

# И Явью станут Сны

**Автор сценария:** Алёна Кудрявцева при помощи ИИ ГигаЧат

**Автор карт:** Алёна Кудрявцева

За основу большинства карт взяты изображения из открытого доступа

**Сценарий основан на игре:**

Dungeons & Dragons 5 редакции

## Анотация

Нашему миру грозит гибель. Спасти его можно лишь восстановив древний артефакт, что дарил магию, что и была когда-то основой жизни. Место действия юг полуострова Крым 2025-2026 гг

# Подготовка

**Сетинг** — реальный мир, 2025-2026 год.

Да, есть компьютеры, смартфоны, интернет, электричество и все блага нашей цивилизации. Использование всего этого, в быту персонажей — естественно. Но...

В путешествие они смогут взять лишь смартфон и зарядку. Факелы заменят мощные фонари с запасом заряда на 20 часов. Светят они широким конусом на 30 футов вперёд.

Место действия данного сценария — полуостров Крым. В связи с этим и деньги в ходу — русские рубли.

**ММ** = 1 руб.

**СМ** = 100 руб.

**ЗМ** = 10 000 руб.

**ПМ** = 1 000 000 руб.

Создавая персонажей, используйте книгу игрока Dungeons & Dragons 5 редакции, но! Просьба учесть, что выбирать стоит только из указанных в предыстории рас и классов. Для оформления, используйте анкеты персонажей (прил. 2). Если вы – начинающий игрок, то советую использовать для распределения характеристик следующий ряд значений: 15, 14,

## **Предистория:**

Много веков назад мир наполняла магия и она же правила жизнью в нём. И это не про ведьм Средневековья. Они — более поздние остаточные явления. А магия начала угасать веков на десять раньше Темных Веков.

Раньше мир населяли не только люди, но и эльфы, полу эльфы, по луорки, тифлинги, дварфы, дроу и полурослики. Вместо профессий общность делилась на следующие классы: бард, воин, колдун, монах, плут, следопыт и чародей.

Магию в мире веками поддерживал Кристалл-Хранитель (прил. 1.2.3). Он накапливал её в себе и равномерно отдавал в мир. Но после неведомой катастрофы Кристалл-Хранитель был разбит на 12 частей. Они разлетелись в радиусе 2,5 км от места где был Кристалл, но остаточная магическая энергия дала жизнь Великому Древу ровно в этом же месте, где прежде был Кристалл-Хранитель.

За минувшие века все эти чудесные расы выродились в обычных людей. Но, некоторые из них ещё сохранили восприимчивость к магическим эманациям.

В начале года представители параллельного нашему мира, где ещё сохранилось магия, вышли на связь с местным колдуном, что жил на Первородном Месте Силы – поляне, вокруг Древа. Они поведали колдуну, что как только земли коснётся первый лист Великого Древа они навсегда закрывают все пути в свой мир из нашего. Но это ещё пол беды. С собой они забирают осколки Кристалла-Хранителя! А это значит, что магия в мире исчезнет без возврата, что приведёт, в итоге, к гибели нашего мира.

# Сценарий

Колдун долго думал, как ему спасти судьбу мира...

С ночи после дня Весеннего Равноденствия он начинает видеть во сне наш мир, но полный магии и чудесных рас... И, пробуждаясь, колдун чувствует боль потери от того, что мир больше никогда таким не будет. И, как-то раз, в разговоре с соседом, узнаёт, что не один, кто видит эти сны.

Тогда, ближе к лету, на просторах интернета появляется объявление, облетевшие все соц. сети, все доски объявлений, форумы и прочие места где, в принципе, можно было такое разместить:

"Каждую ночь ты видишь волшебный мир с эльфами, орками, драконами, колдунами и монстрами, а, просыпаясь, ты чувствуешь, словно бы лично потерял всё это навсегда?

Ты не готов с этим мириться и жаждешь что-то сделать?

Тогда я жду тебя до Ивана Купала в кафе "Голубые Грёзы", что находится на окраине города Взморска, расположенного на юге полуострова Крым.

Но учти — тебе понадобится команда! Эта миссия не для одного.

До встречи, К"

Пусть и многие в мире видели эти сны, но, действительно, были готовы к погружению в приключение единицы. И лишь X (1) из них добрались до Взморска практически в одно и то же время. Подходя к кафе, будущие герои видят на скамейке у входа, NPC (2) с табличкой: "Ищу команду" в руках.

Познакомившись и узнав, что все, по сути, приехали на встречу с «К», приключенцы заходят в кафе (3) и находят того, к кому прибыли.

«К» представляется кузнецом Климом и рассказывает, всё что знает о ситуации в мире с магией. А для большей убедительности пускает по кругу волшебное зеркало, в котором каждый приключенец видит свою истинную расу. Кто он? Действительно ли человек? Может эльф или вообще полу орк? Вот только NPC не посмотрел(а) в зеркало (4), стеклом вниз быстро передав его следующему приключенцу.

Клим поручает приключенцам добыть все осколки Кристалла-Хранителя до того, как упадёт первый лист с Великого Древа. Получив согласие, он раздаёт персонажам их наборы приключенцев (согласна выбранным классам).

Также Клим сообщает что эти осколки нужно искать в радиусе 2,5 км от того самого Великого Древа, что растёт за восточной окраиной деревни Яш-Кале, что расположена строго на север от данного кафе. Дохать до деревни от города можно примерно за полчаса на автобусе (5) № 608.

А ещё он рассказал, что ровно по четырём сторонам света от Места Силы расположены пещеры (прил 1.2.1), входы в которые ориентированы строго на Древо. Возможно начать поиски стоит с этих пещер...

