



# Игрушечный Мешок<sup>1</sup> дарения



ДЭЙЛ ЗАВАДА

# ИГРУШЕЧНИК И МЕШОК ДАРЕНИЯ

Непринуждённое приключение  
в рождественской атмосфере



Игрушечника, знаменитую легенду Фаэруна, не видели уже несколько недель, и это очень беспокоит, ведь приближается Фестиваль подарков. Слухи гласят, что он пропал без вести, и для его поиска нужны отважные герои!

Это непринуждённое приключение в рождественской атмосфере, подходящее для игроков любого уровня. Измените сложность столкновения, если ваша группа ещё не достигла 8-12 уровней. Повествование в этом приключении написано в рифму а-ля Доктор Сьюз. Наслаждайтесь!

*Четырёхчасовое приключение для персонажей 8-12 уровня*

*Автор*

**DALE ZAWADA**

*Перевод*

**DUNGEON MICHAEL**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and 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. This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.  
All other original material in this work is copyright [2020] by Dale Zawada and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

**Не для перепродажи.** Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## ВВЕДЕНИЕ 2

Заметки для мастера ..... 2

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2

Пролог: Визит трёх призраков ..... 2

Снежки ..... 3

Мастерская игрушечника (Носкострел) ..... 4

Носкострел..... 5

Снеговик-убийца ..... 5

Игрушечник..... 6

Обыск Игрушечника..... 6

Просьба: остановить барона Фон Брюзга ..... 6

Полёт на санях ..... 6

Барон Фон Брюзг ..... 6

Барон Фон Брюзг ..... 8

Хамбаг ..... 8

Доставка игрушек ..... 9

Подарки от Игрушечника ..... 9

Карты ..... 10

Хотите ещё?..... 10

## СПАСИБО ЗА ИГРУ! II



# ВВЕДЕНИЕ

Игрушечник пропал без вести, и для его поиска нужны отважные герои. Они должны отыскать злого барона Фон Брюзга, укравшего зачарованный Мешок дарения, вернуть его и отбиться от сварливого злодея, после чего развезти подарки по всему Фаэруну до восхода солнца.

## ЗАМЕТКИ ДЛЯ МАСТЕРА

Это непринуждённое приключение в рождественской атмосфере, подходящее для игроков любого уровня. Измените сложность столкновения, если ваша группа ещё не достигла 8-12 уровней. Повествование в этом приключении написано в рифму а-ля Доктор Сьюз. Наслаждайтесь!

Это приключение также подходит для детей, но, возможно, вам стоит смягчить сцены с насилием и изменить одну или две повествовательные реплики (Игрушечник сквернословит).

Предложения в такой рамочке представляют собой **повествование** или **диалог**.

Предложения, выделенные красным цветом, являются **проверкой навыков**.

**Столкновения** окрашены в фиолетовый цвет.

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Игрушечника, знаменитую легенду Фаэруна, не видели уже несколько недель, и это очень беспокоит, ведь приближается Фестиваль подарков. Игрушечник в настоящее время содержится в своей мастерской в плену у подлого барона Фон Брюзга. Цель графа — украсть легендарный Мешок дарения. Фон Брюзг и его лакей Носкострел считают, что они могут залезть в мешок и вытащить золото и другие ценные предметы, однако из Мешка дарения вытаскиваются только самые душевные подарки.

## ПРОЛОГ: ВИЗИТ ТРЁХ ПРИЗРАКОВ

Три духа (прошлого, настоящего и будущего) появляются, чтобы призвать группу спасти Игрушечника. Они досаждают искателям приключений воспоминаниями и потенциальными результатами, побуждая их отправиться на север и спасти всеми любимую персону. Начните игру с вступительного отыгрыша и предыстории. После чего зачитайте:

Вы ещё с начала года,  
в приключениях скитались.  
Били магов и чудовищ,

отдохнуть бы вам хоть малость.

Уж зима стучит в окошко,  
скоро Фестиваль подарков.  
Он любим почти что каждым,  
очень добрый, очень яркий.

Пока взрослые пьют ног,  
твист танцуют и поют,  
для Игрушечника дети  
скорой почтой письма шлют.

Кто себя вёл хорошо, получил бы тот подарки,  
ну а кто был непослушным,  
то того, признаться, жалко.

Исключений нет, так уж сотни лет.

Все вели себя прилично, ждя презент,  
и стар и мал.

Но потом случилось что-то,  
и Игрушечник пропал.

