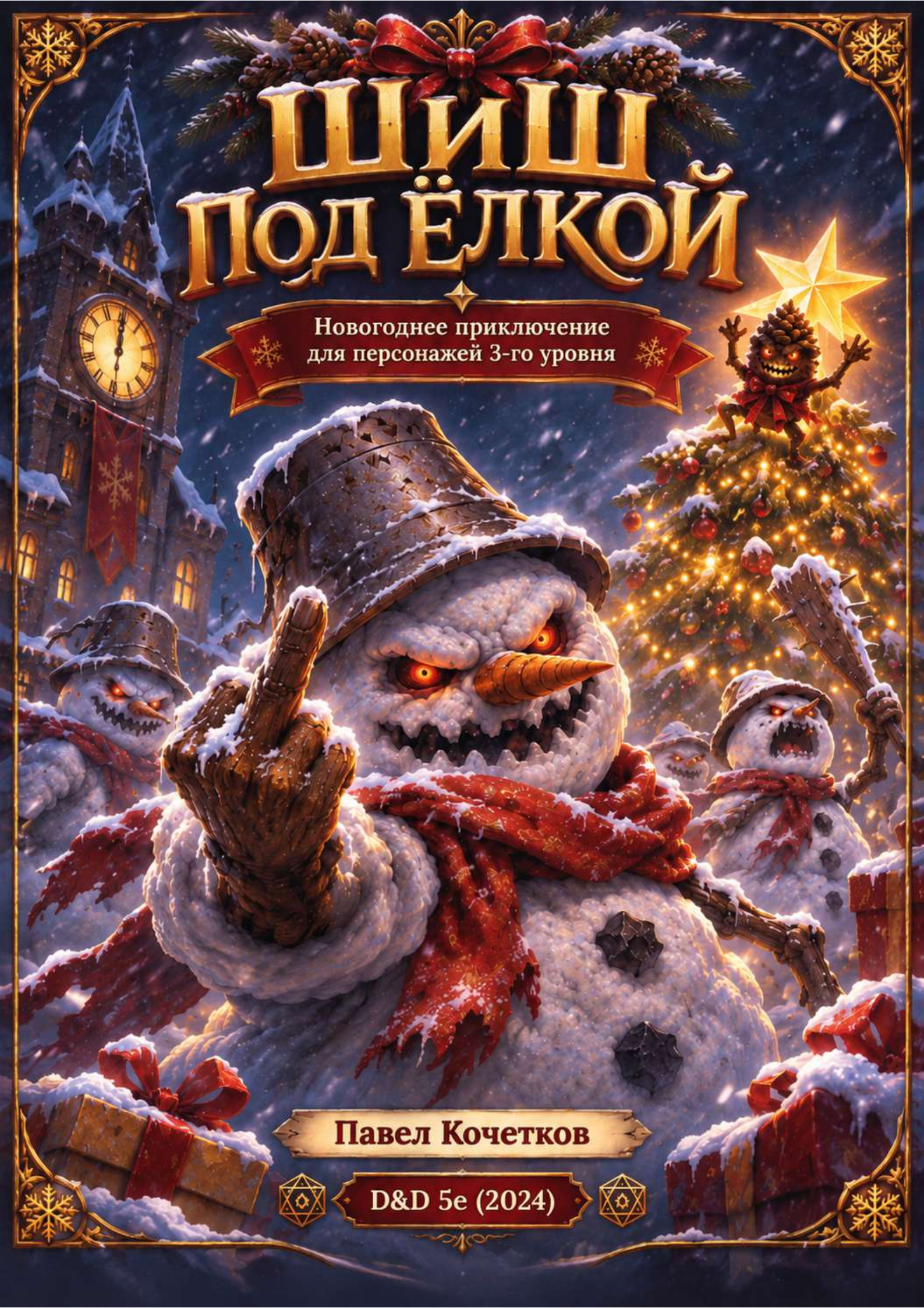

Шиш под ёлкой
Новогоднее приключение
для персонажей 3-го уровня
Павел Кочетков
D&D 5e (2024)

О приключении



«Шиш под ёлкой» — лёгкое, хулиганское и зимне-новогоднее приключение для персонажей 3-го уровня.

Рекомендуется заранее анонсировать его игрокам именно в таком духе. Их ожидает весёлая праздничная история со снеговиками из жёлтого снега, мандаринами и неожиданными последствиями собственных поступков.

Вечером перед Новым годом герои собираются в таверне при Гильдии Героев. Однако уютное застолье прерывает нападение снеговиков, которые устраивают настоящий погром и похищают праздничные украшения и подарки.

Следы ведут к городской площади, где маленькая игрушка по имени Шиш Гарька готовит ужасную месть всем, кто когда-либо получал подарки.

Героям предстоит преодолеть снежный лабиринт и остановить злодея до последнего удара новогодних курантов.

Основная информация

- **Система:** D&D 5e (2024).
- **Уровень:** 3-й.
- **Количество персонажей:** 4–5.
- **Продолжительность:** 3–5 часов.
- **Жанр:** праздничная комедия, расследование, сражения.

Подготовка к игре

Персонажи создаются по правилам «Книги игрока» 2024 года. Для приключения используются дополнительные домашние правила, описанные далее.

Рекомендую мастеру принести настоящие мандарины. Они станут игровыми атрибутами и наполнят комнату новогодним ароматом.

Предложите игрокам захватить праздничные угощения: конфеты, пряники, оливье или шампанское — в зависимости от их возраста и предпочтений. Подойдут и безалкогольные напитки.

При желании заранее подготовьте небольшие подарки для игроков. Вручить их можно в конце приключения. Другой вариант — придумать индивидуальные подарки для персонажей: магические предметы или просто тёплые, памятные вещи.

Приключение можно построить практически в любую фэнтезийную кампанию. Гильдию Героев и её сотрудников разрешается заменить подходящими организациями и NPC.

История Шиш Гарьки

Информация для мастера.

Год назад десятилетний Квентин Брандивик мечтал получить на Новый год дорогого заводного дракона. Мальчик был избалованным и капризным: грубил взрослым, издевался над сверстниками и постоянно требовал подарки.

Родители решили преподать ему урок и вместо дракона подарили маленькую игрушку из еловой шишки. У неё были ручки из веточек, ножки, глазки-бусинки и красная ленточка на шее.

На коробке красовалась надпись:

**«Шиш Гарька.
Твой маленький друг».**

Квентин пришёл в ярость.

«Какая ещё шишка?! Я дракона просил! Не нужен мне этот уродец!»

Мальчик выбросил игрушку из окна в придорожную канаву.

Никто не знал, что мастер вложил в игрушку искру волшебства. Шиш Гарька мог слышать, чувствовать и понимать происходящее.

Целый год он пролежал в канаве. Его поливали дожди, засыпало снегом, мимо проходили люди. Но никто так и не подобрал маленькую фигурку.

Гарька слушал, как окружающие поздравляют друг друга и радуются подаркам. Постепенно его обида превратилась в ненависть к Новому году.

Накануне следующего праздника заключённая в игрушке магия окончательно пробудилась.



Шиш Гарька выбрался из канавы и отправился мстить.

План мести

Гарька решил, что если его однажды выбросили как ненужный подарок, то больше никто в городе не заслуживает подарков.

Его цель — лишить всех горожан новогодних подарков.

Гарька знает о существовании новогодней магии: в канун праздника мандариновый сок способен оживлять снеговиков и подчинять их своему создателю.

С помощью этой магии он создал первых снежных прислужников.

Затем Гарька забрался на вершину городской ёлки и завладел волшебной звездой. Она оказалась могущественной магической фокусировкой, усиливающей праздничное волшебство.

Теперь Гарька способен создавать много снеговиков, управлять снежными стенами и оживлять праздничные украшения.

Его армия похищает подарки со всего города и складывает их под городской ёлкой.

После последнего удара курантов Гарька намеревается поднять звезду и произнести:

«Раз, два, три — ёлочка, гори!»

Тогда ёлка и все подарки вспыхнут огромным волшебным костром.

Гарька не заботится о возможных жертвах и разрушениях. Он хочет, чтобы горожане почувствовали разочарование.



Истинное желание

В действительности Гарька мечтает лишь об одном: чтобы кто-нибудь действительно захотел получить его в подарок.

Именно поэтому герои смогут остановить его не только оружием.

Дух Нового года

В приключении действуют два особых домашних правила: **мандариновое вдохновение** и **угольки**. Они позволяют новогоднему волшебству реагировать на поступки персонажей.

Объявление перед игрой

«Сегодня мы играем в особое новогоднее приключение, поэтому я добавлю несколько праздничных правил.

За добрые поступки, помощь окружающим и создание праздничного настроения вы сможете получать вдохновение. Вместо обычного вдохновения я буду выдавать настоящие мандарины. Они обладают особой магией, свойства которой вы откроете во время игры.