После отправки команды на поиск осколков, Клим возвращается в свою кузню (прил.

# Ход игры

## 1. В кафе (прил. 3.1):

Герои могут попытаться угадать, кто из посетителей – «К», а могут спросить официантку или бармена. Так же они могут заказать еду/напитки (прил. 1.1). За столиком Клима они могут попросить подробно рассказать, как можно добраться до пещер, деревни и что из себя представляет местность, где им искать осколки, а могут сделать то же самое в библиотеке, используя карты и интернет для самостоятельного составления плана передвижений.

## 2. В деревне Яш-Кале:

На центральной площади деревни пересекаются маршруты автобусов 608 (ходит с юга на север и обратно) и 101 (ходит с востока на запад и обратно). Новый автобус каждого маршрута по отдельности, приезжает ровно каждые пол часа. Но между самими маршрутами разница в 15 минут. (101 приезжает в 6:00, 6:30, 7:00, 7:30...22:30; а 608 в 6:15, 6:45, 7:15, 7:45...22:15) Время между рейсами можно потратить на общение с местными (к примеру, чтобы узнать, где же дом Клима). До деревни от города около 30 км. по трассе.

Осматриваясь в деревне, приключенцы могут заметить, что ни у одного дома не видно скамеек/лавочек. Они, возможно, и есть, но где-то за домами. И лишь у одного из крайних домов на западной границе деревни сидит на скамейке дедок (прил. 3.6)

Этот дедок (прил.1.4.3), если его спросить, поведаст приключенцам местное поверье: Параллельный магический мир населён двухметровыми разумными ящерообразными гуманоидами. Они, какое-то время назад, активно спаривались с землянами. Как правило, результат такого скрещивания получался агрессивным, неуравновешенным и похожим на магического родителя. В связи с чем они были сосланы под землю, где образовали отдельные колонии человекоподобных ящеров. До сих пор можно встретить подобную колонию где-нибудь глубоко в пещерах или катакомбах. А в местных лесах испокон веков пропадали люди...»

## 3. Пещеры (прил. 3.2)

Размер пещер не очень велик. Сначала вам предстоит преодолеть лаз примерно диаметра в 1,5 метра. Толщина свода в районе лаза, около 2 метров. Но уже через эти 2 метра вы оказываетесь в пещере площадью 10 на 10 метров. В двух местах скопились сталагмиты, что почти не мешает передвижению по пещере. Высота свода внутри пещеры составляет 4-5 метров. Сверху свисает несколько сталактитов, но небольших. Даже в прыжке не достать. В дали виден лаз куда-то вниз.

Внимательно осмотревшись, можно найти не только сундук и ящик (б), но и необычные грибы. Проверка на Природу при успехе (от 10) вы можете понять, что это вполне съедобные грибы. Выкинувшие более 17 точно могут сказать, что они придадут сил и бодрости.

У северной и восточной пещер есть остановка по требованию. До южной пещеры можно дойти, если сойти на остановке по требованию у развилки, не доезжая от города до деревни. На развилке стоит указатель, указывая направления на деревню, город и пещеру. Западная пещера расположена практически сразу за западной оковицей деревни. Остановки по требованию, как и пересадочная в деревне, обозначены точками на общей карте. От развилки до южной пещеры около 4 км по лесу или 5 км по дороге. От деревни до развилки по трассе примерно 5-5,5 км. Соответственно от города – 24,5-25 км.

#### **4. Подземелья (прил. 3.2 (переходы) и 3.3)**

Подземелья, куда можно попасть по лазу в каждой из 4 пещер, на первый взгляд, представляет собой замкнутое кольцо из чередующихся гротов и переходов... Вот только в некоторых переходах есть «отвороты» – лазы куда-то ещё глубже. Но возможности исследовать нижние уровни нет (в случае если игрокам понравится приключение, мастеру ничего не вмещает придумать продолжение, создав свой подземный мир в этих отворотах).

Площадь гротов под пещерами, примерно, равна площади пещеры, в то время как остальные 4 грота почти в двое просторнее. Высота подпещерных гротов около 3 метров. В больших гротах высота составляет 5 метров.

В гротах приключенцев ждут ящери-люды (прил. 1.4.1 и 1.4.2). В каждом из 8 гротов находится по 2-3 рядовых. В гроте, который команда будет изучать 8-м по счёту, помимо 3 рядовых есть и Босс.

Как и в каждой пещере, в каждом гроте есть сундук и ящик. И в двух направлениях уходят переходы, диаметром в 2,5 метра.

#### **5. График поисков**

Приключенцы сами выбирают, в каком порядке обыскивать пещеры и гроты и, делать ли между обысками перерывы. Таким образом можно одним заходом пройти подземелье, поднимаясь в пещеры, когда нужен отдых, так как ящери-люды не поднимаются в эти пещеры. А можно делать перерывы более глобальные, навещая Клима у него дома, оставляя там уже найденные осколки и тяжёлые находки.

Главное – изучить все пещеры до того, как пройти в последний из неизученных гротов, где будет финальный бой.

#### **6. Дом Клима**

Располагается с востока от деревни, сразу за восточной окраиной. Крыльцо дома смотрит на Место Силы (прил. 3.5). В самом же доме могут остановиться приключенцы. Для 4 из них найдутся достаточно комфортные спальные места. Остальные могут использовать спальные, подложив спальные товарищей (если договорятся), для большего комфорта.