Вот сидите вы таверне, льёте пиво на газету.  
Тут ещё заходят люди,  
оглашая новость эту.

Вы — герои, но на север  
путь держать вам как-то лень.  
И к тому ж дела другие  
есть с нагрузкой в полный день.

Вот таверна опустела,  
бармен скрылся в кладовой.

Что-то странное творится,  
воздух словно ледяной.

Тут пред вашими глазами  
призрак рослый появился,  
жест руками сотворяя,  
мол, ребята, не боимся!

«Как не стыдно безразличным  
быть таким, азы не чтя.  
Дар Игрушечника принял  
ты ведь, был когда дитя?»

Прошлые, подарки детства  
всплыли в памяти твоей,  
а из кружки потихоньку  
подостывший льётся эль.

**Отыгрыш: Что Игрушечник подарил вам в детстве, о чём вы вспоминаете до сих пор?**

После вашего рассказа обретает дух покой,  
но внезапно на подмостках  
появляется другой.

«Без Игрушечника дара,  
мир бы был совсем иным,  
и, возможно, вы вообще бы  
были в нём не рождены».

**Отыгрыш: Как выглядит «печальная» или «одинокая» версия вашей жизни?**

Дух с подмостков удалился,  
словно в мир другой ушёл,  
но уж третье приведенье  
проросло сквозь грязный пол.  
В его взгляде молчаливом  
откровенье,  
но, увы, —  
образ будущего мира,  
где все вы уже мертвы.

**Отыгрыш: Как бы вы умерли, если бы жили убогой или унылой жизнью?**

Как три духа испарились, стало ясно, что вам нужно:  
За Игрушечником в путь!  
Но, сперва, ещё по кружке.  
Затем, одевшись по погоде  
и сделав все распоряжения,  
к Долине Ледяного Ветра  
вы начинаете движение.

## СНЕЖКИ

В поисках Игрушечника на своём пути отряд натывается на группу играющих детей. Дети бросают в них снежки. Добавьте больше милоты этими детям!

Детей всего пять. Сначала появляются Милли и Пукс, бросаясь снежками, затем подбегает Тим-Блестяшка с плохой новостью, о том, что на Звеню и Ног-Нога напал волк где-то на замерзшей реке (столкновение с лютыми волками и морозными великанами).

Десять Городов проехав, продолжаете поход.  
Холод, ветер, снег и тучи застилают небосвод.  
До мастерской Игрушечника ещё полдня пути,  
но **спасбросок по Ловкости**  
настал момент пройти.

**Спасбросок Ловкости со Сл 13** позволит избежать попадания снежков от местных детей Милли и Пукса. При неудаче персонаж получает 1к4 дробящего урона.

Дети отправились на поиски Игрушечника, но отвлеклись на забавы. Позвольте детям немного пообщаться с персонажами, прежде чем переходить к следующему разделу.

Вдалеке сквозь снег бежит к вам  
Тим-Блестяшка, тоже мальчик.  
Он кричит, руками машет,  
горькими слезами плачет.

«Я со Звенеи и Ног-Ногом  
возле речки ледяной,  
бегал, вдруг на нас напрыгнул  
волк огромный  
и шальной!

Герои, помогите им, очень вас мы просим.  
Звене всего десять лет,  
Ног-Ногу только восемь!  
Они вниз по тропинке, но лёд некрепок там,  
нам ещё нормально, не знаю уж как вам...»

**Столкновение: 2 морозных великана и 4 лютых волка**

Лютые волки — домашние животные ворчливых морозных великанов, которые появляются после первого раунда боя. В то время как волки могут убежать (вместо того, чтобы быть убитыми в этом непринужденном приключении), морозные великаны будут сражаться до победного конца.

Морозные великаны бросают гигантские снежки, которые являются атакой «Камень» из блока характеристик морозного великана.

Поверхность замерзшего озера скользкая, и **спасброски Ловкости со Сл 15** должны совершаться всякий раз, когда персонаж начинает движение по льду озера во время боя. При провале персонаж падает ничком.

После этого столкновения дети поблагодарят персонажей и вернутся обратно в город (Истхейвен).

Вы бросаетесь на помощь,  
слышите ужасный вой,  
двух мальчишек отыскали  
чуть поодаль, за рекой.  
Окруженные волками,  
с палками, к спине спиной,  
мальчики не из трусливых,  
дать волкам готовы бой.

**Появление морозного великана:**

Пока с волками вы дрались,  
ребёнок в страхе завопил:  
из лесу вышел великан,  
страх горло детское сдавил.  
За ним — второй, они рычат при виде  
раненых волков, затем огромный снежный  
ком бросают в вас без лишних слов.