А за злые поступки, жестокость и намеренную порчу праздника вы можете получать угольки.

И мандарины, и угольки повлияют на происходящее. Каким образом — узнаете позже.

Но вы не обязаны быть хорошими. Поступайте так, как поступили бы ваши персонажи. Просто помните, что в новогоднюю ночь даже небольшие решения могут иметь последствия».

Мандариновое вдохновение

Награждайте персонажей мандаринами за добрые, благородные и особенно праздничные поступки.

Награду можно выдавать в любой момент приключения. Кого именно наградить, определяет мастер.

Мандариновое вдохновение — это особый игровой ресурс, который существует отдельно от Героического вдохновения, предусмотренного правилами D&D 5e (2024).

Мандариновые жетоны можно накапливать.

Переброс. Сразу после броска к20, совершённого вашим персонажем, вы можете потратить один мандарин и перебросить этот к20. Вы должны использовать новый результат.

Мандариновое вдохновение не расходует Героическое вдохновение и не заменяет его.



Новогодняя магия мандаринов

В канун Нового года все мандарины приобретают необычное свойство: их сок способен оживлять снеговиков.

При этом мандарины — редкие и дорогие диковинные плоды, поэтому раздобыть их в большом количестве непросто.

Создание снеговика

Чтобы слепить обычного снеговика, персонажу требуется 10 минут и достаточно снега.

Лепка снеговика занимает время и не является специальным действием из правил.

Затем бонусным действием персонаж может выжать на него сок одного мандарина. Это особое действие (домашнее правило), которое оживляет снеговика и назначает персонажа его создателем.

Герои могут сократить время лепки, работая вместе, применяя инструменты или магию. Мастер определяет необходимое время и при желании назначает проверку подходящей характеристики.

Размер	Мандарины
Обычный снеговик	1
Большой снеговик	3
Огромный снеговик	5 и более

Характеристики нестандартных снеговиков определяет мастер.



Перехват контроля

Вы можете перехватить контроль над уже ожившим снеговиком, если находитесь рядом с ним (в пределах 5 футов). Для этого бонусным действием потратьте один мандарин — снеговик немедленно подчиняется вам.

Чтобы перехватить контроль на расстоянии, мастер может потребовать один из вариантов (по ситуации):

- действие Атака — бросок дальнобойной атаки импровизированным снарядом (например, брызгой сока);
- или проверку Ловкости (Сл определяет мастер), если способ доставки сока необычный.

Управление снеговиками

Ожившие снеговики совершают собственные ходы и выполняют общие приказы своего владельца. Управление ими не считается действием «Помощь» или «Использование».

Вы можете отдавать приказы одному или нескольким своим снеговикам бонусным действием. Снеговик подчиняется вашим приказам, если находится в пределах 60 футов от вас и может вас слышать или видеть.

Если вы использовали бонусное действие, чтобы оживить снеговика соком или отдать приказы снеговикам, вы не можете использовать другое бонусное действие в этом же ходу.

Совет автора

Использованный мандарин можно не откладывать, а съесть! Разумеется, это необязательно.

Угольки

За осознанную жестокость, издевательства, корыстное причинение вреда и намеренную порчу праздника мастер может выдавать персонажам угольки.

Осознанный отказ помочь тоже может заслуживать уголька.

Если герой прямо просят о помощи, он имеет возможность помочь, но сознательно отказывается, мастер вправе считать это злым поступком.

Однако необходимо учитывать обстоятельства: персонажи не обязаны помогать всем без исключения, особенно если сами находятся в опасности.



Свойства угольков

Уголёк волшебным образом появляется в кармане персонажа.

Он не причиняет вреда и выглядит совершенно обычным.

Если выбросить уголёк, позднее тот снова обнаружится среди вещей героя.

Избавиться от него можно, искренне исправив поступок, за который он был получен.

Секрет для мастера

В финале все накопленные угольки притянутся к Гарьке и станут бронёй его снежного голема.

Каждый уголёк увеличивает максимум хитов угольного голема на 5, но суммарный бонус не может превышать 40 хитов.

Не раскрывайте этот эффект игрокам заранее.

Комментарий автора

Для этого приключения можно заказать обычный художественный уголь, разломать его на небольшие кусочки и выдавать игрокам.

Я сам использую именно такой способ. Игроки получают настоящий уголёк и могут физически наблюдать последствия своих решений.

Но учтите: художественный уголь немного пачкается. Рекомендую заранее подготовить салфетки или ёмкость для его хранения.

Новогодний вечер в Гильдии

Приключение начинается вечером перед Новым годом.

Большинство авантюристов уехали к семьям, отправились в отпуск или выполняют срочные контракты.

В таверне при Гильдии Героев остались лишь персонажи игроков — бедолаги, которым больше некуда пойти в праздничную ночь.



Начало приключения

Таверна Гильдии Героев встречает вас непривычной тишиной.

Обычно здесь звенят кружки, спорят авантюристы и звучат невероятные истории о подвигах.

Сегодня большинство столов пустует.

В камине потрескивают поленья. В зале стоит нарядная ёлка, а из кухни доносится запах горячего мяса и свежих пирогов.

Хозяин таверны появляется с огромным подносом.

«Ну что, герои! Раз уж все остальные разбежались, будем праздновать своей компанией! Усаживайтесь, пока всё горячее!»

Праздничный ужин

Хозяин приготовил праздничный стол и заказал каждому авантюристу подарок. Но доставщик задерживается.

«Наверное, где-нибудь сугроб объезжает. Ну ничего, пока ждём — садитесь за стол!»

Он предупреждает, что подарки нельзя открывать до последнего удара курантов.

«И даже не думайте распаковывать! Я специально просил всё красиво упаковать. Некоторые из вас собственные раны перевязывают хуже!»

Представление персонажей

Пока хозяин накрывает стол, предложите игрокам описать внешность своих персонажей и рассказать, какое первое впечатление они производят на окружающих.

После знакомства можно дать героям возможность произнести тосты или поделиться новогодними воспоминаниями.

Праздник отменяется!

В разгар застолья в окно с невероятной силой ударяет снежок.

Раздаётся звон разбивающегося стекла.

Затем второй снежок разбивает соседнее окно. И третий.



Нападение

Входная дверь распахивается от мощного удара. Внутрь врывается холодный ветер.

На пороге появляется снеговик с угольными глазами и огромной морковкой вместо носа. В одной руке-ветке он держит кухонный нож.

За его спиной возникает целая толпа снежных фигур.

Вышибала бросается к двери и сдерживает нападающих.

Но несколько снеговиков уже проскользнули внутрь.

Один срывает гирлянду, другой бросается к ёлке, а третий прыгает на праздничный стол, опрокидывая блюда.

Начинается бой!

Первое сражение

В таверну прорываются три снеговика. Для четырёх персонажей можно использовать трёх. Для пяти персонажей — четырёх. Остальных удерживает вышибала.

Цель противников — не убить героев, а украсть новогодние украшения, подарки и праздничные вещи.

Снеговики стараются устроить погром и унести праздничные предметы.

- Снеговик может действием ***Использование*** подобрать или схватить неохраняемый праздничный предмет.
- Другим действием ***Использование*** он может выбросить этот предмет через разбитое окно.
- Если предмет удерживает персонаж, снеговик не может автоматически отобрать его. Мастер определяет проверку для противоборства (например, проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Ловкость рук) с учётом сопротивления владельца).

Похитители плохо понимают человеческие традиции. Они могут попытаться утащить скатерть, праздничный венок или даже нарядно одетого героя.

Дайте персонажам возможность остановить погром и поощряйте необычные решения.

Загадка жёлтого снега

После сражения герои могут осмотреть останки снеговиков.

Среди растаявшего снега обнаруживаются палки, угольки и кусочки моркови.

Но некоторые снеговики явно были слеплены из жёлтого снега.

Особенно подозрительно выглядит один, у которого вся нижняя часть туловища имеет насыщенный жёлто-оранжевый оттенок.

К счастью, при осмотре выясняется, что снег пахнет мандаринами, а внутри попадаются кусочки цитрусовой кожуры.

- **Мудрость (Восприятие) Сл 12** — заметить запах цитрусов и кусочки кожуры.
- **Интеллект (Магия) Сл 12** — понять магическую природу оживления снеговиков.

Если герои обнаружили кожуру или почувствовали запах, раскрывайте эту информацию без проверки.





Город под атакой

За окнами слышны крики. Снеговики грабят соседние дома, похищая подарки, украшения и праздничную еду.

Всю добычу они несут к городской площади.

Экстренный контракт

Распорядитель контрактов немедленно составляет поручение от Гильдии Героев.

Все остальные авантюристы заняты, поэтому именно персонажам предстоит спасти праздник и репутацию Гильдии.