#### **7. Финал**

Когда все 12 осколков будут собраны их необходимо разложить вокруг Великого Древа в соответствии с тем как они располагались в местах где были найдены (имеется в виду те обозначения что были верхнем левом углу карты грота или пещеры где был найден конкретно этот осколок). После этого Клим начинает обряд, распределив по кругу равномерно всех приключенцев, а сам возглавляет этот круг востока.

Обряд представляет из себя произнесение заклинания и сотворение пассов руками Клима и повторение заклинания за Климом приключенцами.

Как только заклинание произнесено и повторено Древо загорается голубым огнём. Постепенно прогорая, оно уменьшается в размерах, успев поджечь и осколки. Осколки, по мере уменьшения, Д поднимаются в воздух и, постепенно, примагничиваются друг к другу, в итоге, образуя в воздухе, там, где раньше была крона Великого Древа, Кристалл в форме лотоса. Став единым, Кристалл начинает сиять. Постепенно сияние превращается в волну голубого света, что распространяется радиально от артефакта, постепенно расходясь по всему миру и возвращая в него былое величие магии.

## Примечания

1 – На место «Х» подставьте числительное, равное количеству игроков (трое... пятеро...)

2 – Персонаж мастера – бард. Может быть, как одним из приключенцев, так и временным персонажем. Он является жителем параллельного мира, одним из тех немногих, кто хочет сохранить в ладу отношения обоих миров. Да, для этого нужно спасти наш и NPC с этим согласен, и, даже, готов поучаствовать в спасении. Знаком ли этот персонаж с Климом или нет – решать мастеру, которому и играть за этого персонажа.

3 — В кафе находятся: кассир, официантка, и от 5 до 7 посетителей, расположенных по усмотрению мастера. Сам «К» находится в дальнем углу за чёрным столом.

4 — В зеркало NPC не смотрит, так как его истинная раса даже не разу не близко к человеческой внешне (как вариант – драконорожденный, да, в нашем мире таких рас не было, но он же из иного мира)

— Стоимость проезда в междугороднем автобусе от посадки до выхода составляет 85 руб.

6 — Схему распределения ценностей по сундукам и ящикам можно увидеть в приложении 1.2.2, а подробное содержание каждого отдельного сундука и ящика в приложении 1.3

# Приложения

# Приложение 1. Для мастера

## Приложение 1.1 – цены в кафе

Блюдо	Цена	Единица
Салат / Окрошка	80 руб	Порция
Горячий суп	100 руб	
Второе (мясо + гарнир)	120 руб	
Полный обед	250 руб	Комплекс
Пирог сытный	150 руб	Штука
Прочая, небольшая выпечка	50 руб	Штука
Чай	30 руб	Чашка
	100 руб	Чайник
Кофе	50 руб	Чашка
Сок / компот	40 руб	Стакан
Молочный коктейль	70 руб	Стакан
Пиво / сидр	40 руб	Бокал
	100 руб	Бутылка
Вино / шампанское	70 руб	Бокал
	200 руб	Бутылка

## Приложение 1.2 общие карты

### Приложение 1.2.1 Место действия и подземелья



## **Приложение 1.2.2 Схема распределения сундуков и ящиков**

**Северная пещера: сундук №1 и ящик №5**

**Северный грот: сундук №12 и ящик №11**

**Северо-восточный грот: сундук №8 и ящик №3**

**Восточная пещера: сундук №2 и ящик №2**

**Восточный грот: сундук №5 и ящик №12**

**Юго-восточный грот: сундук №6 и ящик №1**

**Южная пещера: сундук №3 и ящик №4**

**Южный грот: сундук №7 и ящик №9**

**Юго-западный грот: сундук №9 и ящик №6**

**Западная пещера: сундук №4 и ящик №8**



**Западный грот: сундук №11 и ящик №10**

**Северо-западный грот: сундук №10 и ящик №7**

## **Приложение 1.2.3 Осколок Кристалла Хранителя**



## Приложение 1.3 сундуки и ящики

№	<b>Сундук</b> 	<b>Ящик</b> 
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Золотая мужская корона с осколком Кристалла-Хранителя</li> <li>— Лёгкий кожаный доспех</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ожерелье из редких филигранно обработанных ракушек ценою в 10 000 руб</li> <li>— Зелье здоровья</li> <li>— Набор дорогих специй</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Золотое ажурное ожерелье с осколком Кристалла-Хранителя</li> <li>— Кожаная перевязь с набивным древним орнаментом</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Древнее золотое ожерелье тонкой работы с инкрустированными драгоценными камнями стоимостью 1,5 млн руб</li> <li>— Зелье здоровье</li> <li>— Набор дорогих специй</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Золотая диадема с осколком Кристалла-Хранителя</li> <li>— Старинное ручное зеркало в золотой раме стоимостью 500 000 руб</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Золотая статуэтка всадника ценою в 2 млн руб</li> <li>— Зелье здоровья</li> <li>— Засоленная рыба</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Золотое ожерелье с осколком Кристалла-Хранителя</li> <li>— Древняя карта полуострова Крым</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Золотая статуэтка змее-богини стоимостью 2,5 млн руб</li> <li>— Два боевых кинжала</li> <li>— Старинная картина стоимостью 250 000 руб</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Осколок Кристалла-Хранителя</li> <li>— Секира</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Старинное ажурное золотое ожерелье с драгоценными камнями, стоимостью 700 000 руб</li> <li>— Зелье здоровья</li> <li>— Засоленная рыба</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Осколок Кристалла-Хранителя</li> <li>— Короткий бронзовый меч</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Редкий магический ритуал по выбору игрока. Необходима проверка мудрости!</li> <li>15-17 — вы смогли расшифровать рукописную инструкцию, но не хватает возможности освоить ритуал</li> <li>18+ — вы сумели изучить и освоить данный ритуал</li> <li>— Сборник сочинений древнего барда Романа Сладкопевца</li> <li>— Набор древних украшений из бронзы: серьги, кольцо, 2 височных подвесов и гривна (металлический не замкнутый обруч на шею) стоимостью в 150 000 руб</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Осколок Кристалла-Хранителя</li> <li>— Композитный скифский лук с полным колчаном стрел</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Набор старинных золотых украшений инкрустированных драгоценными камнями: ожерелье, браслет, кольцо. Стоимостью 1 млн руб</li> <li>— Тайная рукопись Золотустры</li> <li>— 2 боевых кинжала</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Осколок Кристалла-Хранителя</li> <li>— Усиленный аланский лук с полным колчаном стрел</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Редкое заклинание по выбору игрока. Необходима проверка мудрости!</li> <li>15-17 — вы смогли расшифровать рукописную инструкцию, но не хватает возможности освоить само заклинание</li> <li>— вы сумели изучить и освоить это заклинание</li> <li>— Набор старинных золотых украшений инкрустированных драгоценными камнями: колье, браслет, перстень. Стоимость 1,5 млн руб</li> <li>— Сборник древних стихов</li> </ul>