**Монстры:** 4 лютых волка (ММ страница 321), 2 морозных великана (ММ страница 155)

**Добыча:** клыки лютых волка (25 зм), меховая шкура (по 5 зм каждая), по 1 зм от каждого из

детей, 2 бутылки вина морозных великанов (преимущество в проверках Силы + сопротивление к урону холодом в течение последующих 24-х часов)

## МАСТЕРСКАЯ ИГРУШЕЧНИКА (НОСКОСТРЕЛ)

В мастерской Игрушечника группу грубо приветствует Носкострел, противный маленький гном-лакей барона Фон Брюзга! Носкострел охраняет периметр, в то время как барон внутри терроризирует Игрушечника и крадёт его волшебный Мешок дарения.

Носкострел попытается помешать группе войти, призвав снеговиков-убийц. Поскольку группа недавно участвовала в бою, вы, возможно, захотите позволить им немного отыгрыша, если только они не захотят подраться, что они, вероятно, и сделают. Сейчас для этого самое время.

Оставив позади детей,  
не нянчиться же с ними,  
к Игрушечника мастерской  
вы, наконец, прибыли.

Это большое поместье, а на пороге — гном,  
высматривающий нарушителей,  
готовых проникнуть в дом.

На гноме уродливый свитер,  
носки зелёно-красные,  
у него мешки под глазами  
и волосы в синий покрашены.

«Игрушечник не принимает,  
не может ничем помочь.  
Пожалуйста, господа, —  
валите прочь!»

### Проверка Истории: Помощники Игрушечника

Сл 18: Помощники Игрушечника — эльфы, а не гномы. Подозрительно.

Сл 13: Вы слышали о том, что у Игрушечника есть очень преданные помощники.

«Барон Фон Брюзг уже внутри,  
Мешок даренья забирает.  
С Мешком в руках потом пожить  
роскошной жизнью он мечтает!»

Проверка Истории со Сл 13, позволит узнать, что **Мешок дарения** — это легендарный артефакт Игрушечника, в котором попадают только самые душевные подарки.

### Столкновение: Носкострел и 4 снеговика-убийцы

Носкострел стреляет волшебными стрелами из своих вонючих носков. Веселитесь!

Вы можете отыгрывать Носкострела как злого гнома, который ненавидит Фестиваль подарков так же сильно, как и его хозяин, или как раскаивающегося гнома, который служит барону Фон Брюзгу из страха.

Снеговики уязвимы к огню и будут использовать свои морковные носы как кинжалы и выплёвывать угли из своих улыбок как метательное оружие.

**Монстры:** Носкострел (блок характеристик ниже), 4 снеговика-убийцы (блок характеристик ниже)

**Добыча:** 4 морковных носа (статистика кинжала +1 урон от холода), 2 носка снарядов (Статистика волшебной палочки снарядов).

## НОСКОСТРЕЛ

Маленький гуманоид (гном), хаотично-злой

Класс брони 14 (полуплаты)

Хиты 70 (20к6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	9 (-1)	11 (0)	17 (+3)	11 (0)	12 (+1)

Спасброски ИНТ +6, МДР +3

Навыки Магия +6, Природа +6

Сопротивление урону холод

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Дракони́й, Эльфийский, Великаний

Опасность 6 (2300 опыта)

**Носки снарядов.** Носкострел использует свои красный и зелёный носки для накладывания заклинания *волшебная стрела*. Эта способность работает как *волшебная палочка снарядов*.

**Использование заклинаний.** Носкострел является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания:

Кантрипы (неограниченно): *огненный снаряд*, *свет*, *волшебная рука*, *чудотворство*

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии*, *доспехи мага*, *усыпление*, *щит*

2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг*, *внушение*

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание*, *ледяной шар* (см. *огненный шар*), *полёт*

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость*, *град*

5 уровень (1 ячейка): *конус холода*

## ДЕЙСТВИЯ

**Кинжал.** *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

**Карамельная трость.** *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (1к6 + 3 плюс 1к12) плюс урон ядом 3к6 или колющий урон 12 (3к8 + 3) плюс урон ядом 3к6, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

## СНЕГОВИК-УБИЙЦА

Средний конструктор, нейтральный

Класс брони 12

Хиты 31 (7к8)

Скорость 25 фт

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

Навыки Природа +2, Выживание +1

Уязвимость к урону огонь

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

**Снежные объятия.** Существа, которые промахнулись рукопашной атакой по снеговiku, автоматически становятся схваченными им.