Задача: остановить снеговиков, вернуть подарки и устранить угрозу празднику.

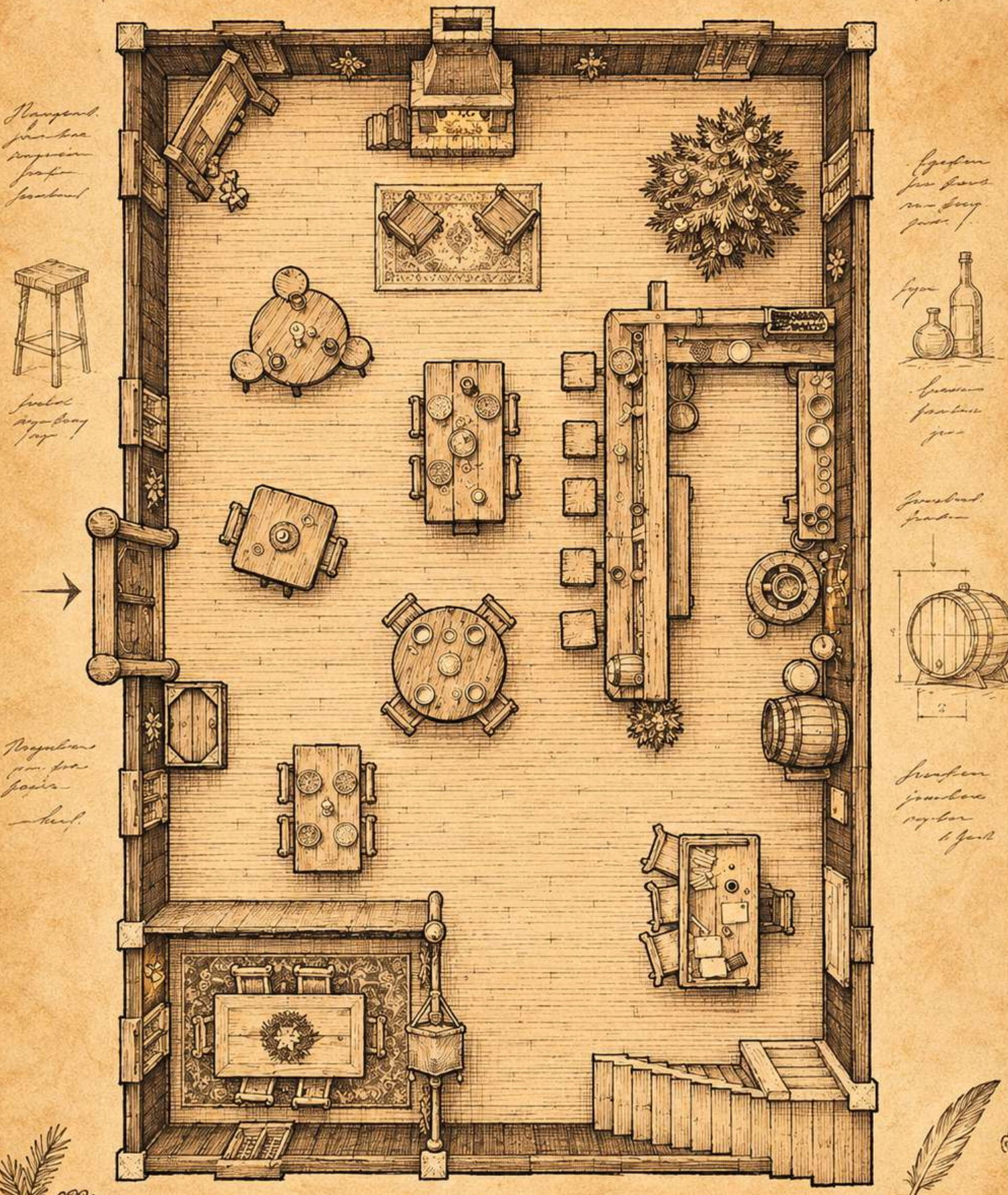
Вознаграждение: 80 зм на команду.

Премия: ещё 40 зм за выполнение до последнего удара курантов.

Распорядитель предупреждает:

«Все остальные герои заняты. Так что репутация нашей Гильдии буквально в ваших руках. Постарайтесь хотя бы в этот раз ничего не разрушить без крайней необходимости!»

Таверна



0 1 2 3 4 5

метры

Дорога к городской площади

Праздничные улицы охвачены хаосом. Снеговики воруют подарки, горожане пытаются спасти имущество, а некоторые пользуются всеобщей неразберихой.

По дороге герои столкнутся с двумя обязательными событиями. Дополнительные происшествия мастер может выбрать по таблице 1к8.



Подарки на мостовой

На перекрёстке снеговик поскользнулся и рассыпал мешок украденных подарков.

Пока он собирает коробки, несколько горожан пытаются растащить чужие вещи.

Один мужчина утверждает, что забирает собственный подарок. Женщина рядом спорит с ним, доказывая, что коробка принадлежит ей.

Герои могут остановить мародёрство, вернуть подарки владельцам или присвоить добычу себе.

Убегающий снеговик направляется к городской площади.

Самый капризный ребёнок

Возле богатого особняка десятилетний Квентин Брандивик закатывает истерику.

«Я просил КРАСНОГО дракона!
А этот ЗЕЛЁНЫЙ! Я его не хочу!»

Мальчик размахивает дорогой механической игрушкой, пока родители безуспешно пытаются его успокоить.

Если герои заговорят о прошлогодних подарках, Квентин вспомнит игрушку из шишки.

«А, эту штуку? Шиш Гарька, кажется.
Я её сразу выбросил. Совсем бесполезная была».

Игрушка была выброшена в канаву возле дома около года назад.

Эта информация может помочь героям понять мотивы злодея и разрешить конфликт мирным путём.

Новогодние происшествия

Для определения случайного события бросьте 1к8.

Мастер самостоятельно выбирает количество происшествий. Для короткой сессии достаточно одного-двух, для продолжительной — трёх-четырёх.

За поступки персонажей можно выдавать мандарины или угольки.



1. Пекарь в беде

Возле пекарни «Румяная корка» герои встречают Олвина Крамба.

Если ваши игроки прошли приключение «Крысы в подвале», этот пекарь им уже знаком: однажды он нанимал авантюристов, чтобы избавиться от крыс в подвале.

Сейчас Олвин пытается остановить двух снеговиков, которые уносят мешок имбирных пряников, приготовленных для детей из приюта.

Пекарь замахнулся на воров скалкой, поскользнулся и застрял головой в сугробе.

Герои могут остановить похитителей, помочь Олвину или воспользоваться суматохой.

Благодарный пекарь может подарить одному из героев редкий мандарин.



2. Снеговик-сирота

Девочка плачет над растоптанным снеговиком.

Она просит героев восстановить её снежного друга, которого разрушили пробегавшие мимо снеговики.

Персонажи могут помочь, утешить девочку, пообещать новый подарок или посмеяться над её несчастьем.

Для восстановления обычного снеговика волшебный мандарин не требуется.

Новогодние происшествия

Для определения случайного события бросьте 1к8.

Мастер самостоятельно выбирает количество происшествий. Для короткой сессии достаточно одного-двух, для продолжительной — трёх-четырёх.

За поступки персонажей можно выдавать мандарины или угольки.



3. Концерт под угрозой

На небольшой улице праздничный оркестр гномов исполняет весёлую мелодию.

Прохожие танцуют, а перед музыкантами стоит коробка для пожертвований.

Внезапно снеговик хватает дирижёрскую палочку и убегает.

Дирижёр немедленно останавливает концерт, заявляя, что без палочки не сможет руководить оркестром.

Герои могут вернуть палочку, убедить музыкантов продолжить выступление или попробовать себя в роли дирижёра.

А могут украсть собранные пожертвования, пока все отвлечены.

Если благодаря героям концерт продолжится, кто-то из слушателей подарит им мандарин.



4. Бабушка и снежная стена

Пожилая дворфийка яростно колотит клюкой по высокой снежной стене.

Стена внезапно выросла посреди улицы и перегородила дорогу к дому её внуков.

Бабушка торопится доставить детям праздничный пирог.

Герои могут помочь ей преодолеть стену. Сделать это можно по правилам со страницы 18.

Для подъёма на стену применимы проверки Атлетики. Кроме того, герои могут использовать действие «Помощь» там, где оно применимо, или обратиться к заклинаниям и способностям своих персонажей (например, создать опору, переместить кого-то или пробраться иным способом).

Особенно жестокие персонажи могут намеренно обрушить на неё ещё больше снега.

Событие знакомит игроков со свойствами снежных стен, которые они встретят на городской площади.

Если герои помогут бабушке, она подарит им мандарин.

