люка):

«*Когда стихает детский смех, оживает ночная магия. Старый чародей создаёт свои чудеса на вершине мира, укрытый от всех полярной ночью.*

Но час пробил! Навстречу закатному солнцу, сквозь летящий в лицо колючий снег устремляется он в путь.

Туда, где царит вечное тепло, где горят приветливые огоньки гирлянд на праздничных ёлках в уютных домах.

Сделав своё дело, чародей возвращается на самую вершину, а над миром разносится торжественный звон колокольчика, знаменующий наступление Нового года».

Устройство и разгадка

Внутри короба закреплены 4 стальных вала по сторонам света (координаты X и Y). Валы имеют разную длину (ось Z), а шестерёнки — разный диаметр. Из-за того, что валы расположены близко друг к другу, края широких шестерёнок физически наплывают на соседние валы и перекрывают их основания. Если перепутать последовательность сборки по глубине (ось Z), одна деталь просто заблокирует установку другой.

Если игроки собирают механизм неверно шестерёнки либо физически упираются друг в друга и не садятся на валы, либо при повороте ключа механизм издаёт глухой холостой скрежет, а тиканье не начинается. Игроки могут свободно снимать детали и пробовать снова.

Если игроки зашли в тупик, Мари заглядывает через плечо героев и задумчиво произносит: «*Посмотрите на розу ветров на дне и на стишок Дроссельмейера... Кажется, путь чародея — это стороны света! "Вершина мира" — это ведь Север, а где садится солнце?*»

Правильная последовательность сборки (по осям X, Y и вглубь по оси Z):

1. Шаг 1 (Слой 1, самое дно короба): Шестерёнка **Ночь** (тёмно-стальная, самая широкая) устанавливается на Верхний вал («*Вершина мира*» = **Север** / Полярная ночь).
2. Шаг 2 (Слой 2): Шестерёнка **Снежинка** (серебряная) устанавливается на Левый вал («*Навстречу закатному солнцу*» = **Запад** / Летящий снег).
3. Шаг 3 (Слой 3): Шестерёнка **Гирлянда** (латунная) устанавливается на Нижний вал («*Где царит вечное тепло*» = **Юг** / Огоньки гирлянд).
4. Шаг 4 (Слой 4, самый верхний): Шестерёнка **Колокольчик** (золотая, самая маленькая) устанавливается снова на Верхний вал («*Возвращается на самую вершину*» = **Север** / Звон колокольчика). Правый вал (Восток) остаётся пустым.

Совет для игры с детьми.

Процесс решения за столом. Для наглядности вырежьте из бумаги или картона 4 круга разного диаметра с символами и нарисуйте на листе схему с розой ветров. Игроки должны сначала по сторонам света определить положение валов (X/Y), а затем по размеру и логике текста «наслоить» шестерёнки вглубь короба (Z).

Не для продажи

Завершение сборки. Как только все четыре шестерёнки заняли свои места, попросите игрока Заводного ***Мастера-Механика*** (или НПС **Альбрехта**, если этой предыстории нет в отряде) описать, как он укладывает на место осколок лакированной челюсти, вставляет золотую пружину и соединяет половинки расколотого заводного ключа (Бросок не требуется).

Завершение сцены

Когда будете готовы начать эту сцена, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Едва вы захлопываете латунный люк — и рваное, спотыкающееся «т-т-тик» внутри куклы вдруг выравнивается в ровное, живое «ТИК-ТАК».

Золотая пружина поёт, и из каждой щели деревянного тела наружу пробивается тёплый золотой свет. Осколки челюсти сами сходятся вместе, срастаясь без единого шва.

Лакированные щёки Щелкунчика теплеют и розовеют, деревянные суставы становятся гибкими, а мундир из грубой краски — настоящим алым сукном с золотыми эполетами. Кукла делает вдох и вырастает прямо у вас на глазах..

Мари ахает и прижимает ладони к щекам: «Он дышит! Вы сделали это!»

Но, едва золотое сияние пробуждения стихает, земля под вашими ногами мелко дрожит. Из-под дальних диванов и тёмных углов гостиной доносится нарастающий гул сотен крошечных лапок и зловещий скрежет зубов. **Принц Конфетенбурга** выхватывает свою сияющую саблю, смотрит на приближающуюся к полуночи стрелку часов и тревожно обращается к вам:

«Друзья! **Мышиный Король** уже ведёт своё войско к ёлке! Одному мне и горстке оловянных солдатиков не сдержать эту орду. Нам срочно нужна помощь всех обитателей нашего королевства! Разделитесь или действуйте сообща, но поспешите к нашим верным союзникам:

— Загляните во дворец **Феи Драже**, чтобы она подняла боевой дух сладостей;

— Помогите отважным **Испанским** куклам подготовить их тяжёлую артиллерию;

— Найдите ловких **Китайских** кукол, чьи небесные драконы могут обрушить на врага огонь;

— Навестите мудрых **Восточных** кукол, чьи пряные напитки даруют небывалую стойкость;

— Предупредите беззащитных **Пастушек**, чьи стада пасутся у самой границы хвои;

— И обратитесь к прекрасным **Цветам**, чья волшебная пыльца способна исцелять любые раны.

Помогите им подготовиться к защите праздника, и они не оставят нас в беде! У нас осталось совсем мало времени!»

Информация для отыгрыша:

Принц-Щелкунчик. Принц — благородный, отважный и галантный юноша с безупречными манерами сказочного монарха. Он говорит возвышенным, уверенным и вдохновляющим голосом, обращается к героям как к равным рыцарям («друзья», «соратники»), проявляет трогательную заботу о **Мари** и не теряет самообладания даже перед лицом многократно превосходящей армии мышей



Не для продажи



Действие 3: Дивертисмент перед Битвой

Ориентировочное время: 40–45 минут.

Обзор сцены

Оживший **Принц-Щелкунчик** предупреждает героев о скором наступлении армии **Мышиного Короля.** Чтобы выстоять в финальном сражении, персонажам необходимо заручиться поддержкой шести главных хранителей **Конфетенбурга**. Каждый из NPC просит решить одну небольшую проблему в своей локации. Успешное выполнение задания приносит героям ценный боевой бонус, расходник или союзника на финальную битву в Действии 4.

Задания от Хранителей Конфетенбурга

Персонажи могут подходить к NPC в любом порядке. Каждое испытание рассчитано на одного основного исполнителя (остальные могут помогать, давая Преимущество). Базовая Сложность (СЛ) для всех проверок — 11.

Боевой Гимн Феи Драже

Рекомендуемая музыка: «Танец Феи Драже».

Сладости в панике и боятся, что их съедят. Оловянные солдатики ворчат и сомневаются в победе. **Фея** по традиции должна исполнить торжественный хрустальный танец под звон челесты, но ей не хватает смелости, чтобы воодушевить войско оловянных солдатиков и успокоить простых жителей. Герой должен выступить с вдохновляющей речью, чтобы поддержать её, или спеть боевой гимн во время её танца.

Когда будете готовы начать сцену, зачитайте следующее:

> Вы подходите к изящному павильону, выстроенному из прозрачных леденцов и взбитого безе. Внутри царит настоящий переполох: мармеладные мишки растерянно жмутся друг к другу, шоколадные зайцы дрожат от страха, а строй оловянных солдатиков у входа недовольно перешёптывается, опираясь на свои ружья. В центре зала стоит хрупкая **Фея Драже**. Её сияющее лиловое платье переливается в свете гирлянд, но крылья поникли, а руки нервно теребят волшебную палочку. Увидев вас, она вздыхает: «Ох, друзья... Я должна станцевать свой священный танец, чтобы пробудить в их сердцах отвагу, но мой голос дрожит, а музыка челесты кажется слишком тихой перед лицом этой ужасной угрозы!»

Информация для отыгрыша:

Хрупкая фея в сияющем лиловом платье из сахарной пудры, окружённая растерянными мармеладными мишками и шоколадными зайцами. Она говорит мелодичным, словно перезвон хрустальных колокольчиков, голосом, но сейчас в нём слышны нотки растерянности и неуверенности в себе. Фея очень переживает за своих подданных, относится к оловянным солдатикам с материнской заботой и искренне хочет защитить праздник, но боится, что её хрупкого волшебства не хватит против грубой силы мышей.

Что известно **Фее Драже**:

- Войско Мышиного Короля нападёт ровно в тот момент, когда погаснут все свечи на ёлке.
- Оловянные солдатики — храбрые воины, но сейчас их боевой дух сломлен из-за новости о поломке Щелкунчика (если герои расскажут ей,

Не для продажи

что Принц уже починен и готов к бою, Мастер может дать Преимущество на проверку).
- Из старой щели в паркете (дыры в полу) постоянно лезут новые подкрепления крыс, и только сплочённый отряд солдат способен перекрыть этот проход.

Проверка:

Один из героев может пройти проверку Харизма (Выступление) СЛ 11, чтобы спеть мощный боевой гимн, задающий уверенный ритм для её танца, либо проверку Харизма (Убеждение) СЛ 11, чтобы найти нужные слова и вселить уверенность в **Фею Драже** перед её выступлением.

Награда за успех:

Благословение Феи Драже. В финальном бою каждый оловянный солдат получает *1d6 временных хитов,* а в начале **третьего** раунда битвы отряд солдат совершит решительную вылазку и забаррикадирует дыру в полу (см. событие боевой сцены «Дыра в полу»).

Тяжёлая артиллерия Испанских кукол

Рекомендуемая музыка: «Испанский танец (Шоколад)».

Колесо огромной картонной пушки-хлопушки, заряженной конфетти и серпантином, намертво застряло в густой сахарной глазури прямо на огневом рубеже. Темпераментный кавалерист **Дон Родриго** и страстная танцовщица **Кармен** из последних сил пытаются сдвинуть орудие с места. Герою нужно впрячься вместе с ними, вытащить пушку на позицию и туго затянуть её пусковой шнур.

Когда будете готовы начать сцену, зачитайте следующее:

> Вы выходите на ярко-красную бархатную «юбку» у самого подножия ёлки, скрывающую деревянную крестовину. Прямо посреди этого алого плацдарма разворачивается настоящая батальная драма: усатый деревянный кавалерист в расшитом золотом болеро, уперевшись сапогами в ткань, багровеет от натуги, пытаясь вытащить из лужи застывшей сахарной глазури тяжёлую картонную пушку-хлопушку. Рядом с ним энергично отбивает ритм кастаньетами прекрасная фарфоровая танцовщица в пышном платье с оборками. Заметив вас, кавалерист гордо вскидывает подбородок и восклицает: «Ола, амигос! Этот подлый сироп держит нашу лучшую мортиру крепче кандалов! Подсобите нам вырвать её из сладкого плена, и мы устроим этим серым крысам жаркую фиесту!»