	— Осколок Кристалла-Хранителя — Простой меч	Из ящика вылетела летучая мышь
	— Осколок Кристалла-Хранителя — Сабля из дамасской стали	Семейство паучков
	— Осколок Кристалла-Хранителя — Секира	Шакировано-недоумевающий светлячок
	— Осколок Кристалла-Хранителя — Сабля из дамасской стали	Проеденная жуком-древоточцем дыра в нижнем дальнем углу

## Приложение 1.4 ситуативные NPC

### Босс ящери-людов



## Рядовой ящери-люд



## Характеристики ящеро-людов

Параметр	Значение	
	Рядовой	Босс
Сила		
Ловкость		
Тело		
Интеллект		
Мудрость		
Харизма		
Скорость	35 футов	
КБ		
ПЗ		
Клыки	d4	
Когти	d4	
Хвост	d4	
Кинжалы	d4	Не использует
Меч	Не используют	d8

**Старик из деревни**  
(именно он сообщает легенду)







ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Blank area for drawing the character's appearance.

**ВНЕШНИЙ ВИД ПЕРСОНАЖА**

Lined area for notes, with a smaller box for equipment details.

**СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ**

НАЗВАНИЕ

СТАТУС

Lined area for character backstory.

**ПЕРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА**

Lined area for character traits and abilities.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ**

Lined area for treasure and loot.

**СОКРОВИЩА**



КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

СПЛОЖНОСТЬ  
СПАСБРОСКА

БОНУС БРОСКА АТАКИ  
ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Blank lines for recording spells at level 0.

КОЛИЧЕСТВО  
ЗАКЛИНАНИЙ

ИТОГО ВНЕЕК

ВНЕЕК ИЗРАСХОДОВАНО

1

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

КОЛИЧЕСТВО  
ЗАКЛИНАНИЙ

Blank lines for recording spells at level 1.

3

Blank lines for recording spells at level 3.

6

Blank lines for recording spells at level 6.

7

Blank lines for recording spells at level 7.

4

Blank lines for recording spells at level 4.

8

Blank lines for recording spells at level 8.

2

Blank lines for recording spells at level 2.

5

Blank lines for recording spells at level 5.

9

Blank lines for recording spells at level 9.

# Приложение 3. Игровые поля

## 3.1 Кафе «Голубые Грёзы»



Зелёный пол в кабинете директора

Комната с 2 диванами может быть как вип, так и комнатой отдыха персонала (по усмотрению мастера)

Клим ждёт приключенцев за чёрным столом в дальнем углу.

Голубые полосы в стенах – окна.