Новогодние происшествия

Для определения случайного события бросьте 1к8.
Мастер самостоятельно выбирает количество происшествий. Для короткой сессии достаточно одного-двух, для продолжительной — трёх-четырёх.
За поступки персонажей можно выдавать мандарины или угольки.



5. Слишком усердный снеговик

Из открытого окна жилого дома наполовину торчит огромная праздничная индейка.

Снаружи её тянет снеговик, ухватившийся за ноги птицы.

Изнутри индейку держит целая семья: отец, мать, двое детей и бабушка.

Все кричат и тянут праздничное блюдо в свою сторону.

Герои могут спасти ужин, помочь снеговику, договориться с обеими сторонами или воспользоваться неразберихой.

При особенно неудачном вмешательстве индейка может вылететь из окна и приземлиться кому-нибудь на голову.



Семья может наградить героев мандарином за спасённый ужин.



6. Праздничный фейерверк

Гном-пиротехник пытается защитить тележку с фейерверками от снеговиков.

Один из снеговиков замечает большой детонатор и нажимает спусковой рычаг.

Раздаётся щелчок. Фитиль огромной ракеты загорается.

Проблема в том, что ракета направлена прямо в жилой дом.

Герои могут остановить запуск, перенаправить ракету или защитить жильцов.

Для отключения механизма требуется успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) Сл 12.

Если персонаж использует инструменты, мастер учитывает правила владения инструментами D&D 5e (2024).



За помощь пиротехник подарит героям одну праздничную ракету.

Праздничная ракета



Действием Использование персонаж запускает её в видимую точку в пределах 60 футов. Существа в радиусе 10 футов совершают спасбросок Ловкости Сл 12, получая 2к6 урона огнём при провале или половину при успехе. Запуск ракеты не является сотворением заклинания.

Новогодние происшествия

Для определения случайного события бросьте 1к8.

Мастер самостоятельно выбирает количество происшествий. Для короткой сессии достаточно одного-двух, для продолжительной — трёх-четырёх.

За поступки персонажей можно выдавать мандарины или угольки.

7. Праздник для одного

Через освещённое окно маленького дома герои замечают пожилого мужчину, который сидит совершенно один за праздничным столом.

Перед ним стоят шесть тарелок, но пять стульев пустуют.

Мужчина ожидал родственников на Новый год, однако никто не смог приехать из-за сильного снегопада.

Герои могут составить ему компанию, пригласить на городской праздник или оставить небольшой подарок.



За проявленную доброту старик может подарить одному из гостей редкий мандарин, который берёг для праздничного ужина.

8. Снеговик в шубе

Посреди улицы стоит огромный снеговик в красной шубе и с накладной белой бородой.

Снеговик держит мешок и жестами требует от прохожих складывать туда подарки.

Над ним виднеется вывеска — деревяшка, на которой углём написано:



Несколько доверчивых горожан уже поверили самозванцу.

Герои могут разоблачить снеговика, хитростью забрать мешок или присвоить подарки.



Если герои разоблачат снеговика, благодарный горожанин подарит им мандарин.

Городская площадь

Приближаясь к площади, герои замечают, что та совершенно преобразилась.
Вокруг огромной наряженной ёлки возвышается крепость из плотного снега.
Её стены образуют запутанный лабиринт.
В центре лежит гора украденных подарков, а на самой верхушке ёлки сидит маленькая тёмная фигурка с сияющей золотой звездой.



Прибытие

Перед вами открывается городская площадь.

Точнее, то место, где раньше была городская площадь.

Огромная новогодняя ёлка теперь окружена целой крепостью из снега. Высокие белоснежные стены образуют запутанный лабиринт.

Между ними мелькают снеговики, таскающие коробки, мешки и праздничные свёртки.

На верхушке ёлки, вместо звезды, сидит небольшая тёмная фигурка, держащая золотой светящийся предмет.

Стоит вам переступить границу снежной крепости, как со стороны часовой башни раздаётся первый удар курантов.

Начало отсчёта

Чтобы события развивались одинаково для всех участников, следуйте такому порядку:

1. Первый удар курантов раздаётся при вступлении героев в лабиринт.
2. После этого все участники бросают Инициативу.
3. Один раунд соответствует одному удару курантов.
4. События текущего удара объявляются в начале раунда.
5. Если указано, что эффект срабатывает в конце раунда, он разрешается после последнего хода участников этого раунда.

Попросите игроков бросить инициативу.
Поставьте перед игроками кубик к12, установив значение 12. В начале каждого следующего раунда уменьшайте его до 11 и продолжайте отсчёт.

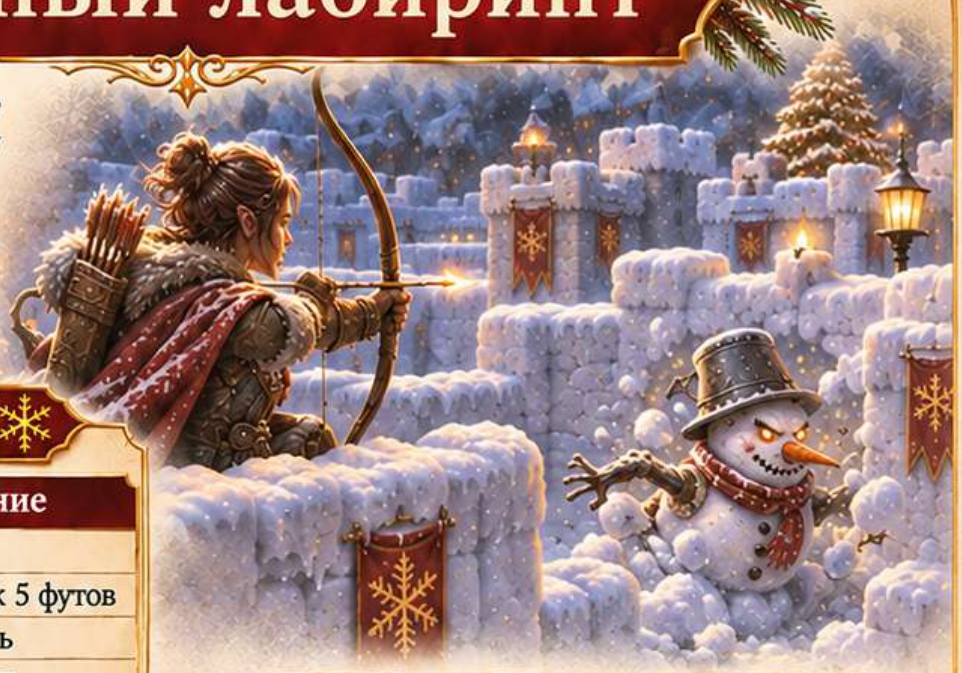


Когда счётчик дойдёт до 1, у героев останется последний раунд.
Если Гарька не остановлен к концу двенадцатого раунда, он завершит свой ритуал.

Снежный лабиринт

Стены снежной крепости достигают 10 футов в высоту и имеют толщину около 5 футов.

Герои могут проходить лабиринт обычным способом, перелезать через стены, разрушать их или использовать заклинания.



Свойства стен

Свойство	Значение
КЗ	10
Хиты	12 на участок 5 футов
Уязвимость	Огонь
Невосприимчивость	Холод
Пролом	Атлетика Сл 13
Перелезание	Атлетика Сл 12

Каждые 5 футов стены считаются отдельным разрушаемым участком.

Дальнобойные атаки

Снежные стены предоставляют существам за ними **Полное укрытие.**

Персонаж, стоящий на вершине стены, может атаковать цели, которые видит и до которых имеет линию атаки.

Снежное скольжение

Ожившие снеговики могут перемещаться сквозь снежные стены, но не способны завершать ход внутри них.

Это касается и снеговиков, созданных героями.

Защитники крепости

Изначально в лабиринте находятся три снеговика, для пяти персонажей — четыре.

Они мешают героям продвигаться, нападают из стен и продолжают переносить подарки.

Гарька следит за происходящим с вершины ёлки.