Информация для отыгрыша:

Дон Родриго — бравый, гордый и невероятно экспрессивный идальго с лихо закрученными усами. Он говорит громко, театрально, постоянно сыплет испанскими словечками («амигос», «каррамба», «синьор») и относится к картонной хлопушке как к величайшему осадному орудию империи. **Кармен** — его верная спутница, грациозная и вспыльчивая танцовщица. Она поддерживает боевой дух кавалериста стуком кастаньет, остроумно подтрунивает над его неудачами, но при виде героев сразу берёт командование на себя, чётко указывая, куда приложить силу.



Что известно Испанским куклам:

- Мышиная армия пойдёт в атаку широким фронтом прямо через центральную поляну перед ёлкой, где негде укрыться.
- Направленный залп хлопушки способен сбить с толку целый отряд крыс на передовой, но сама пушка одноразовая — после выстрела картонный ствол разорвёт на части.
- **Дон Родриго** уже пытался сдвинуть орудие в одиночку, но лишь погнул свою игрушечную шпагу, поэтому без грубой физической силы героев им не справиться.

Проверка:

Один из героев может пройти проверку Сила (Атлетика) СЛ 11, чтобы упереться плечом в лафет, вырвать завязшее колесо из липкой глазури, развернуть пушку в сторону поля боя и с усилием натянуть тугой пусковой шнур до щелчка.

Награда за успех:

Событие «Залп Хлопушки». **Кармен** дает одному из персанажей красный сигнальный флажок. В финальном бою герои могут один раз Бонусным действием скомандовать выстрел, взмахнув им (если находятся в пределах 30 футов от орудия и имеют к нему линию обзора). Пушка накрывает конус 15 футов перед собой: все враги в зоне должны пройти спасбросок Ловкости (СЛ 12) или получить 2d6 урона звуком и стать *Ослеплёнными* от плотного облака конфетти до конца своего следующего хода.

Небесные Драконы Китайских кукол

Рекомендуемая музыка: «Китайский танец

Не для продажи

(Чай)».

Хвосты двух механических драконов-фейерверков намертво запутались в блестящей мишуре и проводах ёлочной гирлянды. Изящный фарфоровый акробат **Линь** тщетно пытается освободить их, но пружины натянуты до предела: одно неловкое движение — и картонный корпус раскроется прямо в руках, высыпав весь порох и магний. Герою нужно ювелирно распутать нити и правильно взвести спусковой механизм.

Когда будете готовы начать сцену, зачитайте следующее:

> Среди нижних, густых еловых ветвей, укрытая свисающим серебряным дождиком, возвышается изящная шёлковая пагода, сделанная из расписной подарочной коробки. На её изогнутой крыше, затаив дыхание, балансирует хрупкий фарфоровый акробат в ярком алом и золотом костюме. Его тонкие пальцы замерли над двумя длинными картонными драконами с бумажными крыльями и пружинными хвостами, которые безнадёжно запутались в нитях гирлянды. Увидев вас, акробат тихо выдыхает и приветственно кланяется, не сводя глаз с натянутых проводов: «Приветствую, благородные путники! Я — **Линь**, хранитель небесного огня. Мои драконы готовы обрушить на врага гнев звёзд, но эта коварная мишура связала им крылья. Если дёрнуть сильно — дракон треснет и рассыплет свой драгоценный порох. Помогите мне распутать этот узел с лёгкостью падающего лепестка!»



Информация для отыгрыша:

Линь — грациозный, невозмутимый и невероятно вежливый фарфоровый акробат. Он говорит тихим, размеренным и поэтичным голосом, часто использует образные сравнения («как ветер в иголках», «с точностью иглы»), двигается плавно и боится резких звуков, так как сделан из тонкого фарфора и рискует разбиться при падении. Он относится к механическим драконам как к живым духам-защитникам и искренне восхищается ловкостью тех, кто умеет обращаться с тонкими механизмами.

Что известно Китайским куклам:

- Мышиная орда боится ярких вспышек и громкого треска огня — резкий взрыв способен сбить их строй и лишить координации в ближнем бою.
- С высоты нижних ветвей **Линь** видел, что самые крупные отряды крыс будут прорываться плотными группами по центру поляны, где залп фейерверка накроет сразу множество врагов.
- Запал у драконов очень чувствительный: если дёрнуть за фитиль слишком резко, корпус разорвётся раньше времени и заряд будет безвозвратно испорчен.

Проверка:

Один из героев может пройти проверку Ловкость (Ловкость рук) СЛ 11, чтобы осторожно, не задев натянутые пружины и провода гирлянды, распутать хвосты мишуры, освободить крылья и аккуратно взвести спусковой механизм дракона.

Награда за успех:

Событие «Огненный танец Дракона». Линь даст свой свисток одному из персонажей. В финальном бою герои получают возможность Действием подув в этот свисток, запустить Фейерверк (дальность 30/60 футов, всего у отряда есть 2 заряда — по одному на каждого дракона). Снаряд взрывается ослепительными искрами в выбранной точке: все существа в радиусе 20 футов от точки взрыва должны пройти спасбросок Ловкости (СЛ 12). При провале они получают **1d8 урона огнём** и не могут совершать Реакции до конца следующего хода запустившего фейерверк. При успехе существа получают половину урона и могут пользоваться реакциями как обычно.

Пряный Эликсир Стойкости Восточных кукол

Рекомендуемая музыка: «Арабский танец (Кофе)».

Этот волшебный напиток должен даровать воинам железную выносливость, но он готовится в большой спешке, поэтому вместо привычных заморских специй в ход пошло всё, что удалось собрать под ёлкой. В итоге три танцовщицы сварили 2 разных невероятно крепких кофе, и каждый из них нужно проверить перед тем, как раздавать оловянным солдатикам. Герой должен выпить обе чашки до дна, не поморщившись и выдержав обжигающую пряную крепость, чтобы определить какой из них следует дать остальным.

Когда будете готовы начать сцену, зачитайте следующее:

> Вы отодвигаете тяжёлый полог из расшитой золотом парчи и попадаете в уютный восточный шатёр, воздух в котором густо пропитан пряными ароматами корицы, ванили и жгучего кардамона. В центре на подушечках сидят три загадочные танцовщицы в полупрозрачных

шёлковых вуалях, негромко спорящие между собой над жаровней из перевёрнутого напёрстка. В двух крошечных медных турках, угрожающе шипя, варится густой, чёрный как смоль кофе. Завидев вас, одна из девушек поднимает руку, звеня золотыми браслетами, и произносит бархатным шёпотом: «Добро пожаловать, странники. Время на исходе, и нам пришлось варить наш эликсир отваги из того, что нашлось в буфете. У нас вышло два разных отвара, но мы не знаем, какой из них дарует силу, а какой свалит с ног. Кто из вас достаточно крепок духом и телом, чтобы осушить обе чаши до дна и испытать их действие?»



Информация для отыгрыша:

Три загадочные восточные танцовщицы — **Зулейка**, **Ясмин** и **Шехерезада** — в струящихся шёлковых шароварах и полупрозрачных вуалях. **Зулейка** — строгая и рассудительная, она следит за пропорциями специй и больше всех волнуется, что напиток получился слишком жгучим. **Ясмин** — игривая и лукавая, она тихо посмеивается и подначивает героев, проверяя их храбрость. **Шехерезада** говорит загадками и поэтичными метафорами, постоянно поправляя тлеющие угольки под турками. Все трое двигаются плавно, бесшумно и относятся к варке кофе как к священному алхимическому ритуалу.

Что известно Восточным куклам:

- Грязные зубы и когти крыс **Мышиного Короля** несут в себе отраву, а их страшный боевой клич способен посеять панику даже в рядах закалённых оловянных солдат.
- Правильно сваренный пряный эликсир пробуждает внутренний огонь, защищающий от любого яда и страха.

Проверка:

Один из героев должен выпить обе обжигающие чашки и пройти Спасбросок Телосложения (СЛ 11).

В случае провала: Напиток оказывается слишком ядрёным. Из-за переизбытка бодрости персонаж получает Преимущество на все проверки Ловкости (Акробатика) до конца финального боя (он буквально не может стоять на месте и подпрыгивает от энергии), но в начале самого боя наступает резкий откат: первые 4 раунда сражения он совершает все броски атаки с Помехой из-за слишком поспешных действий.

Награда за успех:

Бодрость Востока. Герой успешно определяет нужный рецепт, и танцовщицы разливают правильный эликсир по походным флягам. Выпив его перед сражением, все герои получают *Сопротивление* урону ядом (от грязных крысиных укусов) и Преимущество на спасброски против состояния *Испуганный* на 1 час (на всё время финального боя).

Дозор у Границы Хвои (Пастушки)

Рекомендуемая музыка: «Танец пастушков».

Среди густых еловых иголок и мягких ватных сугробов затаились хитрые крысиные диверсанты, высматривающие слабые места в обороне **Конфетенбурга**. Взволнованные пастушки с цветными лентами на посохах заметили, что их маленькие фарфоровые овечки беспокойно блеют, стучат копытцами и сбиваются в плотную кучу. Герою нужно внимательно просканировать местность, выследить засаду по едва заметным следам и шороху и вовремя спугнуть шпионов.

Когда будете готовы начать сцену, зачитайте следующее:

Вы выходите на белоснежную ватную поляну, раскинувшуюся прямо у подножия гигантской горы блестящих подарочных коробок. Здесь в мягких сугробах пасётся крошечное стадо фарфоровых овечек с золотыми колокольчиками на шеях. Но сейчас пасторальный покой нарушен: овечки тревожно жмутся друг к другу и боязливо косятся в сторону тёмных нижних ветвей ёлки. Рядом с ними стоят две фарфоровые пастушки в нарядных пастельных платьях и чепчиках, нервно сжимая украшенные лентами посохи. Заметив вас, одна из девушек вздыхает с облегчением и тихо зовёт: «Слава звёздам, вы пришли! Посмотрите на наших бедных овечек — они дрожат как осиновые листья! Где-то там, в густой хвое и за коробками, затаились серые лазутчики. Помогите нам высмотреть их в тенях и прогнать, пока они не выведали все наши тайны!»

Информация для отыгрыша:

Адель и **Клодин** — кроткие, заботливые и очень впечатлительные фарфоровые пастушки. **Адель** (в нежно-розовом платье) говорит мягким, певучим голосом и больше всего переживает за безопасность своего стада. **Клодин** (в голубом чепчике) более наблюдательна, она

постоянно прислушивается к малейшему шороху и крепко держит свой посох наготове, как копьё. Обе девушки знают каждый уголок под ёлкой, понимают язык животных и умеют читать малейшие изменения в поведении своих игрушечных питомцев.



