ФЕСТИВАЛЬ
ПОСЛЕДНЕЙ ТЫКВЫ

Фестиваль Последней Тыквы

Ваншот для D&D 5e. Рассчитан на 3–4 персонажей 1–2 уровня. Время игры: 3–4 часа.

Герои прибывают в городок Тыквенный Холлоу за день до праздника урожая. Мэр города устроил дешевый аттракцион с «призраком ведьмы» и анимированными чучелами, чтобы привлечь туристов. Однако местный краевед-писатель Бен Рэйвенкрофт планирует использовать древний гримуар, чтобы призвать дух своей прародительницы Сары и завладеть её силой. Бен уверен, что сможет контролировать ведьму, но он жестоко ошибается.

Часть I. Прибытие в город [1]

Город украшен гирляндами и тыквами. Мэр носится по главной площади **[1]** и раздает указания рабочим. Герои могут свободно осмотреться, купить сувениры или послушать сплетни.

Таблица слухов (d6):

d6	Слух
1	«Дуб-то спилили! Тот самый, под которым ведьма сундук зарыла. Теперь там пень, а рядом руины старого дома Рэйвенкрофтов». *(Правда)*
2	«Мэр наш совсем сбрендил. Говорят, он по ночам в старом сарае с привидениями разговаривает». *(Полуправда)*
3	«Ведьма была вампиром! Она пила кровь младенцев и летала на метле из тыквы». *(Полный бред)*
4	«Предсказательницы из шатра скупают всё серебро и полынь в округе. Странные они». *(Правда)*
5	«Бен Рэйвенкрофт — милейший человек. Всё хочет доказать, что его прабабку оклеветали». *(Ложь)*
6	«Тыквы в этом году уродились на славу. Если не купите сувенир, я обижусь». *(Бесполезно)*

Шатёр «Сёстры Лунного Света» [6]: Три девушки гадают за 1 зм. Одна из них — **Торн** (настоящая потомственная ведьма, скрывающая свой дар).

d8	Предсказание
1	«Вас ждет большая любовь... с тыквой. Шучу. Остерегайтесь улыбчивых мужчин со старыми книгами». *(Правда про Бена)*
2	«Деньги, деньги, много денег... Ой, нет, это вор в толпе. Держите сумки крепче!» *(Бесполезно)*
3	«Корни помнят то, что забыл топор. Ищите там, где земля была потревожена». *(Намек на пень)*
4	«Я вижу... смерть. Вашу. От скуки, если не пойдете на фестиваль». *(Бесполезно)*
5	«Зеленая вода, темная книга, злая воля. Не дайте глупцу прочитать заклинание». *(Правда)*
6	«Остерегайтесь лошадей. Или коров. В общем, копытных». *(Бред)*
7	«Вас обманывают. Иллюзия — это лишь дым и зеркала». *(Намек на мэра)*
8	«Я вижу... что вы заплатили мне 1 золотой. Спасибо!» *(Бесполезно)*

Карта Тыквенного Холлоу: [1] Площадь, [2] Таверна, [3] Сарай, [4] Склад мэра, [5] Дом Бена, [6] Шатёр Торн, [7] Старая часть города, [8] Старая мельница.

Иллюзия ведьмы и ожившие чучела.

Часть II. Таверна [2] и Сарай [3]

Вечером в таверне **[2]** хозяйка **Фреда** просит героев принести тыквы из старого сарая **[3]** у кладбища. Внутри сарая герои натыкаются на **иллюзию ведьмы** (проектор мэра) и **атаку 2–3 тыквенных чучел-аниматроников**. Во втором раунде боя в сарай врывается сама **Фреда**. Она в ужасе кричит, но, увидев, что герои сражаются, бросает им **2 зелья лечения** (Healing Potion) со словами: «Держитесь, ребята! Я вызову стражу!» и убегает.

Глюки аниматроников (d4 каждый раунд):

d4	Эффект
1	Из чучела сыпется труха. Оно теряет 2 ХП.
2	Чучело бьет своего «коллегу» (проверка атаки по другому чучелу).
3	Из тыквенной головы вылетают семечки (ослепление на 1 раунд, спасбросок Ловкости СЛ 10).
4	Чучело просто падает и не может встать до конца следующего раунда.

Улики и подозреваемые

После боя герои находят три зацепки, ведущие к разным NPC.