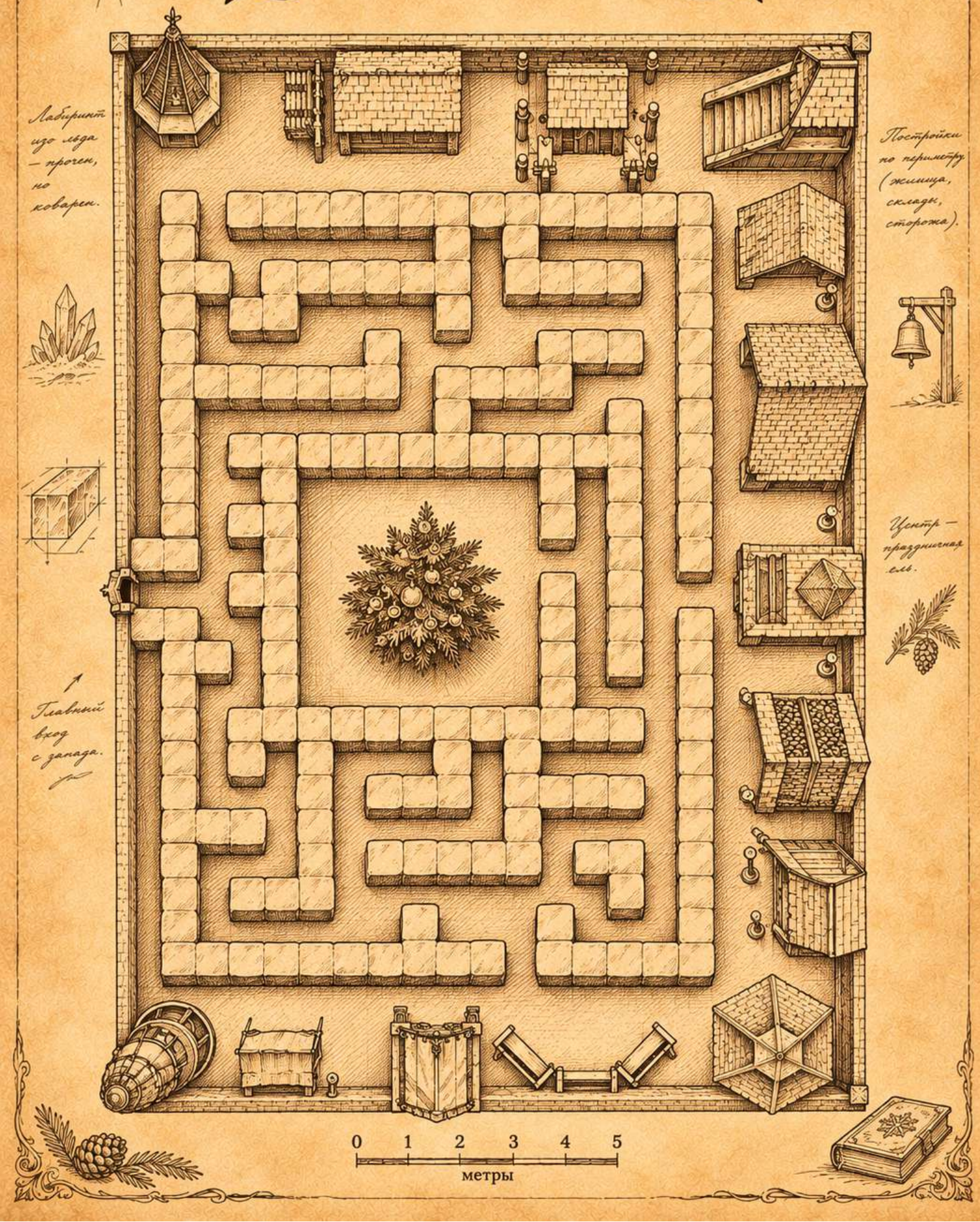
Если персонажи приблизятся к центру или начнут успешно атаковать его с расстояния, он спустится вниз и превратится в голема.

Превращение не сбрасывает инициативу и счётчик курантов.

Особое правило приключения

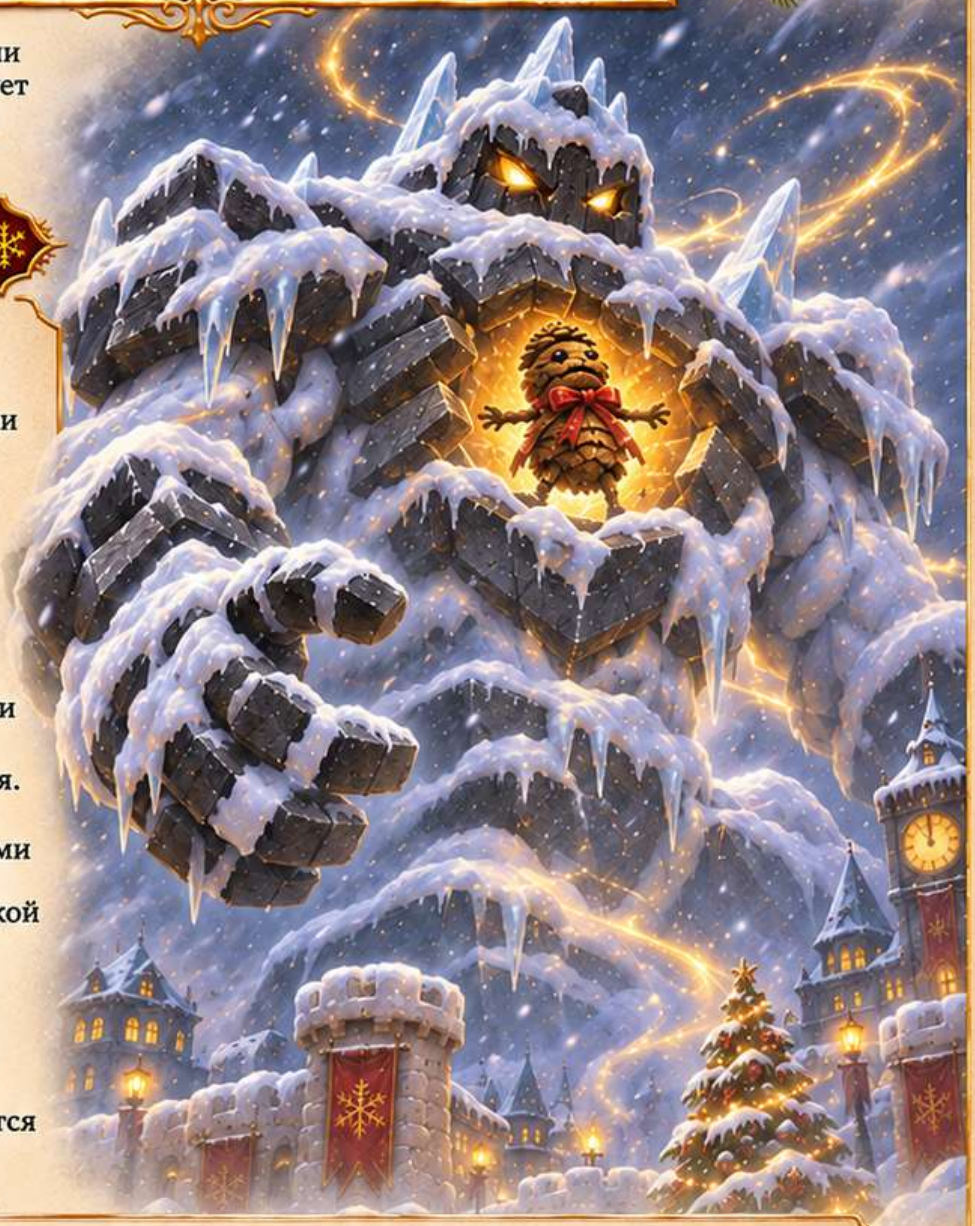
Приведённые выше характеристики снежных стен (КЗ, хиты, уязвимость, невосприимчивость, проверки и иные особенности) являются исключением, заданным этим приключением, и заменяют общие правила D&D 2024 для повреждения объектов, укрытий и лазания.

Ледяной лабиринт



Шиш Гарька

Когда герои приближаются к ёлке или угрожают жизни Гарьки, он использует магическую звезду для превращения в огромного голема.



Превращение

Маленькая фигурка на верхушке ёлки поворачивается к вам.

Это крошечный человечек из шишки с ручками из веточек, глазами-бусинами и старой красной ленточкой на шее.

«Это вы мешали моей мести! Вам всем только одного и нужно! Подарочки, праздники! А меня в канаву бросили?!»

Гарька спускается к основанию ёлки и поднимает золотую звезду.

Вокруг закручивается снежная буря. С крыш срываются сосульки.

Внезапно угольки, накопленные вами за эту ночь, вырываются из ваших карманов и устремлются к маленькой игрушке.

Снег, лёд и уголь соединяются в огромное чудовище.

Перед вами возвышается снежно-ледяной голем с чёрной угольной бронёй. В центре его груди виднеется маленькая игрушка из шишки.

Превращение является особым сюжетным эффектом магической звезды, не требует действия Гарьки и не изменяет его место в порядке Инициативы.