## 3.2 Пещеры и переходы



Западная  
пещера



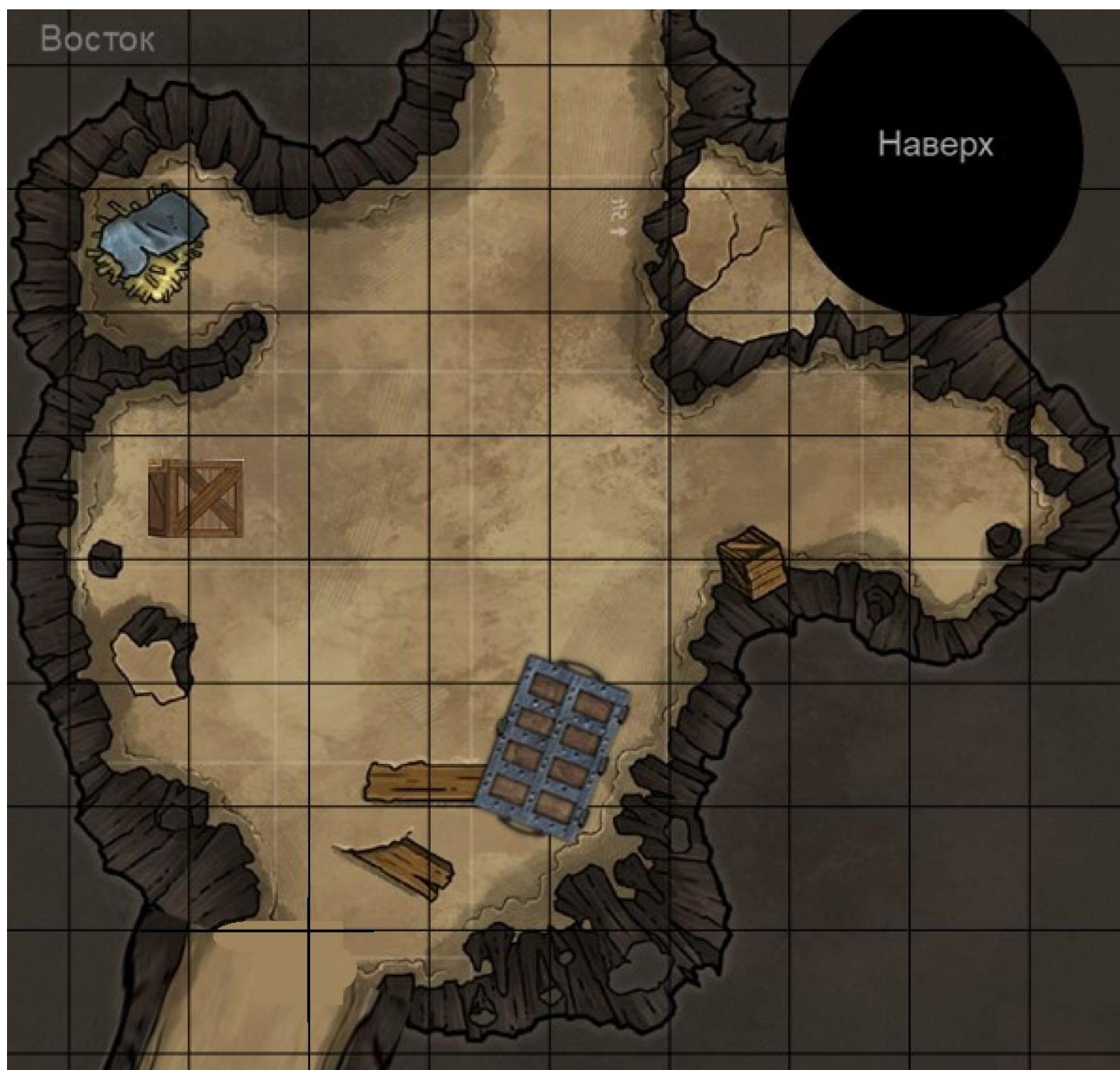


Лестница лишь на фид – способна выдержать ещё несколько использований, но стоит коснуться – превращается в труху. А отворот находится слишком сильно ниже уровня прохода, что бы суметь спрыгнуть в эту неизвестность и вернуться.