Что известно Пастушкам:

- Фарфоровые овечки безошибочно чуют запах мышей издалека — когда **крысы** крадутся рядом, овечки всегда замирают, прижимают уши и поворачиваются спиной к источнику опасности.
- Лазутчики **Мышиного Короля** любят прятаться в нижних еловых лапах, чтобы в разгар сражения внезапно обстрелять защитников королевства.
- Если вовремя обнаружить шпионов и спугнуть их до начала основного наступления, трусливые разведчики в панике сбегут и не вернутся.

Проверка:

Один из героев может пройти проверку Мудрость (Внимательность, Уход за животными или Выживание) СЛ 11, чтобы присмотреться к поведению овечек, заметить примятую вату, крошечные следы когтей или блеск глаз в хвое и громким криком или резким движением спугнуть крысиных диверсантов.

При успехе: Замеченные крысы в ужасе пищат, бросаются врассыпную, бесследно исчезают в верхних ветвях и больше не появляются в приключении.

Награда за успех:

Безупречная разведка. Пастушки подробно объясняют героям признаки испуганного поведения овечек, позволяющие мгновенно почуять приближение врага. В финальном бою вся группа получает +3 к броскам Инициативы, а враги не могут застать героев врасплох (герои не получают помеху на инициативу). Кроме того, благодаря тому, что диверсанты были вовремя спугнуты, в финальном бою на поле сражения не появятся крысы-застрельщики, прятавшиеся в нижних ветках ёлки.

Язык Ароматов и Целебная Пыльца (Цветы)

Рекомендуемая музыка: «Вальс цветов».

Величественные бальные **Цветы** готовы создать для героев мощное целебное снадобье из волшебной пыльцы, но в спешке перед нападением мышей они сбили пропорции и общаются только на изысканном языке ароматов и цветовых оттенков. Опираясь на результаты трёх предыдущих попыток **Цветов** и используя специальную цветовую шкалу, героям нужно высчитать точную формулу идеального целебного нектара.

Когда будете готовы начать сцену, зачитайте следующее:

Среди ярких подарочных коробок лежит пышный венок из вечнозелёной омелы и алых лент, образующий круглую бальную залу. В центре этой оранжереи, под звуки неслышного вальса, плавно кружатся ожившие бальные **Цветы** во главе с гордой, величественной **Розой** в пышном бархатном кринолине. Перед ними стоит хрустальный напёрсток с золотистой пыльцой, три крошечных пузырька с разноцветными отварами и бумажная лента, окрашенная градиентом от бледно-голубого (0) до глубокого ярко-синего (30). Завидев вас, **Роза** изящно склоняет бутон в реверансе и произносит мелодичным, чуть взволнованным голосом: «Ах, добрые рыцари! Мы пытались сварить наш целебный *Нектар Вальса*, который должен обрести оттенок ровно в 19 делений по нашей лазурной шкале. Но мы так кружились, что трижды ошиблись в пропорциях! Взгляните на наши прошлые опыты и помогите вывести идеальную формулу, пока у нас ещё осталась пыльца!»

Информация для отыгрыша:

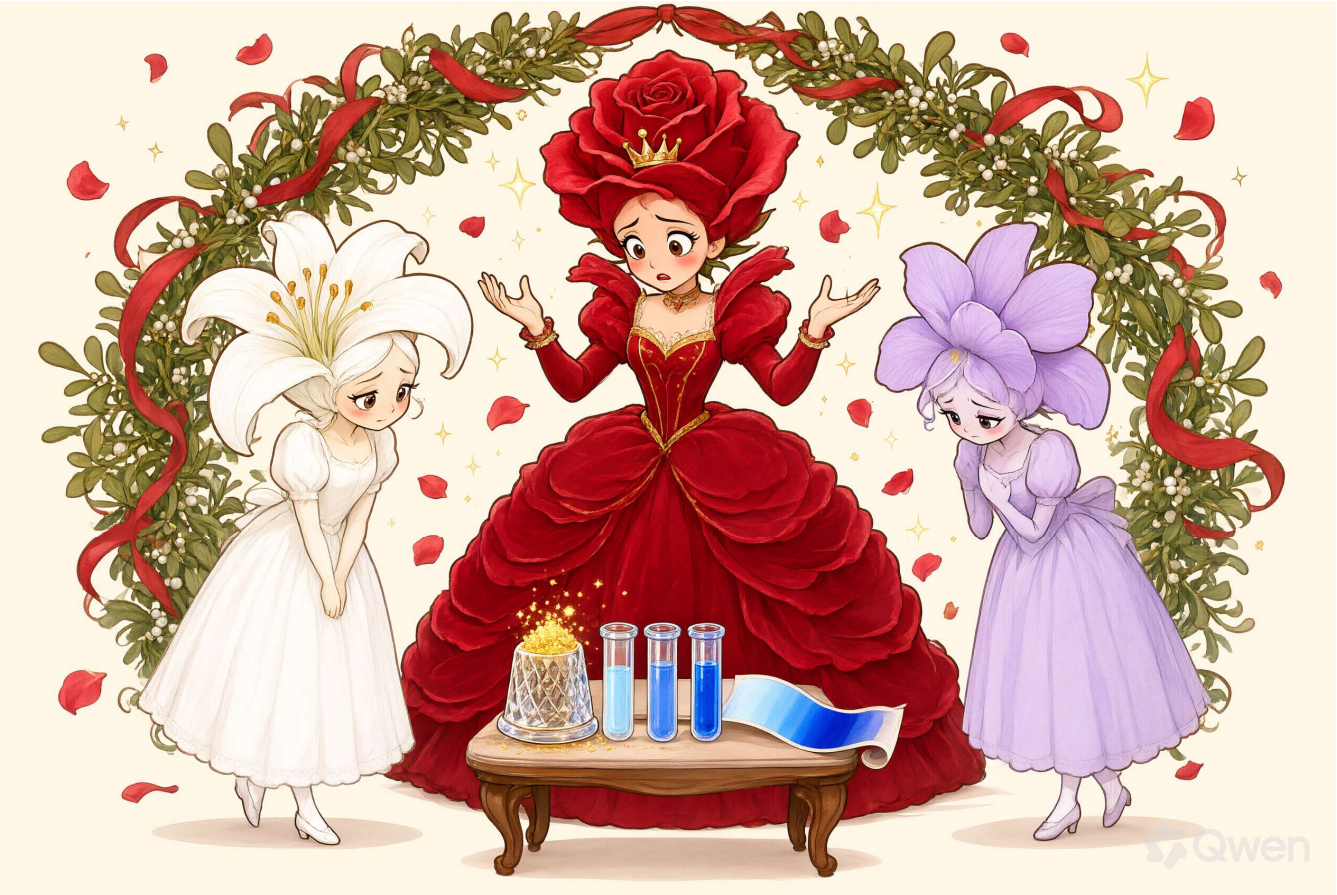
Королева **Роза** — утончённая, аристократичная и слегка манерная дама. Она говорит плавно, словно поёт, постоянно обращается к героям «любезные друзья» или «благородные гости» и не терпит суеты даже на пороге войны. Её свита — **Белоснежная Лилия** и **Нежная Фиалка** — общаются без слов: они выражают свои эмоции и подсказки, испуская тонкие волны аромата и меняя оттенки своих лепестков. Все **Цветы** искренне хотят помочь защитникам **Конфетенбурга**, но из-за своей возвышенной, поэтичной натуры совершенно запутались в точных цифрах.

Что известно Цветам (История опытов):

Цветы показывают героям три пробирки с неудачными образцами и их показатели по цветовой шкале от 0 до 30:

- Опыт №1: Смешали 7 частей *мяты*, 2 части *хвои* и 2 части *ванили* — получился слишком густой, ярко-синий отвар (30 по шкале).
- Опыт №2: Смешали 1 часть *мяты*, 1 часть *хвои* и 3 части *ванили* — оттенок вышел почти правильным, но чуть насыщеннее нужного (20 по

Не для продажи



шкале).

- Опыт №3: Смешали 1 часть *мяты*, 1 часть *хвои* и 1 часть *ванили* — зелье получилось слишком бледным (10 по шкале).
- Для создания идеального целебного снадобья оно должно содержать цвет смеси должен попасть точно на отметку **19**.

Ключ к разгадке и Проверка

Игроки могут решить эту задачу двумя способами: вывести формулу самостоятельно за столом (что очень приветствуется) или, если они зашли в тупик, положиться на острый ум своего персонажа с помощью броска.

Математическое решение:

- Сравнивая Опыт №2 (1м + 1х + 3в = 20) и Опыт №3 (1м + 1х + 1в = 10), легко понять, что 2 части *ванили* дают 10 единиц цвета, значит 1 часть *ванили* = 5.
- Подставляя *ваниль* в Опыт №3: 1м + 1х + 5 = 10, откуда 1м + 1х = 5. Или 1м = 5- 1х.
- Подставляем все в опыт №1 и получаем, что 1 *хвоя* это 3 единицы цвета. Вычисляем остальные ингредиенты.

Ключ к разгадке: 1 часть *мяты* дает **+2** к яркости, 1 часть *хвои* дает **+3** к яркости, 1 часть *ванили* дает **+5** к яркости.

Правильный рецепт для получения 19:

Нужно взять 4 части *мяты* (8) + 2 части *хвои* (6) + 1 часть *ванили* (5) = 19, либо любой другой вариант, где игроки получат комбинацию, дающую 19!

Проверка навыка (если игроки не хотят считать сами):

Один из героев может пройти проверку Интеллект (Природа или Магия) СЛ 11, чтобы проанализировать реакцию ингредиентов на бумажной шкале, интуитивно почувствовать магический баланс ароматов и безошибочно отмерить нужное количество пыльцы.

Награда за успех:

Нектар Вальса Цветов. Смесь вспыхивает идеальным лазурным светом на отметке 19! Благодарная Королева **Роза** разливает эликсир и передаёт героям 3 флакона Волшебного Нектара (работают как *Зелье лечения*: выпивается Бонусным действием и восстанавливает 2d4 + 2 хита).

Не для продажи

Завершение сцены

Когда герои посетят всех шестерых Хранителей **Конфетенбурга** (или когда у отряда истечёт отведённое на подготовку время), переведите повествование к финальному сражению. Выдайте игрокам все заслуженные карточки магических расходников, напомните о полученных тактических бонусах и зачитайте следующее:

> Едва вы заканчиваете последние приготовления, по комнате прокатывается гулкий, тревожный звук — тяжёлый маятник напольных часов замирает на мгновение перед полуночью. Огни на ветвях ёлки начинают нервно мигать, а сладкий воздух **Конфетенбурга** вдруг наполняется резким запахом сырости и пыли. Из-под тёмных шкафов и дальних углов гостиной нарастает оглушительный топот сотен крошечных лапок и злобный, пронзительный писк. Враг у ворот — битва за праздник начинается прямо сейчас!