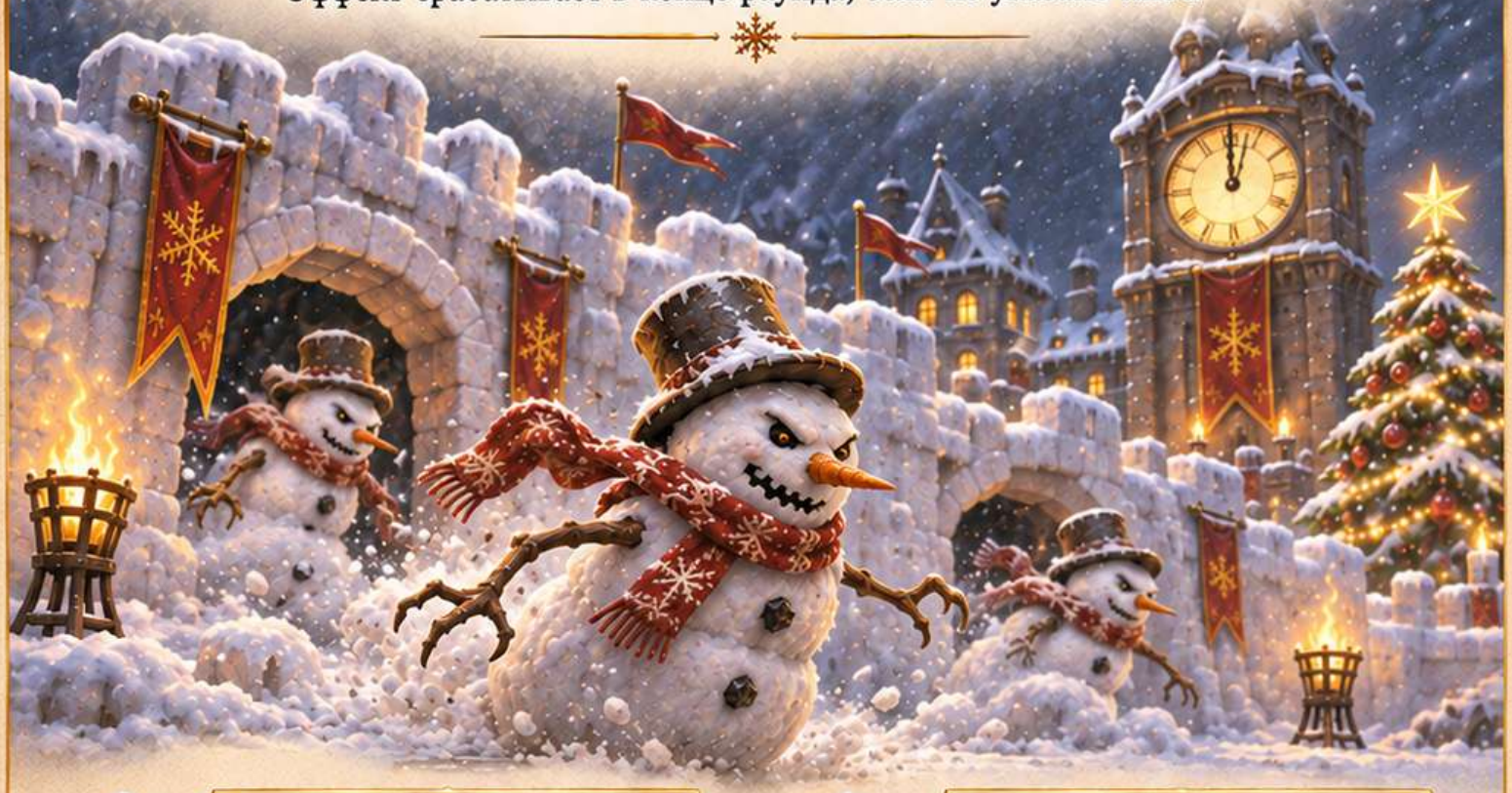
Реплики Гарьки

1. Я тоже был подарком! Между прочим!
2. А меня кто-нибудь поздравил?!
3. Целый год в канаве! Целый!
4. Я ему не понравился! Видите ли, дракона хотел!
5. Меня даже из коробки нормально не достали!
6. У всех подарков были получатели! А я валялся в грязи!
7. Никто меня не искал! Никто!
8. Зачем вам подарки, если вы их всё равно выбрасываете?!
9. Я покажу вам, каково это — остаться ни с чем!
10. Я просто хотел, чтобы меня кто-нибудь забрал домой…

Двенадцать ударов курантов

Каждый удар соответствует одному раунду. События происходят независимо от того, где находятся герои: внутри лабиринта или на центральной площадке.

Если событие создаёт опасную область, обозначьте её в начале раунда. Эффект срабатывает в конце раунда, если не указано иное.



1. Начало отсчёта

Герои вступают в снежную крепость.

Часы начинают бить полночь.

Снеговики замечают незваных гостей и направляются им навстречу.

2. Засада

Снеговики используют снежные стены, чтобы неожиданно появиться возле героев.

Они перемещаются через стены благодаря особенности «Снежное скольжение».

При этом снеговики не телепортируются: они соблюдают свою Скорость и обычные ограничения перемещения, кроме специально отменённых особенностью.

3. Новые слуги

Звезда вспыхивает.

В начале раунда из снежных стен появляются новые снеговики, восполняя число активных противников до 3–4.

После появления они действуют на своих местах в порядке Инициативы.

Мастер выбирает места их появления из стен.

Четвёртый — пятый удары

Каждый удар соответствует одному раунду. События происходят независимо от того, где находятся герои: внутри лабиринта или на центральной площадке.

Если событие создаёт опасную область, обозначьте её в начале раунда. Эффект срабатывает в конце раунда, если не указано иное.



4. Танец ёлки

Гарька направляет магическую звезду на новогоднюю ёлку.
Дерево начинает стремительно вращаться, а его гирлянда вытягивается в длинную сверкающую плеть.
Она проносится через лабиринт, разрушая снежные стены и сбивая всё на пути.

Механика

- Выберите линию в пределах лабиринта-крепости длиной до 60 футов и шириной 5 футов, исходящую от ёлки.
- Существа в линии совершают спасбросок Ловкости Сл 13, получая 2к6 дробящего урона при провале или половину при успехе.
- Эффект срабатывает в конце раунда.
- Снежные стены в этой линии получают 15 урона.



5. Снежный обвал

Гарька заставляет часть снежного лабиринта обрушиться.
Стены трещат и осыпаются, погребая под собой оказавшихся рядом существ.

Механика

- Выберите два участка стен шириной по 10 футов.
- Существа в пределах 5 футов от них совершают спасбросок Ловкости Сл 13.
- При провале существо оказывается погребено под снегом, получает состояния *Опрокинутый* и *Опутанный* до освобождения.
- Для освобождения требуется действие и успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 13. При успехе оба состояния, наложенные обвалом, прекращаются.
- Товарищ также может потратить действие, чтобы раскопать пострадавшего. В этом случае оба состояния, наложенные обвалом, также прекращаются.
- Снеговики способны проходить сквозь завалы.



Шестой — седьмой удары



Шестой удар. Сосульковый артобстрел

Гарька поднимает звезду.
С крыш соседних домов с хрустом отламываются огромные сосульки.
На мгновение они зависают в воздухе, разворачиваются остриями к героям и устремляются вниз.

Механика

- В начале раунда выберите три области радиусом 5 футов и отметьте их на поле.
- В конце раунда сосульки падают в отмеченные области.
- Цель может выйти из области в свой ход, чтобы избежать урона.
- Все оставшиеся в них существа совершают спасбросок Ловкости Сл 13, получая 2к6 колющего урона при провале или половину при успехе.
- Сосульки наносят снежным стенам 10 урона.



Седьмой удар. Корпоративный сюрприз

Из большой подарочной коробки под ёлкой раздаются возмущённые женские крики.

Внутри находится эльфийка в весьма откровенном праздничном наряде, красном колпаке и с большим подарочным бантом на поясе.

Она должна была выступать на новогоднем корпоративе богатой торговой компании.

Но снеговики украли её вместе с подарками.

«Я, между прочим, артистка!
Мне за выступление заплатили!
А не за то, чтобы меня в коробке
по городу таскали!»

Механика

- Освобождение эльфийки из коробки требует действия **Использование**.
- Герои могут потратить действие, чтобы освободить эльфийку из коробки.

После спасения она стремится покинуть поле боя. За помощь мастер может наградить персонажа мандариновым вдохновением.

Восьмой — девятый удары

Восьмой удар. Живой лабиринт

Гарька направляет звезду на снежную крепость.

Стены начинают скользить по земле, словно огромные ледяные глыбы.

Некоторые проходы закрываются, зато открываются новые.



Механика

Переместите несколько участков снежных стен на 5–10 футов.
При этом обязательно откройте хотя бы один новый короткий путь к ёлке.
Если движущаяся стена задевает персонажа, тот совершает спасбросок Ловкости Сл 12.
При провале существо перемещается вместе со стеной на расстояние её движения.
Это принудительное перемещение не провоцирует атаки.

Девятый удар. Огненные угольки

Гарька срывает со своей брони три раскалённых уголька.

Он бросает их в героев, и каждый превращается в огненный снаряд.