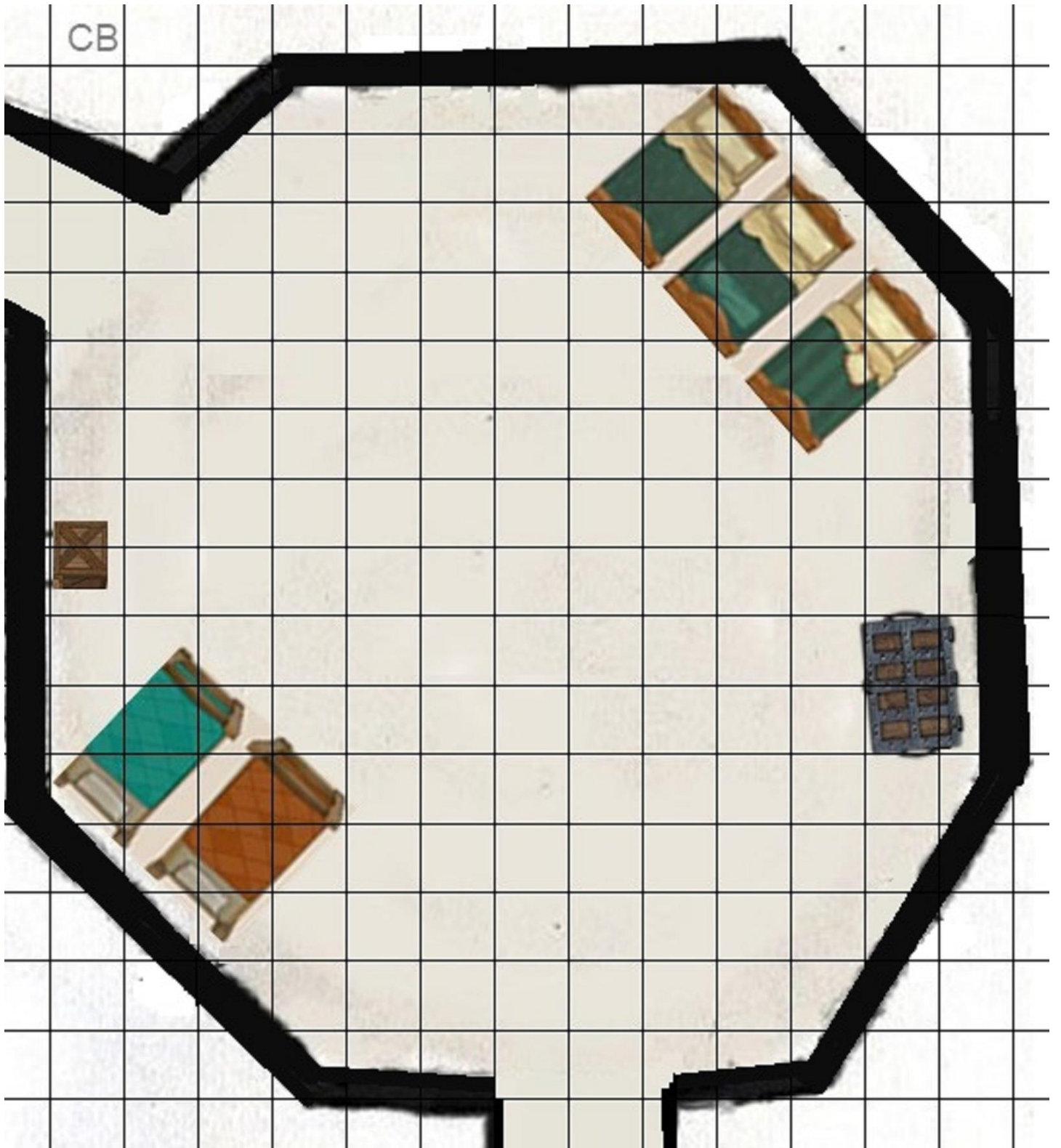


Лестница лишь на фид – способна выдержать ещё несколько использований, но стоит коснуться – превращается в труху. А отворот находится слишком сильно ниже уровня прохода, что бы суметь спрыгнуть в эту неизвестность и вернуться.