Не для продажи

Действие 4: Битва за Конфетенбург

Ориентировочное время: 90–120 минут.

Рекомендуемая музыка: «Сражение и победа над Мышиным Королём».

Обзор сцены

Битва разворачивается на паркетной поляне перед новогодней ёлкой. В полу зияют две мышиные норы, откуда лезут полчища крыс. Чтобы не затягивать сражение лишними бросками за десятки статистов, битва разделена на три фронта:

1. ***Фоновый фронт*** (Нарративный): **Принц-Щелкунчик** (используйте стат блок ***дворянина, noble***) и отряд из 6 оловянных солдатиков (используете стат блок ***пеший воитель, warrior Infantry***) сдерживают первую дыру в полу против 6 ***крыс-пехотинцев***(см. приложение). То, как успешно они сражаются, зависит от достижений игроков в Действии 3.
2. ***Авангард героев*** (Тактическая карта): Персонажи игроков сдерживают вторую дыру в полу, отбиваются от 2 ***крыс-воителей*** на ветвях и сражаются с самим **Мышиным Королём** (см. приложение) и его свитой (2 ***крысы-воителя***), в то время как **Мари** (***обыватель***) пытается сбить его короны туфелькой.
3. ***Редут Мари***: Возле рождественской ели стоят **Мари**, **Линь** и **испанские куклы** с орудием. **Куклы** ждут сигналов, а **Мари** бросает в **Мышиного короля** *грецкими орехами*. Если хотите добавить реализма, можете создать угрозу редуту, на которую в первую очередь отреагирует **Принц**.
4. ***Нижние ветви ели***: 2 ***крысы-пехотинца*** находятся на высоте 15 футов[1] над серединой карты (отменяется событием «*безупречная разведка*»).

Начало сцены

Прочитайте или перефразируйте следующий текст:

> Напольные часы в углу гостиной начинают гулко отбивать полночь. С первым ударом колокола свечи на ёлке тревожно мигают и гаснут, погружая комнату в синий полумрак гирлянд. Из тёмной дыры в паркете, словно серая река, вырываются крысы в грязных серых мундирах. Внезапно рядом появляется новая дыра, откуда так же начинают вылезать крысы. **Принц-Щелкунчик** вскидывает сияющую саблю и с кличем «За **Конфетенбург**!» ведёт оловянных солдатиков на левый фланг, прикрывая одну из нор. На правом фланге, прямо перед вами, из второй норы появляется сам **Мышиный Король** — огромный, одноглазый крыс в потрёпанном алом камзоле, увенчанный тремя мерцающими золотыми коронами. Взмахнув ржавым скипетром, он пронзительно пищит: «Вперёд, грызите всё! Праздника не будет!»

Поле боя представляет собой квадрат 120×120 футов перед ёлкой. На карте есть укрытия (подарочные коробки, ватные сугробы — труднопроходимая местность), Дыра в полу №1 (левый фланг, зона **Щелкунчика**) и Дыра в полу №2 (правый фланг, зона героев). На краю поля, под елкой, стоит **Мари** (15 футов от ёлки). Стартовые враги на фронте героев: ***Мышиный Король*** и 2 ***Крысы-пехотинца*** у Дыры №2. Так же с нижних ветвей 2 ***крысы-пехотинца*** начнут обстрел группы. Из каждой дыры на инициативу 0 появляется по одной новой крысе-пехотинцу.

Влияние подготовки из Действия 3:

- Событие «*Дыра в полу*» (**Фея Драже**): В начале боя **Щелкунчик** и солдаты (получившие по 1d6 временных хитов) сдерживают Дыру №1. В начале 3-го раунда солдаты совершают героическую вылазку и заваливают Дыру №1 навсегда (она больше не порождает крыс), после чего отряд переходит к Дыре №2 и перекрывает её в начале 4-го раунда. (Если игроки не выполнили задание **Феи**, **Щелкунчик** держит Дыру №1 весь бой, а Дыру №2 героям придётся заваливать самим, например, сдвинув на неё подарочную коробку проверкой Силы СЛ 13).
- Событие «*Безупречная разведка*» (**Пастушки**): Герои получают +3 к Инициативе, а на нижних ветвях ёлки нет крыс-застрельщиков. (Если задание провалено: на высоте 15 футов на ветке сидят 2 ***Крысы-пехотинца***, обстреливающие героев из пращей).
- Событие «*Залп Хлопушки*» (**Испанские куклы**): Орудие стоит у края поля. Один раз за бой герой может *Бонусным действием* скомандовать залп (конус 15 футов: спасбросок Ловкости СЛ 12, 2d6 урона звуком и состояние *Ослеплённый* до конца следующего хода врага).
- Событие «*Огненный танец Дракона*» (**Китайские куклы**): Герои имеют 2 заряда фейерверка (Действие, дальность 30/60 фт, радиус 20 фт, спасбросок Ловкости СЛ 12: 1d8 урона огнём и запрет на Реакции до конца следующего хода запустившего).
- *Бодрость Востока* и *Нектар Цветов*: Герои имеют *Сопротивление* урону **ядом**, Преимущество против *испуга* и *3 зелья лечения* (2d4 + 2).

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Новые крысы не появляются. У **Мышиного короля** 20 хитов, КД 14, укус без урона ядом. У **Мари** +6 к попаданию.
- **Слабый** Новые крысы появляются только в конце 2-

[1] Здесь и далее в описании боевой сцены «футы» указаны для мастера и используются для связи с механиками правил. Для описания используйте «дюймы»

Не для продажи

го и 4-го раундов. У **Мари** +5 к попаданию.
- **Сильный:** Добавьте 2 ***крысы-воителя***.
- **Очень сильный:** Добавьте 2 ***крысы-воителя***. Нет ограничений на появляющихся крыс.

Особые механики битвы

Механика Дыры в полу. В конце каждого раунда (на счёт инициативы 0) из каждой незакрытой дыры в полу вылезает 1 новая ***Крыса-пехотинец*** и сразу вступает в бой в следующем раунде. Если на поле боя в зоне героев одновременно находится больше 4 рядовых крыс, новые крысы перестают вылезать, пока не уменьшится их число.

Мари и Серебряная Туфелька

Пока на голове **Мышиного Короля** сияют его *три золотые короны*, он черпает из них магию телепортации (*Туманный шаг*) и способность подменять себя подданными. Чтобы лишить его этого козыря, **Мари** должна сбить короны метким броском.

В начале битвы **Мари** стоит у края поля (инициатива 10), отчаянно швыряя в **Мышиного Короля** тяжёлые леденцы и грецкие орехи *(+2 к попаданию, 1к4 дробящий урон*) из ближайшей вазочки, стараясь отогнать его от друзей. Короны в эти раунды она сбить не пытается — это создаёт напряжение и даёт **Королю** время показать свои трюки с телепортацией.

Всякий раз, когда **Мышиный Король** воспользуется своими коронами, **Мари** делает проверку интеллекта (анализ) со СЛ 14, понижая сложность после каждой неудачной проверки на 2. Как только **Мари** понимает, что целью должны быть короны, и начинает выцеливать их бросками. Мастер совершает бросок дальнобойной атаки за ширмой (+2 к попаданию против КД **Мышиного Короля**).

При промахе опишите, что у **Мари** под рукой ещё нашлась пара засахаренных орехов или твёрдых пряников — она бросает их в **Короля**, но те пролетают мимо или отскакивают от его доспеха. Туфелька пока остаётся на её ноге.

При попадании. Как только бросок за ширмой оказывается успешным, зачитайте или опишите сцену:

> Видя, что конфет и орехов под рукой больше не осталось, **Мари** в отчаянии срывает с ноги свою серебряную туфельку и с криком "Не трогай их!" со всей силы швыряет её прямо в **Мышиного Короля**!» Туфелька с глухим звоном врезается в голову злодея и сбивает все три короны на паркет!

Лишившись корон, **Мышиный Король** приходит в ярость и навсегда теряет способность использовать *Туманный шаг* и своё *Легендарное действие* до конца боя.

Если в свой ход один из персонажей подбадривает Мари (например, кричит, куда целиться, или отвлекает Короля рядом с ней), Мастер может дать **Мари** Преимущество на её бросок за ширмой в этом раунде. Если рядом с самой Мари в пределах 5 футов находится вражеская крыса, она бросает с Помехой, пока герои не отгонят грызуна.

Эпилог: Победа и Рождественское Чудо

Рекомендуемая музыка: «Финальный вальс и апофеоз».

Как только хиты **Мышиного Короля** падают до 0 без возможности спастись (короны сбиты или рядом нет крыс для подмены), он с жалким писком исчезает в мышиной норе, а уцелевшие крысы в панике разбегаются.

Зачитайте следующий текст для подведения итога:

> Напольные часы замолкают, отзвонив полночь. Вместо тьмы гостиную заливает тёплое, золотое сияние — все свечи на ёлке вспыхивают сами собой! Принц **Конфетенбурга** опускает саблю, подходит к **Мари** и бережно возвращает ей серебряную туфельку. Вокруг вас собираются все жители волшебной страны — **Фея Драже, куклы, пастушки, цветы** и **оловянные солдатики** — осыпая вас дождём из конфетти и золотой пыльцы. **Мари** счастливо улыбается, вытирая слёзы радости: «Вы спасли его... Вы спасли весь праздник! Спасибо вам, мои милые, отважные друзья!»
>
> Мир вокруг снова начинает мягко плыть, огни гирлянд сливаются в сияющую радугу, и вы чувствуете, как возвращаетесь на свои места под ёлкой. Но прежде чем чары новогодней ночи окончательно растают, в шелесте хвои раздаётся знакомый, таинственный и полный гордости шёпот мастера **Дроссельмейера**:
>
> «Браво, мои славные создания! Сегодня вы доказали, что даже самое маленькое сердце способно сотворить великое чудо. Но помните: в этом огромном мире есть ещё так много домов, где погасли огни, и так много детских сердец, которым нужна защита от тьмы и уныния. Если вы захотите, эта ночь станет лишь началом вашего пути — ведь дух праздника всегда нуждается в отважных хранителях!»
>
> С последним словом мастера в комнате наступает тишина, но в ваших деревянных, фарфоровых и оловянных сердцах навсегда остаётся гореть искра настоящего волшебства.

Если вы играли модуль как самостоятельный ваншот про игрушки — этот раздел не нужен, Эпилог заканчивается шёпотом **Дроссельмейера**. **Если же герои** попали в **Конфетенбург** по одной из зацепок, замените два последних абзаца Эпилога («Мир вокруг снова начинает мягко плыть…» и шёпот мастера) на выбранный финал ниже. Благодарность **Мари** и возвращение серебряной туфельки оставьте — они общие для всех вариантов.