Механика

Огненные угольки. Магическая звезда совершает три дальнобойные атаки заклинанием по разным целям.

Атака: +5 к попаданию.
Дистанция: 120 футов.
Попадание: 1к10 урона Огнём.

Если доступных целей меньше трёх, оставшиеся снаряды можно направить в другие существа или объекты.
Это особое событие магической звезды и не требует действия Гарьки.

Десятый — двенадцатый удары



10. Снежный великан

Гарька направляет звезду на своих прислужников.

Все ожившие снеговики, находящиеся на поле боя, в том числе те, что находятся под контролем персонажей игроков, объединяются в одного огромного снежного великана.

Фигурки всех снеговиков убираются с карты, а на выбранном мастером месте появляется один снежный великан.

Великан использует отдельный блок характеристик со страницы 29. Он подконтролен Гарьке и действует в его интересах.

Великан совершает свои ходы в инициативе Гарьки.

Механика

Условие: на поле боя находятся не менее трёх оживших снеговиков.

Эффект: все они объединяются в одного великана (независимо от того, кто ими управлял).

Характеристики великана см. на странице 29. Инициатива: совпадает с инициативой Гарьки.

11. Последнее предупреждение

Гарька поднимает звезду.

«Последний шанс! Уходите! Я сожгу ёлку вместе с подарками! Я уже начал отсчёт — РАЗ… ДВА…»

Звезда сияет всё ярче.

У героев остаётся последняя возможность остановить злодея.



12. Ёлочка, гори!

Раздаётся последний удар курантов.

Ритуал завершается, только если Гарька остаётся дееспособным и владеет магической звездой на конец двенадцатого раунда.

Если к концу раунда Гарька всё ещё дееспособен и контролирует звезду, он торжествующе кричит:

«Раз, два, три — ёлочка, гори!»

Ёлка и подарки вспыхивают магическим пламенем.

Герои могут попытаться потушить пожар и спасти горожан, но предотвратить уничтожение подарков уже не удалось.

Если Гарька был побеждён или лишён звезды до конца двенадцатого раунда, ритуал не завершается.



«РАЗ, ДВА, ТРИ — ЁЛОЧКА, ГОРИ!»

Как остановить Гарьку

Герои могут завершить конфликт несколькими способами.



Победа в бою

Когда хиты снежного голема снижаются до 0, он рассыпается.

Маленькая игрушка из шишки остаётся живой, а звезда выпадает из рук.

Похищение звезды

Персонаж может попытаться вырвать у Гарьки магическую звезду, используя особое действие, разрешённое в этом приключении: ***«Вырвать звезду»***.

Совершите проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Ловкость рук) Сл 14.

При успехе вы отнимаете звезду у Гарьки. Без звезды он теряет способность создавать новых снеговиков и завершать ритуал.

Примирение с Квентином

Если герои узнали историю игрушки, они могут привести к Гарьке прежнего владельца.

Квентину непросто признать собственную неправоту, но искренние извинения способны остановить месть.

Не сводите примирение к одной успешной проверке. Учитывайте поступки и слова персонажей.

Новый хозяин

Любой герой может предложить принять Шиш Гарьку в подарок.

«А выбрасывать не будешь?»
«А если надоем?»
«А если у меня шишка потрескается?»

Ориентируйтесь на действие *«Влияние»* при переговорах, но не требуйте обязательной проверки. Если предложение искреннее, Гарька отпускает звезду, а голем постепенно рассыпается.

Посреди сугроба остаётся маленькая игрушка.

«То есть... меня правда кто-то хочет забрать домой?»

Настоящее новогоднее чудо



Последний удар

Золотая звезда медленно поднимается в воздух.
Она описывает широкую дугу над городской площадью, оставляя сияющий след,
и возвращается на верхушку ёлки.
На мгновение всё замирает.
Затем звезда вспыхивает ярким волшебным светом.
Небо над городом озаряется золотым сиянием, и начинают падать огромные пушистые хлопья снега.
Снежная крепость постепенно оседает, превращаясь в мягкие сугробы.
Со всех сторон раздаются радостные крики.
Горожане выбегают на площадь, обнимаются, поздравляют друг друга и разбирают свои подарки.
Повсюду звучат смех и праздничная музыка.
Под ёлкой вы замечаете несколько красиво упакованных коробок.
На каждой прикреплена бирка.
И на этих бирках написаны ваши имена.

Подарки героев

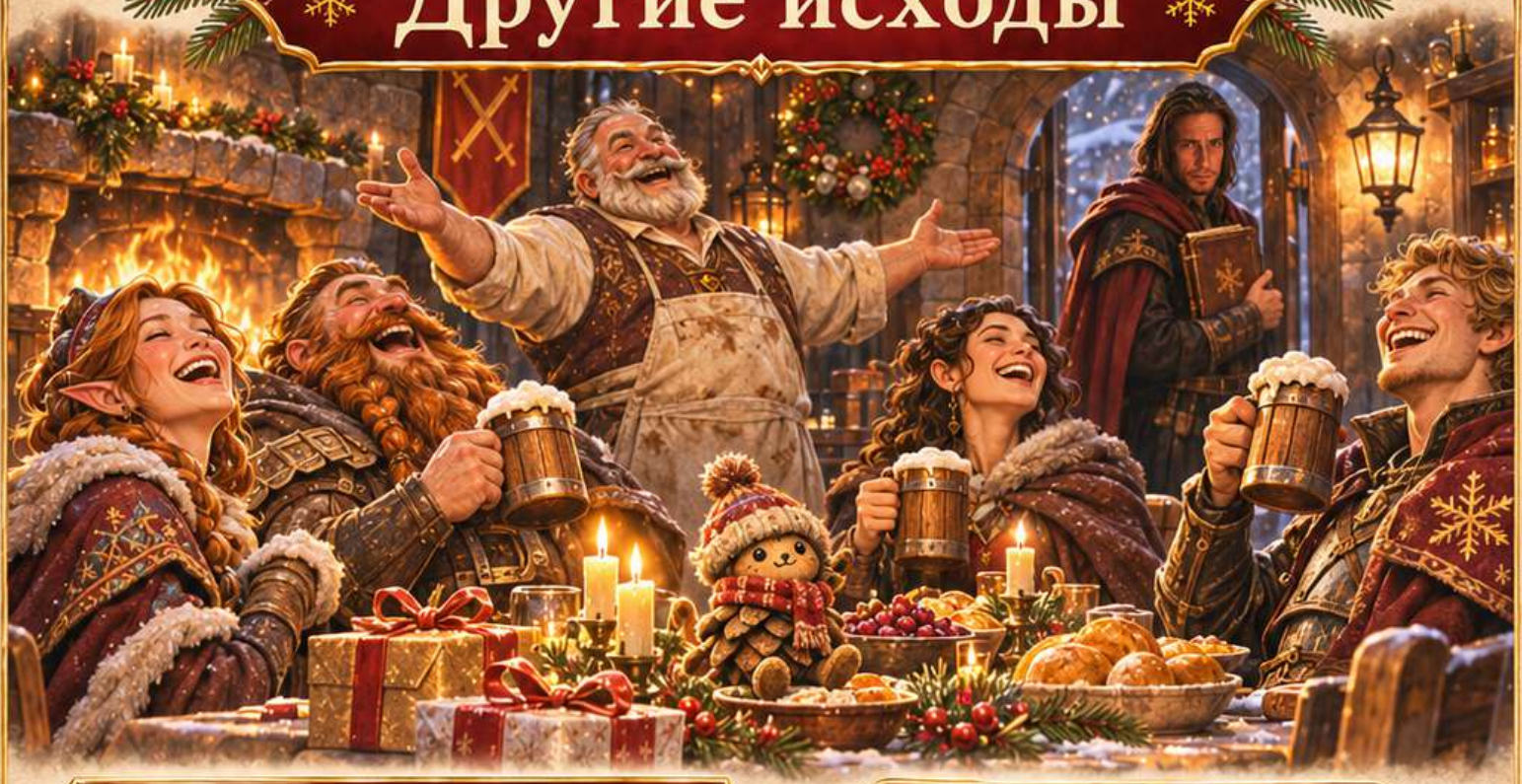
Оказывается, доставщик подарков, которых ожидал хозяин таверны, попал под нападение снеговиков.

Теперь свёртки оказались под городской ёлкой.

Мастер может описать внутриигровые подарки или вручить игрокам настоящие небольшие сюрпризы.



Другие исходы



Если праздник не удалось спасти

Если Гарька успевает произнести заклинание, ёлка и подарки вспыхивают магическим пламенем.

Герои могут продолжить спасать горожан, тушить пожар и бороться с последствиями катастрофы.

Праздничная премия не выплачивается, но распорядитель контрактов может оценить усилия авантюристов по спасению города.