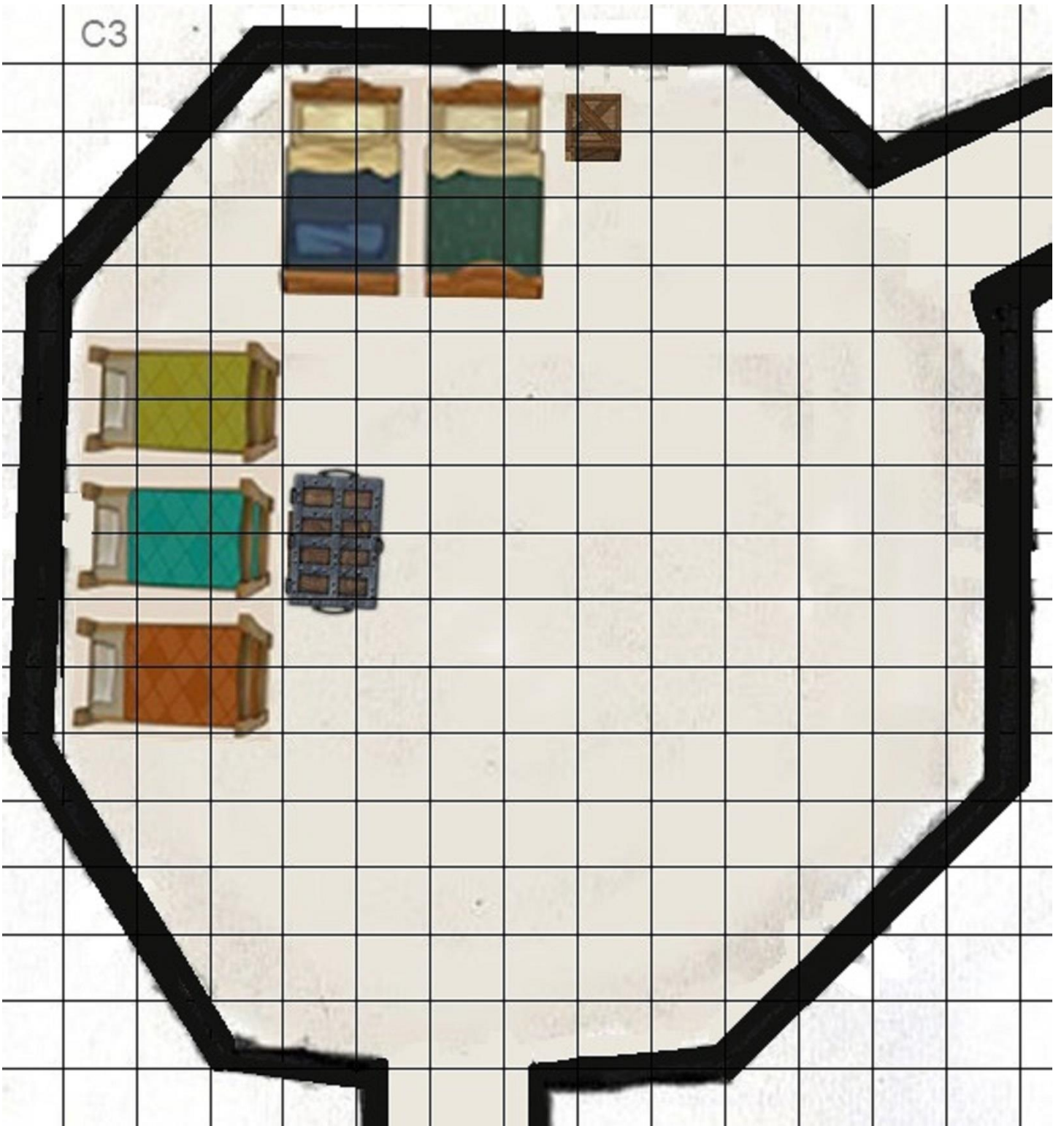
### 3.3 Гроты



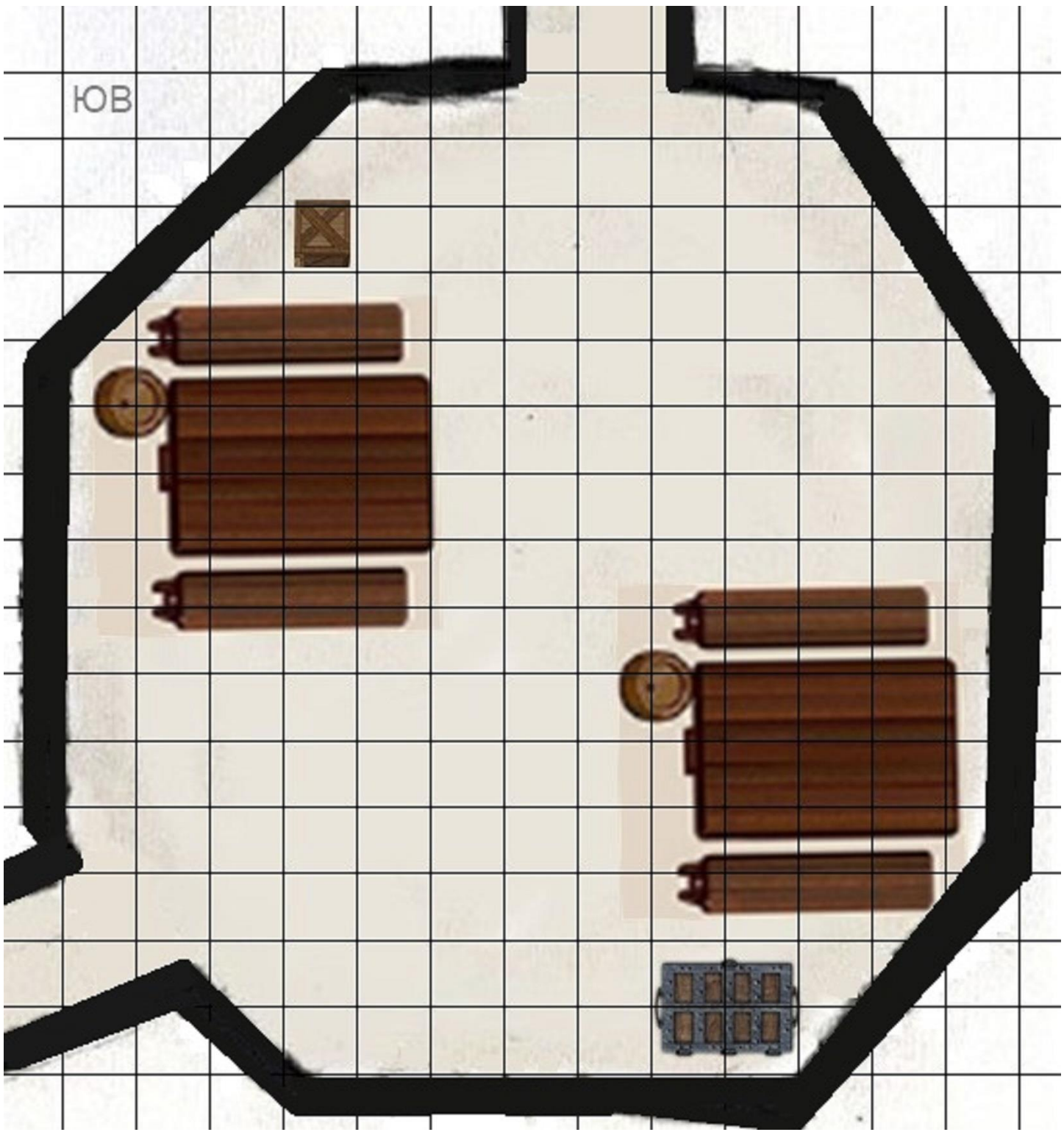