## ДЕЙСТВИЯ

**Атака морковкой.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* рубящий урон 5 (2к6 + 2) плюс урон холодом 1к6.

**Плевков углём.** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт, одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (2к6 + 2). Снеговик плюётся углём, из которого сделаны его глаза и зубы.

## ИГРУШЕЧНИК

Внутри мастерской находятся мёртвые эльфы и предположительно мёртвое тело Игрушечника, который приходит в себя и обнаруживает, что Фон Брюзг украл его Мешок дарения. Но у Игрушечника есть запасные сани, если искатели приключений будут действовать быстро.

Оptionальная информация: Игрушечник и его жена кажутся мёртвыми, но их нельзя убить, так как они являются богами (Гонд, бог ремесла и Ориль, богиня зимы), живущими на Фаэруне под чужими личинами. Они здесь, чтобы делиться радостью, но их смертные тела ослаблены и нуждаются в помощи группы, чтобы вернуть Мешок дарения, пока не стало слишком поздно.

Мастерская в руинах, всюду тёмная грязь.  
Гляньте ж, это не грязь, это кровь заpekлась!  
Здесь повсюду тела. Эльфы. Вроде мертвы.  
Вы споткнулись о тело, где нет головы.  
В центре тело лежит — бородатый старик,  
он к жене бездыханной всей грудью приник.

## ОБЫСК ИГРУШЕЧНИКА

Вот в карман сюртука сто второго размера,  
ты залез и услышал: «Какого, бл\*\*, хера?»  
Да, Игрушечник жив! И жене его лучше.  
Сел он, чтобы поведать о душах заблудших.

## ПРОСЬБА: ОСТАНОВИТЬ БАРОНА ФОН БРЮЗГА

«Сани я к перелёту уже собирал,  
слышу, ломится в двери какой-то нахал».  
«И ворвались Фон Брюзг и его личный гном,  
говоря, что пришли  
за волшебным Мешком».  
«Его слуги, хамбаги, напали на нас,  
и из душ наших радость испили тотчас.  
В то же время барон моих эльфов крушил.  
Сейчас вижу, ребята, он всех порешил».  
«Вы барона Фон Брюзга найдите скорей,  
ведь мешок мой украл  
этот мерзкий злодей».  
«А я слишком слаб для большого пути,  
игрушки придётся вам всем развезти».  
«Когда добудете Мешок и повернёте вспять,  
над Фаэруном будете когда вы пролетать,  
прошу об одолжении,  
подарки детям сбросьте,

потом и за наградой —  
милости просим».

«Барон взял мои сани, но есть ещё другие.  
И, да, вы постарайтесь не убивать его,  
мы ж братья с ним родные,  
пусть он и... ну... того».

«Сани вон там, нужно чуть рихтануть,  
магия ваша пусть их зарядит.  
После чего уж отправитесь в путь,  
грызть приключений гранит».

## ПОЛЁТ НА САНЯХ

Группа ремонтирует сани перед запуском, напитывая их своей магией и позитивом. Если группа ворчит, то сани не полетят должным образом. Барон Фон Брюзг летит над Фаэруном, сбрасывая психологически вредные подарки: предметы, вызывающие плохие воспоминания и неуверенность.

За мастерской — старые сани,  
выглядят — не очень.  
Ржавые, ветхие,  
латаны ветками,  
в полозьях конёк сточен.

Совсем они убитые, но если дружно взяться...  
**Проверка Выживания со Сложностью 17.**

**Необходимо совершить проверку Выживания со Сл 17, чтобы успешно починить сани. При провале Сл проверок во время полёта увеличится.**

Ремонт завершён,  
вы устали, довольны,  
немного размяли колени.  
Волшебный момент наступил:  
появились  
призрачные олени.  
Подпитывать будет их ваше веселье,  
магия  
и радость.  
Мыслите позитивно,  
иначе  
придётся падать.

**Проверка Магии со Сл 18, чтобы взлететь.**

## БАРОН ФОН БРЮЗГ

Отряд сражается с бароном Фон Брюзгом на саниах на высоте сотен футов над Десятью Городами Долины Ледяного Ветра.



Вот, набрав высоту на волшебных санях,  
вы Фон Брюзга стремитесь найти в облаках.

И над Десятью Городами вскоре  
видите вы другие сани.  
С которых Фон Брюзг в злобном задоре  
вниз подарки с углём метает.