1. **Следы сапог (ведут к мэру [4]).** На полу видны отпечатки тяжелых сапог с квадратными пряжками (*Восприятие DC 10*). На пороге валяется красная лента от проектора.
2. **Травяной амулет (ведет к Торн [6]).** На шее чучела висит мешочек с полынью (*История/Расследование DC 10*). Такие продает только шатер «Сестры Лунного Света».
3. **Обрывок страницы (ведет к Бену [5]).** Клочок пергамента с латинскими пометками. (*Расследование DC 12:* шрифт как на листовках Бена, на обратной стороне — чернильное пятно).

Часть III. Расследование

А) Мэр (Склад) [4]. Мэр грузит проектор на складе.
Убеждение/Запугивание (DC 13): он сознается, что устроил аттракцион, а чучела анимировал дешевый чародей. Говорит, что Бен расспрашивал про захоронения.

Б) Торн (Шатёр) [6]. Через окно видно, как она чертит круг. *Аркана (DC 13):* это заговор на удачу.
Если герои нападут: ритуал сбивается, все проверки нападавших получают помеху на 1 час. Если извиниться, она даст зацепку про Бена. Согласится помочь в финале.

В) Бен (Дом) [5].
Если пришли первыми/вторыми: застают его дома. На стене картина: ведьма на фоне высокого дуба.
Проницательность DC 14: он ищет ритуал вселения. Если раскрыть — бросает дымовую шашку и сбегает к пню (*Восприятие DC 15*).
Если пришли последними: дом пуст, на столе записка с ритуалом. Бен уже у дуба.

Памятка Мастеру

1. **Спасброски от смерти:** Если герой падает до 0 ХП, чучело отшвыривает его в тыквы. Дайте игрокам пройти спасброски от смерти.
2. **Таймер Бена:** Бен не будет ждать вечно. Если герои слишком долго бездельничают, он призывает Сару, и финал начинается без их участия.

Случайная локация: Старая мельница [8]

Если игроки решат исследовать окрестности или забредут на старую мельницу на краю города, они найдут лишь руины, пахнущие плесенью и старой мукой.

Столкновение: Из мешков выпрыгивают **3 гигантские крысы** (см. статблок). Они голодны и агрессивны.

Награда: В гнезде крыс можно найти кожаный мешочек с **5 зм** и **зельем лечения** (Healing Potion).

Часть IV. Сундук у пня [7]

Старая часть города **[7]**. Пень от спиленного дуба. Под корнями — сундук с **гримуаром Сары**. *Если герои успели первыми:* они выкапывают сундук. Бен появляется и пытается отобрать книгу. *Если Бен успел первым:* он вскрывает сундук и читает заклинание. Сара вселяется в него.

Часть V. Сара-в-Бене

Тело Бена искажается. **Ритуал:** Торн (или герой с ИНТ 18) читает контрзаклинание (3 раунда). Сара получает помеху на спасброски и -2 к КД. Герои защищают чтеца.

Эффекты раунда (d6):

d6	Эффект
1	**Тыквенный взрыв.** Все в радиусе 5 фт. получают 1к4 огненного урона (спасбросок Ловкости СЛ 11).
2	**Иллюзия ужаса.** Один герой должен пройти спасбросок Мудрости СЛ 11 или потратить действие.
3	**Смех ведьмы.** Все атаки заклинаниями в этом раунде с помехой.
4	**Книга пульсирует.** Сара теряет 5 ХП, но получает +2 к следующей атаке.
5	**Оживление тыкв.** Появляются **2 чучела** (см. статблок).
6	**Оживление дерева.** Появляется **Ожившее дерево** (см. статблок).

Сундук под корнями старого дуба.

📖 Стихи из Гримуара

Для драматизма Мастер может зачитать эти строки.

Призыв (Бен):

«Ужасная тьма, услышь мой крик!
Верни ту, чей дух к жизни не привык!
Пусть ведьма, что здесь погибла в огне,
Вновь явится миру на этой стене!»

Изгнание (Торн):

«Древнее зло, убирайся прочь!
Лишь доброта может делу помочь.
За все злодеянья, что ты принесла,
Вернись туда, где тьма тебя ждала!»

Варианты развязки

Исход битвы может быть разным:

- **Заточение.** Сару затягивает в книгу. Бен сходит с ума. Книгу запечатывают, мэра арестовывают.
- **Уничтожение.** Герои убивают Бена, а Торн проводит ритуал очищения. Книга рассыпается в пепел.
- **Подчинение.** Герои связывают дух внутри книги. Это артефакт с бонусами, но требующий крови.