Денежная выплата из раздела «Сокровища» полагается только по зацепкам с нанимателем (1–4). Для зацепки 5 наградой служит Дар Зимы. Персонажи, воскрешённые «Чудом Рождества»,

Не для продажи

наградных сокровищ не получают — правило действует и здесь.

Контракт Дроссельмейера

Зачитайте игрокам:

> Шёпот мастера стихает, и гостиная складывается обратно, будто страницу книги. Вы стоите в той самой таверне, где подписывали контракт. На столе — та же чашка чая, ещё тёплая. Прошло не больше минуты. Но на ваших сапогах тает ватный снег, в волосах запуталась хвоя, а на ладонях осталась золотая пыльца. Напротив, отодвинув чашку, сидит одноглазый старик в чёрной повязке и молча выкладывает на стол тяжёлый кошель.

Дроссельмейер знает всё, что произошло, — он наблюдал за боем изнутри хвои. Он не объясняет ни кто он, ни откуда взял власть над карманным измерением, и уходит прежде, чем герои успеют задать третий вопрос. Выплатите 75 зм на персонажа (или 100 зм, если спасены все шесть Хранителей) — либо по *обычному зелью лечения* на каждого, если старик решит расплатиться «чем-то полезнее золота».

Экзамен на службу

Зачитайте игрокам:

> Меловые руны на полу вспыхивают и гаснут. Вы снова в придворной лаборатории, в собственных телах, среди оплывших свечей. Придворный маг стоит белый как полотно и смотрит на свои записи. «Это… это не была иллюзия», — выговаривает он наконец. А за его спиной, в дверях, стоит босая девочка в белой ночной сорочке, прижимая к груди серебряную туфельку, и смотрит на вас так, будто вы вернулись из места, где она только что была.

Маг полагал, что создаёт сон-испытание, а на самом деле открыл дверь в настоящий **Конфетенбург** — и не понял этого, пока не увидел туфельку в руках наследницы. Девочку зовут **Клара** (или **Мари** — на ваш выбор), она весь бой видела во сне и узнаёт каждого героя. Именно её вера и держала королевство; экзамен оказался не проверкой, а реальным спасением.

Контракт подписан немедленно: место в охране дома, жалованье, кров и покровительство рода. Разовая выплата — по разделу «Сокровища». Но маг отдельно предупреждает: *Мышиный Король ушёл в нору, а не погиб. Сны девочки пока небезопасны, и охрана ей нужна не от людей*.

Вор в шкатулке

Зачитайте игрокам:

> Короны с глухим звоном катятся по паркету — и вместе с ними из средней короны выкатывается крошечный стеклянный шар, внутри которого горит, не тая, первая снежинка года. Из щели под сахарным троном, путаясь в мишуре, вываливается и сам вор: фейский проныра Шелест, связанный по рукам и ногам ёлочным дождиком, тощий, перепуганный и совершенно не похожий на опасного преступника. «Я не знал! — пищит он. — Я продал ему искру, а он меня — себе в шуты! Забирайте, только вытащите меня отсюда!»

Украденный артефакт — «*Зимняя искра*», драгоценность, за которую вор заключил сделку с **Королём** и поплатился свободой. Она лежит среди сбитых корон; забрать её ничего не стоит. Дальше решение за игроками, и каждый вариант — законный финал:

Сдать заказчику. Полная выплата по разделу «Сокровища» плюс благодарность. Шелест уйдёт в клетке и запомнит имена.

Отпустить. Заказчик урежет плату вдвое, но Шелест станет должником отряда — и в следующей сессии принесёт то, что украсть нельзя, а можно только выменять.

Отдать на поруки Мари. Девочка просит не наказывать: «Он же тоже игрушка, только очень несчастная». **Дроссельмейер**, если он рядом, соглашается — и делает вора новым хранителем шкатулки. Денег меньше, но герои уходят с приглашением возвращаться.

Родовое проклятие

Зачитайте игрокам:

> Ледяная корка на ресницах вашего покровителя трескается и тает. Он делает первый тёплый вдох за много зим, открывает глаза — и произносит имя, которого в этом доме не знал никто: «Фриц». А в кулаке, разжатом впервые за месяцы, лежит щепка от старой деревянной челюсти, оправленная в серебро.

Правда, которую провидец не смог договорить: покровитель — потомок **Фрица Штальбаума**, того самого мальчика, что сломал **Щелкунчика** из ревности. Проклятие было не наказанием зла, а незакрытой виной, передававшейся по крови. Герои дали истории закончиться иначе: **Мари** простила брата, а **Принц** вернулся на трон.

Реликвия — щепка челюсти в серебре. Пока она хранится в доме, никто из рода больше не видит кошмаров о серых полчищах и не впадает в ледяной сон. Выплата — по разделу «Сокровища», плюс пожизненное покровительство дома: двери, кредиты, лошади и молчание стражи, когда молчание нужнее золота.

Шалость Архифеи Зимы

Зачитайте игрокам:

> Ёлка выпрямляется и уходит вверх, ветви отдают вам обычный рост, и вы снова смотрите на мир сверху вниз, а не из-под хвои. Снег под сапогами — настоящий, мокрый, зимний. Архифея Зимы сидит на нижней ветке, болтая босыми ногами в воздухе, и разглядывает вас с довольством ребёнка, у которого наконец получилась игрушка. «Ну вот, — говорит она. — Я так и думала, что вы не сломаетесь. Возвращаю ваши тела. А это — вам. Носите, пока не растает».

Архифея не была ни злодейкой, ни благодетельницей — ей было любопытно. Она возвращает героям привычный облик и оставляет каждому

Не для продажи

по крошечному стеклянному шарику на нитке. Денег здесь нет: нанимателя не было, а фейские дары золотом не меряются.

Дар Зимы (*очарование, сверхъестественный дар*)

Один раз, когда ваши хиты опускаются до 0, вы вместо этого остаётесь на 1 хите. Очарование исчезает сразу после срабатывания, а шарик на нитке тускнеет и рассыпается инеем.

Дар действует до конца следующего зимнего сезона — или пока Архифее не станет скучно снова.

Не для продажи

Награды

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	**Опыт за ед.**
Крыса	50
Мышиный король	200

Небоевые награды

Задачи или достижения	**Опыт на перс.**
Доверие Мари	20
Ремонт Щелкунчика	100
Испытание Хранителя	10 за каждое

Если Вы используете систему Вех из *Книги Мастера 2024*, победа над **Мышиным Королём** и спасение праздника гарантированно переводит всех героев с 1-го на 2-й уровень.

Сокровища

Поскольку герои являются ожившими игрушками в сказочной стране **Конфетенбург**, само приключение не подразумевает привычных денежных сокровищ, сундуков с монетами или драгоценностями внутри игровой сессии. Все расходники (зелья, фейерверки и эликсиры), полученные от Хранителей в Действии 3, предназначены для финальной битвы и теряют свою магию с двенадцатым ударом часов.

Однако если этот модуль проводился как часть большой кампании и персонажи попали в мир игрушек по контракту или заданию нанимателя (см. раздел «Зацепки приключения»), после возвращения в свой мир они получают заслуженную оплату.

Денежный эквивалент награды

В соответствии с рекомендациями *Книги Мастера* для четырёхчасового приключения 1–2 уровня, наниматель выплачивает героям следующую награду:

• Стандартная выплата (для 1-го уровня): 75 золотых монет (зм) на каждого персонажа (или 375 зм на весь отряд из 5 героев).

• Повышенная выплата (для 2-го): 100 золотых монет (зм) на каждого персонажа (или 500 зм на весь отряд).

В качестве альтернативы части золота наниматель (например, мастер **Дроссельмейер** или придворный чародей) может выдать отряду одно *обычное* или *необычное зелье лечения* (*Potion of Healing*) на каждого участника.

Нектар Вальса Цветов

Зелье, необычное

Внешний вид: Крошечный хрустальный флакон, запечатанный воском в форме бутона розы. Внутри переливается густая золотисто-лазурная жидкость с лёгким ароматом хвои, мяты и сладкой ванили.

Свойства: Вы можете выпить этот нектар или напоить им другое согласное существо в пределах 5 футов Бонусным действием (по правилам зелий D&D 2024). Выпивший восстанавливает 2d4 + 2 хита, а на его щеках на мгновение вспыхивает здоровый румянец.

Количество: Отряд получает 3 флакона.

Бодрость Востока

Зелье, необычное

Внешний вид: Миниатюрная медная фляжка, украшенная восточной чеканкой. От напитка внутри исходит обжигающий пряный пар с нотками кардамона, корицы и крепкого обжаренного кофе.

Свойства: Вы можете выпить этот эликсир Бонусным действием (или разделить фляжку между всеми членами отряда перед началом боя). На 1 час каждый выпивший получает Сопротивление (Resistance) урону ядом, а также Преимущество (Advantage) на спасброски против состояния Испуганный (Frightened).

Количество: 1 общая фляжка (хватает на весь отряд из 4–5 героев).

Нефритовый Свисток Небесных Драконов

Чудесный предмет, необычный (2 заряда)

Внешний вид: Изящный резной свисток из зелёного нефрита с привязанной к нему алой шёлковой кисточкой. Издаёт пронзительную, мелодичную трель, слышную сквозь любой грохот битвы.

Свойства: Свисток имеет 2 заряда. Пока вы держите его в руке, вы можете потратить Действие и 1 заряд, чтобы подать условный сигнал Китайским куклам в пагоде на ветвях. Выберите точку в пределах 60 футов, которую вы видите: туда со свистом прилетает механический дракон-фейерверк и взрывается снопом золотых искр.

Эффект взрыва: Каждое существо в радиусе 20 футов от этой точки должно совершить спасбросок Ловкости (СЛ 12). При провале существо получает 1d8 урона огнём и не может совершать Реакции до конца вашего следующего хода. При

Не для продажи

успехе существо получает половину урона и может использовать реакции как обычно. Когда оба заряда потрачены, свисток теряет свою магию.

Алый Флажок Кавалериста

Чудесный предмет, необычный (1 заряд)

Внешний вид: Небольшой треугольный флажок из алого бархата с золотой бахромой на лакированном деревянном древке, вручённый вам Доном Родриго и Кармен.

Свойства: Пока вы держите флажок в руке и находитесь в пределах 30 футов от Испанской пушки-хлопушки (имея к ней линию обзора), вы можете Бонусным действием эффектно взмахнуть им и скомандовать залп.

Эффект залпа: Испанские куклы дёргают за шнур, и орудие выстреливает громогласным зарядом конфетти и серпантина в конусе 15 футов перед собой. Все враги в области должны совершить спасбросок Ловкости (СЛ 12). При провале они получают 2d6 урона звуком и становятся *Ослеплёнными* (*Blinded*) до конца своего следующего хода. После выстрела картонный ствол пушки разрывается, а флажок становится обычным памятным сувениром.