Мешок дарения от чёрной злобы  
почернел и сам.

Людям дарят дары Фон Брюзга  
неуверенность и срам.

Вот вы всё ближе, барона нагнали,  
к вам обернулся он в злобном оскале.

Хватает поводья и дёргает их,  
ведя за собой хамбагов ручных.

«Ха-ха, меня не поймает никто:  
ни воин, ни плут, ни жрец.  
Конец Фестивалю подарков,  
и вам сейчас конец!»

Ваши сани с санями Фон Брюзга  
поравняли олени ретивы.  
Не давайте барону спуска  
и бросайте инициативу.

#### **Столкновение: барон Фон Брюзг и 5 хамбагов**

Барон Фон Брюзг будет кидаться углём и накладывать ледяные заклинания, в то время как его хамбаги атакуют и высасывают радость из группы во время этого воздушного столкновения.

Если персонаж попытается вытащить из Мешка дарения что-то для себя, он всегда вытащит уголь или что-нибудь сомнительное, так как Мешок не будет вознаграждать эгоистичные поступки. Вы можете вытащить что-то ценное только в том случае, если хотите подарить это другому.

#### **После столкновения:**

Вот, наконец-то, побежден  
Фон Брюзг, барон несносный,  
исполнить время вам пришло  
Игрушечника просьбу.

Момент волшебный наступил,  
мальчишки девчонки,  
с надеждой тянут к вам свои  
невинные ручонки.

**Монстры:** барон Фон Брюзг (блок характеристик ниже), 5 хамбагов (блок характеристик ниже).

**Добыча:** Мешок дарения, кольцо барона (носитель кольца вызывает нелюбовь окружающих), трость Фон Брюзга (посох +1), 100 зм, яд хамбага (существо, в организм которого проник яд, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14 или получает помеху к броскам атаки течение 1 следующей минуты).

## БАРОН ФОН БРЮЗГ

Средний гуманоид (человек), законно-злой

**Класс брони** 12 (15 с доспехами мага)

**Хиты** 66 (12к8 + 12)

**Скорость** 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)

**Спасброски** ИНТ +7, МДР +5

**Навыки** Магия +10, История +10

**Сопротивление урону** немагический дробящий, колющий и рубящий урон (от каменной кожи)

**Иммунитет к урону** холод

**Чувства** пассивное Восприятие 12

**Языки** Небесный, Общий, Драконий, Эльфийский, Великаний, Орочий

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Сопротивление магии.** Барон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Использование заклинаний.** Барон Фон Брюзг является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания:

Кантрипы (неограниченно): луч холода, волшебная рука, чудотворство, шоковое прикосновение

1 уровень (4 ячейки): обнаружение магии, опознание, доспехи мага\*, волшебная стрела

2 уровень (3 ячейки): обнаружение мыслей, отражения, туманный шаг

3 уровень (3 ячейки): контрзаклинание, ледяной шар (см. огненный шар), полёт

4 уровень (3 ячейки): изгнание, ледяной щит (см. огненный щит), ледяная кожа (см. каменная кожа)\*

5 уровень (3 ячейки): конус холода, наблюдение, силовая стена

\*У барона эти заклинания уже наложены перед сражением.

## ДЕЙСТВИЯ

**Метание угля.** Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 90/120 фт, одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (2к6 + 2).

## ХАМБАГ

Маленькое исчадие, законно-злое

**Класс брони** 15 (естественная броня)

**Хиты** 45 (10к6 + 10)

**Скорость** 30 фт, летая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	10 (0)	18 (+4)

**Спасброски** ЛОВ +6

**Навыки** Магия +8, Природа +8, Скрытность +8, Выживание +4

**Иммунитет к урону** холод

**Чувства** тёмное зрение 90 фт, пассивное Восприятие 10

**Языки** Небесный, Общий, Драконий, Телепатия 120 фт

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Сопротивление магии.** Хамбаг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Высасывание радости.** Любое враждебное существо в радиусе 30 фт должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 17, при провале радость начнёт покидать его тело, давая помеху на его следующий бросок атаки.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Хамбаг совершает две рукопашные атаки.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6 + 4) плюс урон холодом 1к8.

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (3к6 + 4) плюс урон холодом 1к8.

## ДОСТАВКА ИГРУШЕК

Имея в своем распоряжении Мешок дарения, члены группы будут сбрасывать подарки с саней. Необходимо сделать серию проверок навыков для раздачи подарков, после чего группа вернётся на землю к финальной сцене приключения.