(Награды: 1d4×10 зм, свиток от Торн, дневник Бена)

🎉 Эпилог и награды

Если герои спасли город, остановили Сару и выжили, они получают достаточно опыта, чтобы **достичь 3-го уровня**.

Город устраивает в их честь пир (на который, к удивлению всех, приходит даже мэр, выпущенный под залог). Торн подмигивает на прощание, а в дневнике Бена герои находят координаты еще нескольких заброшенных деревень, полных тайн.

📖 Гримуар Сары (Магический предмет)

Чудесный предмет, редкий (требует настройки)

Если герои выбрали вариант развязки «Подчинение», они забирают книгу с собой. Пока вы настроены на книгу, вы знаете заговор **Малая иллюзия** и можете 1 раз в день прочитать заклинание **Притворная смерть** (без траты ячеек).

Проклятие: Книга шепчет по ночам. Вы получаете помеху на проверки Мудрости (Внимательность), но ваши атаки некротической магией наносят +1 урона.

Статблоки (1–2 уровень)

Сара-в-Бене

Средняя нежить, хаотично-злая **КД** 13 | **ХП** 36 (8к8 + 4) | **Скорость** 30 фт., полет 30 фт. **СИЛ** 8 | **ЛВК** 12 | **ТЕЛ** 12 | **ИНТ** 14 | **МДР** 12 | **ХАР** 16 **Сопротивление:** Некротический, Холод **Опасность** 2 (450 опыта) **Аура страха.** Спасбросок Мудрости СЛ 11 или испуг до конца следующего хода. **Двойники (1/день).** Действие: создает две копии (как *Отражение*). **Действия:**

- **Некротическое касание.** +4 к попаданию, 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) некротического урона.
- **Тыквенный залп.** +4 к попаданию, 60 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) некротического урона.

Ожившее дерево

Большое растение **КД** 12 | **ХП** 22 (4к10) | **Скорость** 20 фт. **СИЛ** 16 | **ЛВК** 6 | **ТЕЛ** 14 | **ИНТ** 1 | **МДР** 8 | **ХАР** 3 **Уязвимости:** Огонь | **Сопротивление:** Дробящий, Колющий **Опасность** 1/2 (100 опыта) **Действия: Удар ветвью.** +4 к попаданию, 10 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Тыквенное чучело

Маленький конструкт **КД** 9 | **ХП** 5 (2к6 - 2) | **Скорость** 20 фт. **СИЛ** 8 | **ЛВК** 6 | **ТЕЛ** 8 | **ИНТ** 3 | **МДР** 8 | **ХАР** 1 **Уязвимости:** Огонь | **Иммунитет:** Яд, Психический **Действия: Удар.** +2 к попаданию, 5 фт. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Гигантская крыса

Маленький зверь, без мировоззрения **КД** 12 | **ХП** 7 (2к6) | **Скорость** 30 фт. **СИЛ** 7 (-2) | **ЛВК** 15 (+2) | **ТЕЛ** 11 (+0) | **ИНТ** 2 (-4) | **МДР** 10 (+0) | **ХАР** 4 (-3) **Чувства:** Темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10 **Опасность** 1/8 (25 опыта) **Действия: Укус.** +4 к попаданию, 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 2) колющего урона.

Торн (Союзник)

Средний гуманоид **КД** 12 | **ХП** 18 (4к8) | **Скорость** 30 фт. **СИЛ** 8 | **ЛВК** 14 | **ТЕЛ** 10 | **ИНТ** 16 | **МДР** 12 | **ХАР** 14 **Опасность** 1/2 (100 опыта) **Действия:**

- **Огненный снаряд.** +4 к попаданию, 120 фт. *Попадание:* 5 (1к10) огненного урона.
- **Ритуал (Концентрация).** 3 полных раунда. Сара получает помеху на спасброски и –2 к КД. При уроне — спасбросок Телосложения СЛ 10.

Благодарности

Автор модуля: Mr. GOSH

Вожу D&D, пишу сценарии

Этот ваншот был создан с любовью к настольным играм и классическим мультфильмам.

В создании помогали:

- Deepseek (ИИ) — за оформление и баланс механик.
- Homebrewery — за потрясающую верстку.
- NightCafe — за атмосферные иллюстрации.

Сюжет вдохновлен легендарным мультфильмом:

«Скуби-Ду и призрак ведьмы» (1999)

Мой Telegram-канал:

@MRGOSHD20

Наведи камеру, чтобы подписаться!

Спасибо, что играете! Давайте создавать миры вместе.