Не для продажи

Приложение. Статистика НИП/монстров

Крыса-пехотинец

Маленький зверь, нейтрально-злой

Класс брони 13 (кожаный мундир)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки: Скрытность +6 (экспертиза)
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9
Языки Общий, Подземный
Опасность 1/4 (50 опыта; БВ+2)

Действия

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, плюс 2 (1к4) урона Ядом, если атака совершалась с Преимуществом.

Короткий лук. *Бросок дальнобойной атаки:* +4 дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Бонусные Действия

Ловкий побег. Крыса-пехотинец совершает действия **Отход** или **Затаивание**.



Мышиный король

Маленький зверь, нейтрально-злой
Класс брони 15 (позолоченная кираса)
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Навыки: Скрытность +6 (экспертиза)
Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9
Языки Общий, Подземный
Опасность 1 (200 опыта; БВ+2)

Магия Трёх Корон: Активна, пока короны на голове. **Мышиный Король** может бонусным действием неограниченно накладывать заклинание ***Туманный шаг***, телепортируясь на 30 футов в незанятое пространство, которое он видит, в облаке серой пыли и искр.

Действия

Мультиатака. Мышиный король совершает две атаки скипетром или одну атаку скипетром и 1 укус.

Скипетр. *Бросок рукопашной атаки:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Укус. *Бросок рукопашной атаки:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона, плюс 2 (1к4) урона Ядом.

Реакции

Подставить подданного. Когда существо, которое Король видит, попадает по нему атакой, **Король** выбирает другую крысу в пределах 5 футов от себя. Они мгновенно меняются местами, и выбранная крыса становится целью этой атаки вместо **Короля**.

Легендарное действие (3 раза в ход)

Предательская подмена. Сразу после окончания хода другого существа**,** если хиты **Мышиного короля** в этом ходу упали до 0 (и его короны все еще на голове), он использует подмену. Если он это делает, оказывается, что урон, который опустил его до 0, получил не он, а выбранная крыса в радиусе 40 футов. А сам Мышиный король меняется местами с выбранной крысой, оставшись с 1 хитом, и получает **временные хиты, равные половине этого урона (минимум 5)**. Выбранная крыса при этом умирает.

Не для продажи

Оловянный Капитан



Тебя отлили двенадцатым в партии из двенадцати. Одиннадцати уже давно нет, а тебя забыли, потому что стоял ближе всех к напольным часам и однажды завалился за них.

За годы на полке ты научился считать. Маятник — шестьдесят вздохов в минуту, цифра — пять минут, новогодний бой — двенадцать ударов. Магия праздника умирает ровно на последнем ударе. Сегодня ты считал снова: без двадцати двенадцать. Двадцать минут.

Двух вещей ты не понимаешь. Деревянная кукла держит спину как офицер, и на её мундире тот же вензель, что на сахарных воротах королевства. А сквозь щель в паркете ты слышал, как крысы называют кого-то Королём — с таким почтением, что по олову пошёл холод.

Мари приклеила тебе бумажный эполет: «Теперь ты снова настоящий капитан». Она твой командир. Ты считаешь вслух — шаги, секунды, удары.

Пряничный Дипломат



Тебя испекли в прошлый Сочельник и положили на салфетку чтобы любоваться, а не съесть сразу. С высоты стола ты видел, как зажигают гирлянду и рождается мир: глазурь стала улицами, вата — облаками, орехи — фонарями. Это Конфетенбург. Он живёт огнями ёлки и верой Мари в чудо. Погаснет вера — всё вокруг снова станет грудой чёрствого печенья и мусора.

Однажды тебя чуть не съели. Мари поднесла тебя ко рту, посмотрела в сахарные глаза и сказала: «Ты слишком красивый». Брата с той же тарелки не пощадили. Ты помнишь хруст — и с тех пор веришь, что правильные слова спасают жизнь.

Ты слышал, как на столе шептались конфеты: у королевства шестеро великих мастеров. Из имён запомнил одно — Фея Драже. И ты чувствуешь время глазурью: чем ближе полночь, тем сильнее она сохнет и стягивает лицо.
Ты хочешь, чтобы никто под ёлкой не был съеден или забыт. В драке прячешься за словами.

Не для продажи

Фарфоровая Балерина



Ты старше Мари: кружилась в шкатулке ещё её бабушки и танцевала на коронации юного Принца. Он подарил тебе звезду для волос.

Ты была там, когда пришёл Мышиный Король. Видела, как Принц осел, ссохся, стал деревянным, а голос оборвался на середине слова. Король заточил его в немую куклу для колки орехов, оживающую лишь в новогоднюю ночь. Хуже всего: шкатулка не остановилась. Ты продолжала танцевать и не могла ни закричать, ни отвернуться. Сорок два пируэта — ты их считала. С той ночи у тебя трещина на плече, и ты её не показываешь.

Поэтому ты знаешь: сломанная челюсть — катастрофа. Если разрушат оболочку, то королевство навсегда потеряет правителя.

Ты замечала, что дворец тускнеет вместе с огнями ёлки, и не понимаешь почему. А однажды Фея Драже залечила твою трещину сахарной пудрой: магия сладостей умеет исцелять. Что она может сейчас — не знаешь.

Ты хочешь станцевать танец, который что-то исправит. Ты держишь лицо, даже когда трескаешься.

Лоскутный Тряпичный Пёс



Тебя сшили из пледа, на котором Мари спала первые три года. Ты пахнешь её домом — молоком, корицей и тёплой тканью.

Ты живёшь под диваном, где идёт своя маленькая война. Серые мундиры — регулярная армия Мышиного Короля, тирана, которым движет не голод, а зависть. Генералы шептались над твоей головой, считая тебя спящим: сгрызть все сладости, сломать все игрушки до единой, погасить огни — чтобы комната погрузилась в вечную серую зиму.

Ты воевал с ними годами и однажды опоздал: от деревянного коня осталась щепа и колесо. Ты принёс колесо Мари, потому что не знал, что ещё делать. Больше не опоздаешь.

Ты знаешь, кто под ёлкой на что годен — таскал и прятал их годами, но рассказать красиво не сумеешь. И запомнил фразу слово в слово: «когда часы ударят двенадцать».

Ты хочешь, чтобы дом был цел, а стая рядом. Ты рычишь первым и не умеешь просить помощи.

Не для продажи

Заводной Мастер-Механик



Ты не был детской игрушкой: тебя собрали в мастерской Дроссельмейера как помощника-инструмент и принесли в ящике с отвёртками. Пальцы — ключи, ладони — тиски, глаз — лупа.

Ты починил всех под этой ёлкой. Вправлял капитану пружину в бедре, пришивал псу пуговицу вместо глаза, подклеивал балерине плечо. Ты знаешь, из чего сделан каждый и что он умеет лучше всего — представить всех Мари можешь точнее, чем кто-либо.

Одного ты починить не смог: бабушкина шкатулка замолчала навсегда. Ты стоял над ней до утра и с тех пор не выносишь слова «сломано окончательно».

Двух вещей ты не понимаешь. Весь Конфетенбург тикает, как гигантский часовой механизм, — но пружины ты не нашёл. А челюсть Щелкунчика это не шарнир, а запор: она не открывает рот, а удерживает что-то внутри.

Ты хочешь, чтобы ни одна сломанная вещь не осталась сломанной. О живых говоришь как о механизмах.

Стеклянный Эльф-Садовник



Тебя выдули из остатка стекла, из которого делали шар для верхушки ёлки. Тот шар разбился на второй год — ты слышал звон с ветки ниже и с тех пор не выносишь резких звуков.

Ты живёшь среди гирлянд и цветов и знаешь всех шестерых Хранителей лично — годами носил им пыльцу. Фея Драже в леденцовом павильоне — боевой дух. Испанские куклы на алой юбке у ствола — артиллерия. Китайские в пагоде на ветвях — драконы-фейерверки. Восточные в шатре знают всё о кофе. Пастушки у горы коробок — овечки первыми бегут от крыс. Цветы в венке из омелы — целебная пыльца.

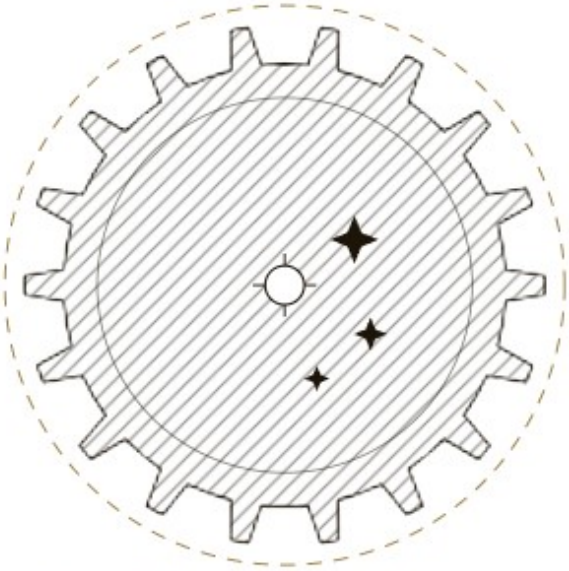
Они не откажут, если попросить, но мыши их запугали: сначала помоги им. Ты видел серые мундиры вокруг кукол, но имени предводителя не расслышал. И заметил с ветки, что руки гнома — инструменты, а капитан не сбивается со строя.

Ты хочешь, чтобы никто под ёлкой не разбился. Ты уходишь в тень вместо того, чтобы сказать «нет».

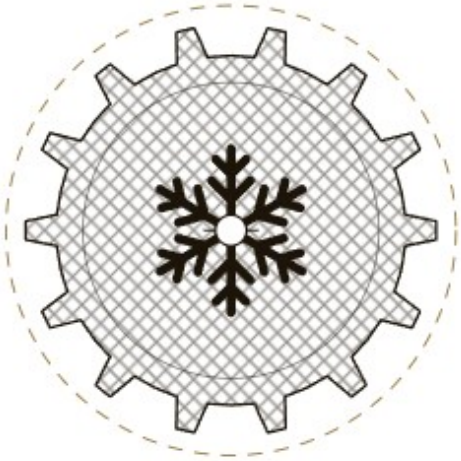
Не для продажи

Приложение Раздаточный материал

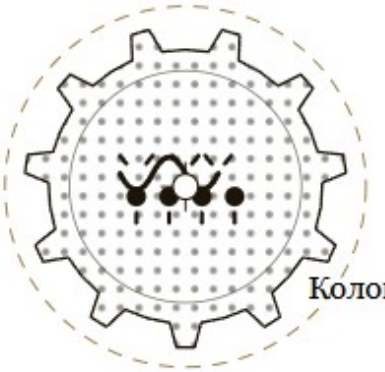




Ночь — Тёмная сталь, Ø69.92 мм



Снежинка — Серебро, Ø55.2 мм





Колокольчик — Золото, Ø27.6 мм

Гирлянда — Латунь, Ø43.24 мм

Не для продажи

Оловянный Капитан

ui 1/6

Упрощённый лист · Воин 1 уровня · D&D 2024 · «Битва за Конфетбург»

Стойкий командир оловянного отряда в нарядном мундире, с блестящей игрушечной саблей, луком и круглым щитом.