Постарайтесь, чтобы в проверке навыков поучаствовал каждый игрок.

С Мешком на руках,  
ребятишкам в угодую,  
подарки бросаете вы в дымоходы.

**Проверка Атлетики со Сл 13, чтобы бросать подарки точно в цель.**

Из мешка достаёте игрушку-кадила.  
В это время вас снежная буря накрыла.

**Проверка Природы или Выживания со Сл 13, чтобы пролететь сквозь снежную бурю.**

Буря стихла, уж скоро рассвет золотой.  
Вдруг олени устроили бой меж собой.

**Проверка Ухода за животными со Сл 13, чтобы успокоить оленей в упряжке.**

Оленей вы всех успокоили,  
доверие внушают ваши лица.  
Летят они ровным строем  
и слушаются возницу.  
Всю ночь доставляли подарки вы  
большим и малым детям.  
Мешок постепенно легчал и легчал  
и совсем опустел на рассвете.  
Олени бегут рысцою,  
на облаках гарцуя,  
глядите, уже повернули  
к Игрушечнику в мастерскую.

Мешок Игрушечник свой берёт,  
руки в него аж по плечи суёт,  
и для каждого  
героя отважного  
он из мешка достаёт...

## Подарки из Мешка дарения

### 1к8 Подарок

- 1 Плетёное кольцо, которое ваша мама сделала для вас, и которое вы сразу же потеряли.
- 2 Кукла, сделанная из меха вашего первого питомца.
- 3 Маленький тренировочный меч из дерева, который ваш дядя сделал для вас, но он был потерян во время пожара.
- 4 Подвеска из ниток, сделанная вашей матерью, которая, как вы думали, давно пропала.
- 5 Пара тёплых носков, такого же типа, которые ваш отец носил в детстве и о которых любил рассказывать.
- 6 Музыкальная шкатулка, которая играет ту же мелодию, что напевала ваша мама, укачивая вас перед сном.
- 7 Дневник, который вы хотели в детстве, но так и не получили.
- 8 Ароматическая свеча, которая пахнет так же, как дом вашего детства.

Фестиваль подарков был спасен,  
героев роль — почётна.  
Игрушечник в довесок дал ещё  
золотых сотню.  
Он вас всех угощает  
домашним своим эгг-ногом,  
героям тоже нужно  
отдохнуть немного.  
Танцуйте, веселитесь, забудьте о невзгоде.  
А коль беда случится, мы знаем — вы придёте.  
Что ж, друзья, вот и всё,  
подошло к концу приключение.  
Я надеюсь, понравилась вам игра  
«Игрушечник и Мешок дарения».

## ПОДАРКИ ОТ ИГРУШЕЧНИКА

Игрушечник подарит группе подарки из своего Мешка, когда они вернутся в его мастерскую. Ниже приведена таблица случайных подарков, но я предложил бы использовать подарки, упомянутые игроками в первом разделе приключения, чтобы связать историю воедино.

Встрече с вами Игрушечник рад,  
счастливы дети, повержен глав.гад.  
Что ж говорить, и жена его рада,  
шепчет: «Героям ты выдай награду».

## КАРТЫ

Вам нужно всего 3 карты сражений, чтобы провести это приключение, и пара поисковых запросов в Google должны дать вам хорошую мотивацию и вдохновение для вашего повествования!

- Замерзшая река: Река, которая течет с востока на запад, отделяя группу от их цели.
- Мастерская Игрушечника: Заснеженный фасад усадьбы с Носкострелом на пороге.
- Санная битва: Подойдет любой фон с облаками!

## ХОТИТЕ ЕЩЁ?

Другие приключения Дейла Завады на английском языке можно найти на [DMsGuild.com](https://DMsGuild.com). Их также можно играть независимо или встраивать в свой собственный сюжет, поэтому, пожалуйста, наслаждайтесь ими, все они распространяются по принципу «плати сколько хочешь». Счастливой игры!



## СПАСИБО ЗА ИГРУ!

Если вам понравилось это приключение,  
пожалуйста, оставьте отзыв и ознакомьтесь  
с дополнительной информацией  
по ссылке [DMsGuild.com](https://DMsGuild.com)!

*@DaleZawada*

Если вы хотите оставить отзыв о переводе  
или познакомиться с авторскими приключениями  
переводчика данного текста, это можно сделать  
по ссылке [DMsGuild.com](https://DMsGuild.com)!

*@DungeonMichaelR*