Гарька всё ещё может быть побеждён или примирён с окружающими.

Возвращение в Гильдию

После завершения приключения герои возвращаются в таверну.

Хозяин встречает их горячим ужином, а распорядитель контрактов требует отчёт о выполненном задании.

Финальная сцена

В таверне снова тепло.

Камин потрескивает, на столе ждёт горячий праздничный ужин.

Хозяин встречает вас улыбкой.

“Ну что, герои! С Новым годом! Я уж думал, нам и сегодня не дадут спокойно поесть!”

Он оглядывает разбитые окна.

“Хотя, признаться, я надеялся, что хоть один праздник обойдётся без разрушений”.

Из соседней комнаты доносится голос распорядителя контрактов:

“И без расходов на ремонт!”

Хозяин усмехается, поднимает кружку и произносит:

За тех, кому всегда найдётся место за нашим столом!

Если Гарька обрёл хозяина, маленькая игрушка может также присутствовать на празднике. Впервые за долгое время он встречает Новый год не в одиночестве.

Если праздник не удалось спасти, мастер всё равно может вручить подарки игрокам. Тавернщик сообщит, что пока авантюристы были на площади, курьер доставил подарки.

Характеристики существ



Оживший снеговик

Маленький конструкт, без мировоззрения

Инициатива +2 (12)
КЗ 12
Хиты 9 (2к6 + 2)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Уязвимость: огонь.
Невосприимчивость: холод, яд.
Иммунитет к состояниям: отравление, истощение.
Чувства: тёмное зрение 60 фт., Пассивное Восприятие 9.
Языки: понимает языки создателя, но не говорит.
Опасность 1/8 (25 опыта), **БВ** +2

Особенности

Снежное скольжение. Снеговик может проходить сквозь снежные стены, но не может заканчивать ход внутри них.

Мандариновое послушание. Снеговик выполняет команды своего создателя. Он может сменить владельца, если другой персонаж оживит его или перехватит контроль по правилам мандариновой магии (см. стр. 6).

Действия

Снежный кулак. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Снежок. Дальнобойная атака: +4 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель.
Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.



Большой снежный великан

Большой конструкт, без мировоззрения

Инициатива -1 (9)
КЗ 12
Хиты 30 (4к10 + 8)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Уязвимость: огонь.
Невосприимчивость: холод, яд.
Иммунитет к состояниям: отравление, истощение.
Чувства: тёмное зрение 60 фт., Пассивное Восприятие 9.
Языки: понимает команды создателя.
Опасность 1/2 (100 опыта), **БВ** +2

Особенности

Снежное скольжение. Большой снежный великан может проходить через достаточно большие снежные препятствия.

Мандариновое послушание. Великан подчиняется Гарьке независимо от прежних владельцев вошедших в него снеговиков. Если мастер допускает перехват контроля, обычно требуется три мандарина (см. стр. 6).

Действия

Огромный снежный кулак. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель.
Попадание: 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Большой снежок. Дальнобойная атака: +5 к попаданию, дистанция 30/90 фт., одна цель.
Попадание: 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Характеристики существ

Шиш Гарька, угольный голем



Большой конструкт, хаотично-злой

Класс Доспеха: 13
Хиты: 60 + угольная броня
Скорость: 25 футов

Инициатива: +0 (10)	**Бонус владения:** +2
Пассивное Восприятие: 10	**Опасность:** 5 (1 800 опыта)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)

Сопротивление к урону: холод.
Невосприимчивость к урону: яд.
Иммунитет к состояниям: отравление.
Чувства: тёмное зрение 60 футов.
Языки: Общий.

Особенности

Угольная броня. Каждый накопленный героями уголёк добавляет голему 5 хитов, увеличивая его максимум хитов на это значение (максимум +40). Это не временные хиты.

Сердце из шишки. При снижении хитов до 0 снежное тело разрушается, и игрушка остаётся живой.

Звезда снеговиков. Пока Гарька держит звезду, он способен создавать новых снежных прислужников и применять праздничную магию.

Угольная броня: особое действие

Раз в ход персонаж может совершить особое действие приключения — сорвать пластину брони с голема.

Совершите проверку Силы (Атлетика) Сл 14.

При успехе одна пластина разрушается, уменьшая максимум хитов голема на 5.

Если все 8 пластин угольной брони уничтожены, голем теряет Угольную броню: больше не получает дополнительные хиты от угольков и не может их накапливать.

Действия

Мультиатака. Голем совершает две атаки ледяным кулаком.

Ледяной кулак. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, *одна цель. Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

Залп сосульками (перезарядка 5–6). Существа в 15-футовом конусе совершают спасбросок Ловкости Сл 13, получая 7 (2к6) колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Угольная броня

Действием персонаж может попытаться сорвать пластину брони: проверка Силы (Атлетика) Сл 14. При успехе голем получает 5 урона, а пластина разрушается.

Настройка сложности

Персонажи 3-го уровня	Базовые хиты
3	45
4	60
5	75

Важно для мастера

Это базовые значения хитов. Реальная сложность столкновения может существенно вырасти с учётом угольков, дополнительных снеговиков и эффектов курантов.

От автора

Спасибо, что выбрали приключение «Шиш под ёлкой»!

Мне хотелось создать лёгкую, немного хулиганскую новогоднюю историю, в которой мандарины, угольки, снеговики и двенадцать ударов курантов помогут вам подарить игрокам настоящую праздничную атмосферу.

Совет по балансу

Это приключение можно и даже рекомендуется балансировать прямо во время игры, за ширмой мастера.

Количество мандаринов, угольков и союзных снеговиков способно сильно повлиять на сложность финального столкновения.

При игре по правилам D&D 5e (2024) учитывайте особенности персонажей и их Героическое вдохновение. Сила группы зависит не только от количества героев, но и от выбранных классов, подклассов, заклинаний и других умений. Корректируйте сложность сражения исходя из того, насколько уверенно персонажи справляются с испытаниями.

Если герои легко справляются с испытаниями, можно использовать все события курантов или немного увеличить запас хитов босса.

Если персонажи находятся в тяжёлом положении, не бойтесь пропустить некоторые опасные эффекты, уменьшить количество снеговиков или скорректировать хиты Шиш Гарьки.

При этом не обесценивайте хорошие решения игроков. Если герои придумали, как обойти лабиринт или быстро отобрать звезду, пусть их находчивость принесёт преимущество.

Очень надеюсь, что все группы, которые сыграют это приключение, сумеют добраться до хорошей концовки!

В конце концов, это новогодняя история. Хочется, чтобы после неё игроки улыбались, поздравляли друг друга и уносили приятные воспоминания.

Счастливого Нового года и приятной игры!

Павел Кочетков



Комплект Мастера

Шиш под ёлкой

Дополнительные материалы для проведения приключения.

Набор готовых материалов, который упростит подготовку и сделает игру более наглядной.



СОСТАВ КОМПЛЕКТА

Карты для боёвки

Таверна и лабиринт на городской площади.

Артефакты-подарки

Предметы для персонажей.

Жетоны вдохновения и угольков

Для особых эффектов приключения.

Контракт для печати

Игровой документ для начала приключения.

Бумажные миниатюры

Персонажи и существа для печати.

Материалы для вашего игрового стола.

Перейти к покупке на Boosty:

boosty.to/chelovekvdele

От автора



Идея для памятного реквизита

Для этой игры можно заранее подготовить маленькие сувениры для игроков. Самая атмосферная идея — сделать игрушку Шиш Гарька из подручных материалов и вручить её в конце приключения как памятный подарок.

Для игрушки подойдут обычная шишка, бечёвка, небольшие декоративные глазки, тонкие веточки для ручек и ножек, а также красная ленточка, которую можно повязать как шарф. При желании игрушке можно добавить маленькую звёздочку, пуговки, кусочек ткани или немного искусственного снега.

Такая фигурка может напоминать игрокам о приключении, стать милым новогодним сувениром или даже ёлочным украшением. Если хочется сделать реквизит для всей группы, можно подготовить несколько похожих игрушек и немного отличать их деталями: выражением мордочки, бантиком, размером шишки или цветом ленточки.

Ещё одна идея

Кроме Шиш Гарьки, можно сделать и простых игрушечных снеговиков. Для этого подойдут вата или белые помпоны, палочки или проволока для рук, бумага или фетр для шарфиков, маленькие пуговицы, бусины и кусочки оранжевого материала для носа-морковки. Такие снеговики можно использовать как небольшие подарки, жетоны или просто праздничное украшение стола.

Пусть после игры у игроков останется маленькое новогоднее воспоминание о приключении!

Полезные ссылки

- **Пекарня творцов:** https://boosty.to/bakery_creators
- **Атерния:** https://aternia.games/
- **Студия 101:** https://studio101.ru/
- **С автором можно связаться:** https://boosty.to/chelovekvdele