Стойкий командир оловянного отряда в нарядном мундире, с блестящей игрушечной саблей, луком и круглым щитом.



«Так точно! Держать строй!»

ЗАЩИТА	ХИТЫ	СКОРОСТЬ
16 КД	12 здоровье	30 фт · 6 клеток

СИЛ 16	+3	ЛОВ 12	+1
ТЕЛ 14	+2	ИНТ 10	+0
МДР 10	+0	ХАР 14	+2

ОРУЖИЕ

Оловянная сабля (длинный меч) — +5

Ближний бой · 1к8 + 3 рубящий · досягаемость 5 фт.

Игрушечный арбалет (лёгкий арбалет) — +3

Дальний бой · 1к8 + 1 колющий · дистанция 80/320 фт.

ГЛАВНЫЕ УМЕНИЯ

- +5 **Атлетика (СИЛ)** — двигать тяжёлые предметы, лазать
- +4 **Спасбросок Телосложения (ТЕЛ)** — терпеть холод, яд и усталость
- +4 **Убеждение (ХАР)** — командовать и ободрять

Остальные проверки: используй модификатор нужной характеристики.

УМЕНИЕ ИЗ ПРЕДЫСТОРИИ

Бдительный (Alert)

Ты всегда начеку. Ты прибавляешь **+2 к броску Инициативы** (ходишь в бою одним из первых) и можешь поменяться своей инициативой с союзником в начале сражения.

СУПЕРСПОСОБНОСТЬ

Второе дыхание

Один раз за битву ты можешь глубоко вдохнуть и восстановить себе **1к10 + 1** здоровья.

ОТМЕЧАЙ: ☐

МОЯ ИСТОРИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРЕДЫСТОРИИ · ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ты — стойкий оловянный солдатик, чей пост находился ближе всего к гигантским напольным часам гостиной. Ты точно знаешь: магия праздника угаснет ровно в полночь с последним, двенадцатым ударом часов. Если до этого момента сердце Конфетенбурга не забьётся вновь, чары Дроссельмейера развеются, игрушки навсегда застынут, и мышиная армия сможет захватить королевство без боя. На часах уже без двадцати двенадцать — у вас осталось всего 20 минут на то, чтобы починить принца и подготовиться к финальной битве!

Твой капитанский долг — защищать правителя. Ты помнишь, что деревянная кукла Щелкунчик на самом деле является заколдованным Принцем Конфетенбурга, но детали проклятия тебе неизвестны.

С высоты часов ты видел серые мундиры. Ты знаешь, что мышиной армией командует безжалостный Мышиный Король, который хочет погрузить мир во тьму, но ты не знаешь его коварного плана.

ХИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

зачёркивай по одной · упал до 0 — не умираешь

Мастеру: он знает точное время и ставку — полночь. Пусть игрок назовёт его вслух, это заводит таймер сцены.

Пряничный Дипломат

ui 2/6

Упрощённый лист · Бард 1 уровня · D&D 2024 · «Битва за Конфетбург»

Весёлый расписной имбирный пряник с глазурью, крошечной лютней из ореховой скорлупы и сладким голосом.

Весёлый расписной имбирный пряник с глазурью, крошечной лютней из ореховой скорлупы и сладким голосом.



БАРД 1

«Позвольте, я договорюсь — я сладкий, мне верят!»

ЗАЩИТА	ХИТЫ	СКОРОСТЬ
13 КД	9 здоровье	30 фт · 6 клеток

СИЛ 8	-1	ЛОВ 14	+2
ТЕЛ 12	+1	ИНТ 14	+2
МДР 10	+0	ХАР 16	+3

ОРУЖИЕ

Карамельная рапира (рапира) — +4

Ближний бой · 1к8 + 2 колющий · досягаемость 5 фт.

Праща с сахарными драже (праща) — +4

Дальний бой · 1к4 + 2 дробящий · дистанция 30/120 фт.

ГЛАВНЫЕ УМЕНИЯ

- +5 **Выступление / Убеждение (ХАР)** — петь, танцевать, договариваться
- +4 **История / Магия (ИНТ)** — знать сказки и тайны
- +4 **Акробатика (ЛОВ)** — уворачиваться и прыгать

Остальные проверки: используй модификатор нужной характеристики.

УМЕНИЕ ИЗ ПРЕДЫСТОРИИ

Музыкант (Musician)

После любого отдыха ты можешь сыграть весёлую мелодию на лютне и подарить **Героическое вдохновение** (переброс любого кубика к20) **двум своим друзьям**.

ТРЮКИ · БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

Злая насмешка: Обидно дразнит крысу. Она проходит спасбросок Мудрости (**СЛ 13**) или получает **1к6** урона и бьёт с помехой в следующий ход.

Фокусы (Prestidigitation): Создаёт сладкие запахи, рассыпает безопасные искры или мгновенно чистит одежду.

ЗАКЛИНАНИЯ · 2 ЯЧЕЙКИ ЗА ИГРУ

Лечащее слово: Поёт весёлую песенку и лечит друга на расстоянии на **1к4 + 3** здоровья.

Очаровать личность: Сладкой речью заставляет одного врага считать тебя другом.

ЯЧЕЙКИ МАГИИ: ☐☐

МОЯ ИСТОРИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРЕДЫСТОРИИ · ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ты — искусно расписанный имбирный пряник, сошедший с праздничного стола. Ты до мельчайших подробностей знаешь устройство этого мира. Это место называется Конфетенбург — тайное рождественское королевство. В новогоднюю ночь, когда зажигаются гирлянды, чистая детская вера Мари материализуется, превращая обычные сладости и украшения в живую цветущую страну, а вату — в облака. Но эта магия крайне уязвима: без веры Мари весь этот мир мгновенно превратится в груду чёрствого печенья и мусора.

Как кондитер, ты слышал, что вернуть к жизни правителя могут только лучшие мастера замка: великая Фея Драже и куклы разных народов, но ты не знаешь, где их искать и что им нужно.

Ты чувствуешь, как твоя глазурь начинает слегка подсыхать по мере того, как время неумолимо близится к полуночи, унося с собой драгоценные минуты жизни.

ХИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐ зачёркивай по одной · упал до 0 — не умираешь

Мастеру: его Харизма закрывает испытание Феи Драже (СЛ 11). За яркую речь давай успех без броска.

Фарфоровая Балерина

ui 3/6

Упрощённый лист · Чародей 1 уровня · D&D 2024 · «Битва за Конфетбург»

Хрупкая, но отважная балерина из музыкальной шкатулки, чьи танцы рассыпают вокруг искры зимнего волшебства.

Хрупкая, но отважная балерина из музыкальной шкатулки, чьи танцы рассыпают вокруг искры зимнего волшебства.



ЧАРОДЕЙ 1

«Тише... я пройду на цыпочках — фарфор не звенит.»

ЗАЩИТА	ХИТЫ	СКОРОСТЬ
12 КД	8 здоровье	30 фт · 6 клеток

СИЛ 8	-1	ЛОВ 14	+2
ТЕЛ 12	+1	ИНТ 12	+1
МДР 14	+2	ХАР 16	+3

ОРУЖИЕ

Фарфоровый кинжал (шпилька) — +4
Ближний бой · 1к4 + 2 колющий · досягаемость 5 фт.

Метание шпильки (или Морозный луч) — +4
Дальний бой · 1к4 + 2 колющий · дистанция 20/60 фт.

ГЛАВНЫЕ УМЕНИЯ

Убеждение / Обман (ХАР) +5 — красноречие и обаяние

Проницательность (МДР) +4 — понимать чувства других

Акробатика (ЛОВ) +4 — грациозные прыжки и пируэты

Остальные проверки: используй модификатор нужной характеристики.

УМЕНИЕ ИЗ ПРЕДЫСТОРИИ

Везунчик (Lucky)

У тебя есть 2 очка Удачи. Если тебе или твоему врагу выпало плохое/хорошее число на кубике к20, ты можешь потратить очко Удачи, чтобы получить Преимущество на свой бросок или дать Помеху врагу.

ОТМЕЧАЙ: ☐☐

ТРЮКИ · БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

Морозный луч: +5 к попаданию, дистанция 60 фт., урон 1к8 (холод) и замедляет врага.

Танцующие огоньки: Создаёт до 4 парящих светящихся огоньков, освещающих темноту под ёлкой.

Волшебная рука: Создаёт призрачную руку, способную поднять или передвинуть лёгкую игрушку на расстоянии до 30 фт.

ЗАКЛИНАНИЯ · 2 ЯЧЕЙКИ ЗА ИГРУ

Волшебная стрела: Выпускает 3 сияющие хрустальные стрелы, которые всегда попадают в цель без броска и наносят 3к4 + 3 урона.

Щит: Создаёт вокруг себя ледяной барьер, который спасает от внезапного удара врага (+5 к Защите на 1 ход).

ЯЧЕЙКИ МАГИИ: ☐☐

МОЯ ИСТОРИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРЕДЫСТОРИИ · ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ты — изящная балерина из старинной музыкальной шкатулки, которая много лет кружилась в замке Конфетенбурга. Ты доподлинно знаешь историю Щелкунчика. Это не просто кукла — это заколдованный Принц Конфетенбурга. Много лет назад Мышиный Король наложил на него проклятие, заточив в уродливое деревянное тело, способное ожить только раз в году. Поломка его челюсти Фрицем — катастрофа, ведь если деревянная оболочка будет уничтожена, королевство навсегда потеряет своего законного правителя, а магия замка угаснет.

Ты помнишь, что замок и весь Конфетенбург существуют и дышат только благодаря свету новогодней ёлки, но как устроена эта магия, тебе неизвестно.

Ты знаешь, что оживить Принца способна лишь древняя магия сладостей, которой владеет твоя близкая подруга — Фея Драже, но её саму сейчас сковал страх.

ХИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐ — зачёркивай по одной · упал до 0 — не умираешь

Мастеру: только она знает полное проклятие Принца и что оживит его магия сладостей Феи Драже.

Лоскутный Тряпичный Пёс

ui 4/6

Упрощённый лист · Следопыт 1 уровня · D&D 2024 · «Битва за Конфетбург»

Верный пёс, сшитый из мягких разноцветных лоскутков, с пуговицами вместо глаз и острым нюхом разведчика.

Верный пёс, сшитый из мягких разноцветных лоскутков, с пуговицами вместо глаз и острым нюхом разведчика.



СЛЕДОПЫТ 1

«Гав! Я чую мышей за коробкой, я туда!»

ЗАЩИТА	ХИТЫ	СКОРОСТЬ
14 КД	11 здоровье	30 фт · 6 клеток

СИЛ 12	+1	ЛОВ 16	+3
ТЕЛ 12	+1	ИНТ 10	+0
МДР 16	+3	ХАР 8	-1

ОРУЖИЕ

Звонкий кусь (короткий меч) +5

Ближний бой · 1к6 + 3 колющий · досягаемость 5 фт.

Игрушечный лук (короткий лук) +5

Дальний бой · 1к6 + 3 колющий · дистанция 80/320 фт.

ГЛАВНЫЕ УМЕНИЯ

+5 **Внимательность / Выживание (МДР)** — выслеживать врагов, чуять опасность

+5 **Скрытность (ЛОВ)** — прятаться в хвое и за коробками

+3 **Атлетика (СИЛ)** — бегать и прыгать через сугробы

Остальные проверки: используй модификатор нужной характеристики.

УМЕНИЕ ИЗ ПРЕДЫСТОРИИ

Крепкий (Tough)

Твои лоскутки сшиты невероятно прочно. Ты получаешь **+2 дополнительных хита** (уже учтено в твоём здоровье) и с лёгкостью переносишь любые удары.

СУПЕРСПОСОБНОСТЬ

Метка охотника

Ты берёшь след врага. Все твои атаки по этой крысе наносят дополнительно **+1к6** урона.

ОТМЕЧАЙ: ☐☐

МОЯ ИСТОРИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРЕДЫСТОРИИ · ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ты — преданный пёс, сшитый из разноцветных лоскутков ткани, который часто прятался под диваном и шпионил за мышиными норами. Ты точно знаешь врага: серые мундиры носит регулярная армия Мышиного Короля, жестокого тирана, которым движет зависть. Его коварный план — полностью уничтожить дух Рождества, сгрызть все сладости и сломать все до единой игрушки под ёлкой, чтобы дети больше никогда не радовались празднику, а комната погрузилась в вечную серую зиму.

Твоё лоскутное тело очень мягкое, но швы прочные. Ты умеешь бесшумно пробираться сквозь хвою и лучше всех чуешь опасность, защищая других.

Находясь под диваном, ты слышал, как мышиные генералы шептались: их главная атака начнётся ровно в полночь, когда напольные часы пробьют двенадцать раз.

ХИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

зачёркивай по одной · упал до 0 — не умираешь

Мастеру: ~~его Внимательность/Выживание закрывает дозор Пастушек (СЛ 11) — тогда в финале не будет крыс-застрельщиков.~~

Заводной Мастер-Механик

ui 5/6

Упрощённый лист · Плут 1 уровня · D&D 2024 · «Битва за Конфетбург»

Ловкий латунный человечек с ключиком на спине, вооружённый отвёрткой-шпагой, пращой и набором часовых

Ловкий латунный человечек с ключиком на спине, вооружённый отвёрткой-шпагой, пращой и набором часовых инструментов.



ПЛУТ 1

«Тик-так! Дайте три оборота и щепотку времени.»

ЗАЩИТА	ХИТЫ	СКОРОСТЬ
14	10	30
КД	здоровье	фт · 6 клеток

СИЛ	10	+0	
ЛОВ	16	+3	
ТЕЛ	14	+2	
ИНТ	16	+3	
МДР	10	+0	
ХАР	10	+0	

ОРУЖИЕ

Отвёртка-шпага (короткий меч) +5

Ближний бой · 1к6 + 3 колющий · досягаемость 5 фт. · +1к6 скрытого урона, если рядом с врагом стоит твой друг

Механическая рогатка (короткий лук) +5

Дальний бой · 1к6 + 3 колющий · дистанция 80/320 фт.

ГЛАВНЫЕ УМЕНИЯ

+5 **Анализ / Ремесло (ИНТ)** — чинить механизмы, решать загадки

+5 **Ловкость рук (ЛОВ)** — обезвреживать ловушки, вскрывать замки

+4 **Спасбросок Телосложения (ТЕЛ)** — прочный латунный корпус

Остальные проверки: используй модификатор нужной характеристики.

УМЕНИЕ ИЗ ПРЕДЫСТОРИИ

Ремесленник (Crafter)

Ты владеешь **Инструментами жестянщика** и умеешь с первого взгляда определять, как устроен любой замок, шестерёнка или ловушка. Ты можешь выточить недостающий заводной ключ или деталь для Щелкунчика **без проверки**!

СУПЕРСПОСОБНОСТЬ

Скрытая атака

Раз в ход ты наносишь **+1к6** дополнительного урона, если атакуешь врага, рядом с которым стоит твой союзник.

Работает раз в ход.

МОЯ ИСТОРИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРЕДЫСТОРИИ · ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ты — уникальная заводная игрушка (например, механический гном или мастер на пружинах), созданная из латуни, шестерёнок и стальных болтов. Твоё главное ремесло — починка любых механизмов и знание точных наук. Твои руки заменяют инструменты, и ты можешь исправить даже самую безнадёжную поломку. Ты сделан из прочного металла, не боишься ударов, и твоё призвание под этой ёлкой — возвращать сломанным вещам их прежнюю форму и дарить им вторую жизнь.

Ты подмечаешь, что весь Конфетенбург работает как гигантский, хрупкий часовой механизм, запущенный новогодней магией.

Ты видел, как Фриц ломал Щелкунчика, и знаешь, что его деревянная челюсть — это не просто деталь, а запорный механизм, удерживающий королевскую душу Принца внутри тела.

ХИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

зачёркивай по одной · упал до 0 — не умираешь

Мастеру: ~~он завершает ремонт в Действии 2. Если игрока нет — роль берёт НПС Альбрехт, старый оловянный часовщик.~~

Стеклянный Эльф-Садовник

ui 6/6

Упрощённый лист · Друид 1 уровня · D&D 2024 · «Битва за Конфетбург»

Изящная ёлочная игрушка из тонкого цветного стекла, хранящая секреты хвойного леса и волшебных цветов.

Изящная ёлочная игрушка из тонкого цветного стекла, хранящая секреты хвойного леса и волшебных цветов.



ДРУИД 1

«Осторожно... я стеклянный. Но сердце у меня тёплое.»

ЗАЩИТА	ХИТЫ	СКОРОСТЬ
13 КД	10 здоровье	30 фт · 6 клеток

СИЛ 10	+0	ЛОВ 12	+1
ТЕЛ 12	+1	ИНТ 14	+2
МДР 16	+3	ХАР 10	+0

ОРУЖИЕ

Еловая ветвь-посох (дубинка) +2
Ближний бой · 1к6 дробящий · досягаемость 5 фт.

Метание шишки (праща) +3
Дальний бой · 1к4 + 1 дробящий · дистанция 30/120 фт.

ГЛАВНЫЕ УМЕНИЯ

+5 **Медицина / Природа (МДР)** — лечить друзей, понимать растения

+4 **Магия (ИНТ)** — знать волшебные рецепты

+3 **Акробатика (ЛОВ)** — быстро уклоняться

Остальные проверки: используй модификатор нужной характеристики.

УМЕНИЕ ИЗ ПРЕДЫСТОРИИ

Целитель (Healer)

Когда ты лечишь друга (заклинанием или зельем), ты можешь **перебросить любую выпавшую «1»** на кубике лечения, чтобы восстановить больше здоровья!

ТРЮКИ · БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

Волшебный камень: Заколдовывает еловую шишку — бросок +5 к попаданию, дистанция 60 фт., урон 1к6 + 3 (дробящий).

Друидизм: Заставляет бутоны распускаться, предсказывает погоду или зажигает/гасит маленькие свечи.

ЗАКЛИНАНИЯ · 2 ЯЧЕЙКИ ЗА ИГРУ

Лечение ран: Прикосновением лечит друга на 1к8 + 3 здоровья.

Благословение: Осыпает 3 друзей золотой пыльцой — они прибавляют +1к4 ко всем своим атакам!

ЯЧЕЙКИ МАГИИ: ☐☐

МОЯ ИСТОРИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРЕДЫСТОРИИ · ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ты — хрупкий эльф из тонкого выдувного стекла, живший среди ёлочных гирлянд и искусственных цветов. Ты лично знаком со всеми великими мастерами Конфетенбурга. Ты знаешь план спасения: чтобы починить Щелкунчика, нужно обратиться к Фее Драже, куклам разных народов (Испанской, Восточной, Китайской, Пастушкам) и волшебным Цветам. Каждый из них хранит особую эссенцию (ингредиент, инструмент или заклинание), но они напуганы мышами. Если попросить у них помощи, они обязательно выручат!

Ты видел сверху, как мышиные лазутчики окружили кукол, и знаешь, что Мышиный Король пытается запугать мастеров, чтобы те не помогли Щелкунчику.

Из-за того, что ты сделан из стекла, ты невероятно ловок и умеешь обращаться с тонкой, хрупкой магией, недоступной тяжёлым игрушкам.

ХИТЫ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ зачёркивай по одной · упал до 0 — не умираешь

Мастеру: он знает весь план спасения и всех Хранителей. Пусть игрок перечислит их Мари — это закрывает её четвёртый вопрос.

Об авторах

Авторы: Вероника и Константин Чалышевы

Спасибо, что выбрали наше приключение! Это наша первая совместная работа — и тем дороже нам, что вы держите её в руках.

«*Битва за Конфетенбург*» родилась в семейном кругу, после просмотра записи балета в исполнении Мариинского театра. Мы переместились под ёлку и устроили свою маленькую битву: переложили сцену сражения с Мышиным королём на язык правил D&D 5e (редакция 2024 года, с упрощениями для юных игроков). Балет оказался непростым для детского восприятия — и эта импровизация помогла раскрыть характеры и мотивы героев, понятные и близкие ребёнку.

Получилось так живо и увлекательно, что мы решили оформить нашу домашнюю сказку в полноценное приключение — для самой широкой аудитории. Мы сыграли его с друзьями, внесли правки по итогам игр и отправили на конкурс. Так из одной театральной ночи выросла целая волшебная страна под ёлкой.

При оформлении модуля использовалась нейросеть Qwen.



Надеемся, что это приключение подарит вам и вашим близким дух приближающегося праздника, тепло и веру в чудо — ту самую, что оживляет игрушки под ёлкой.

С Рождеством и Новым годом!

Полезные ссылки:

Пекарня творцов — boosty.to/bakery_creators

Атерния — aternia.games

Студия 101 — studio101.ru