CB



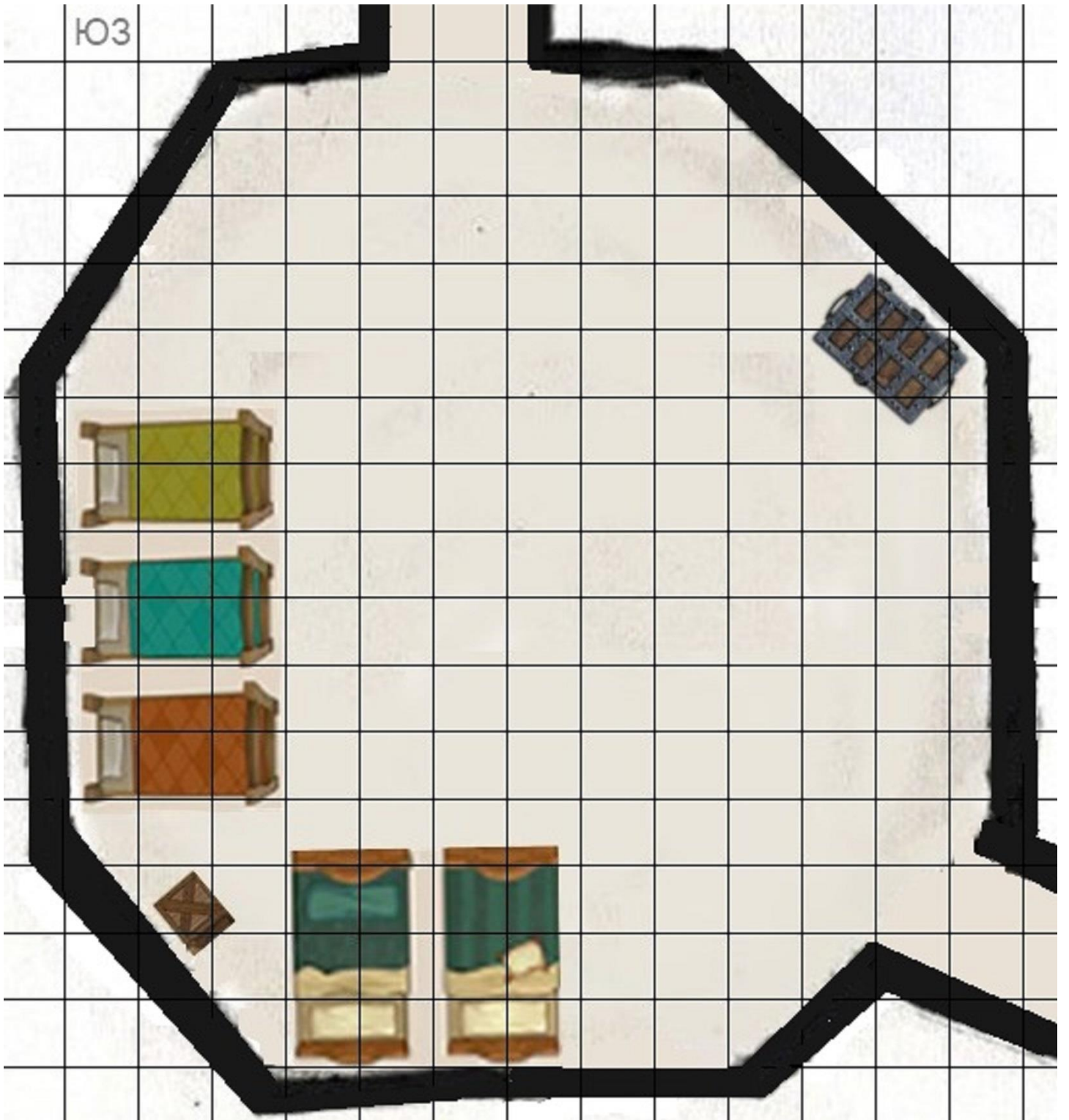
C3



ЮВ



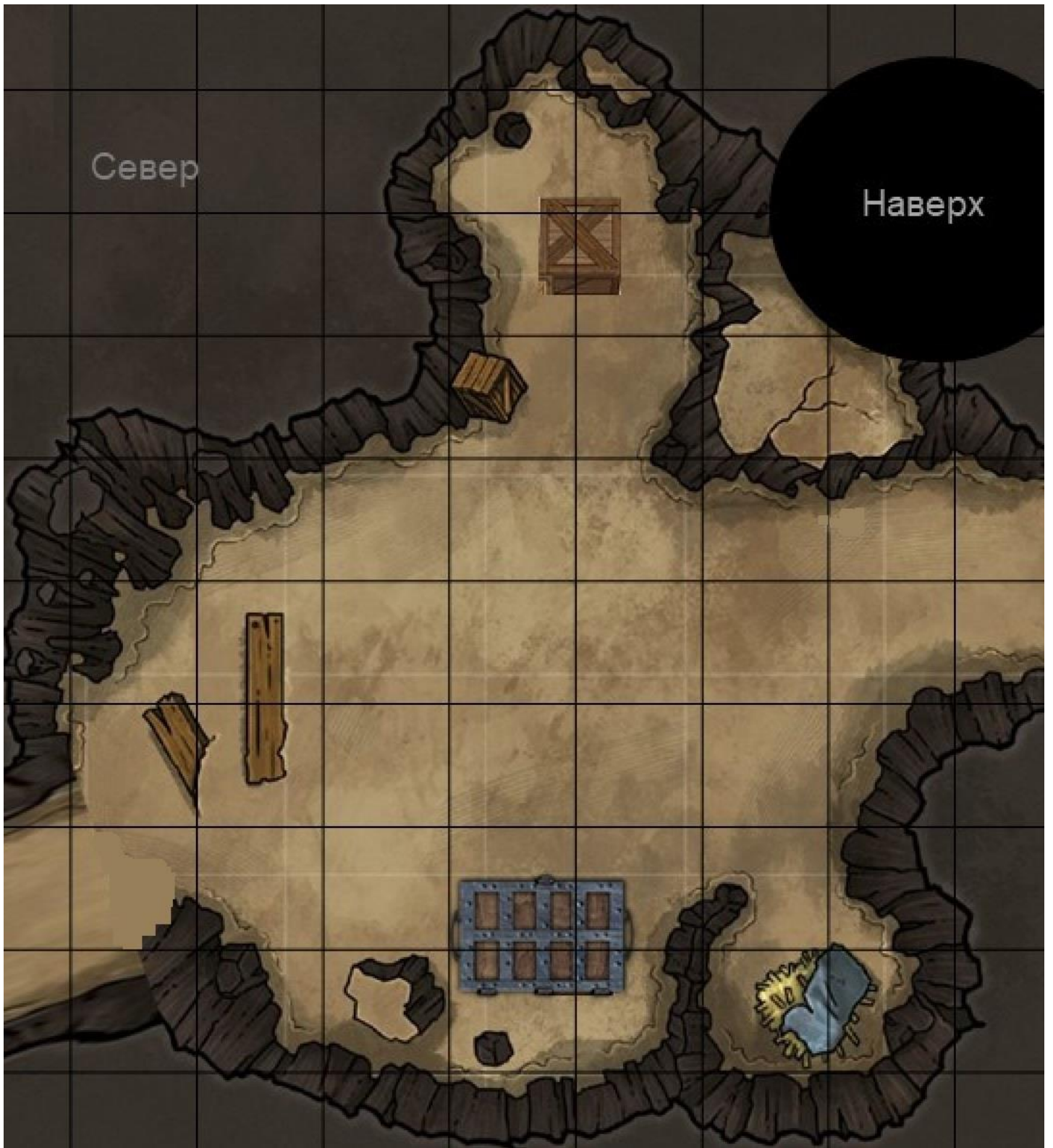
Ю3

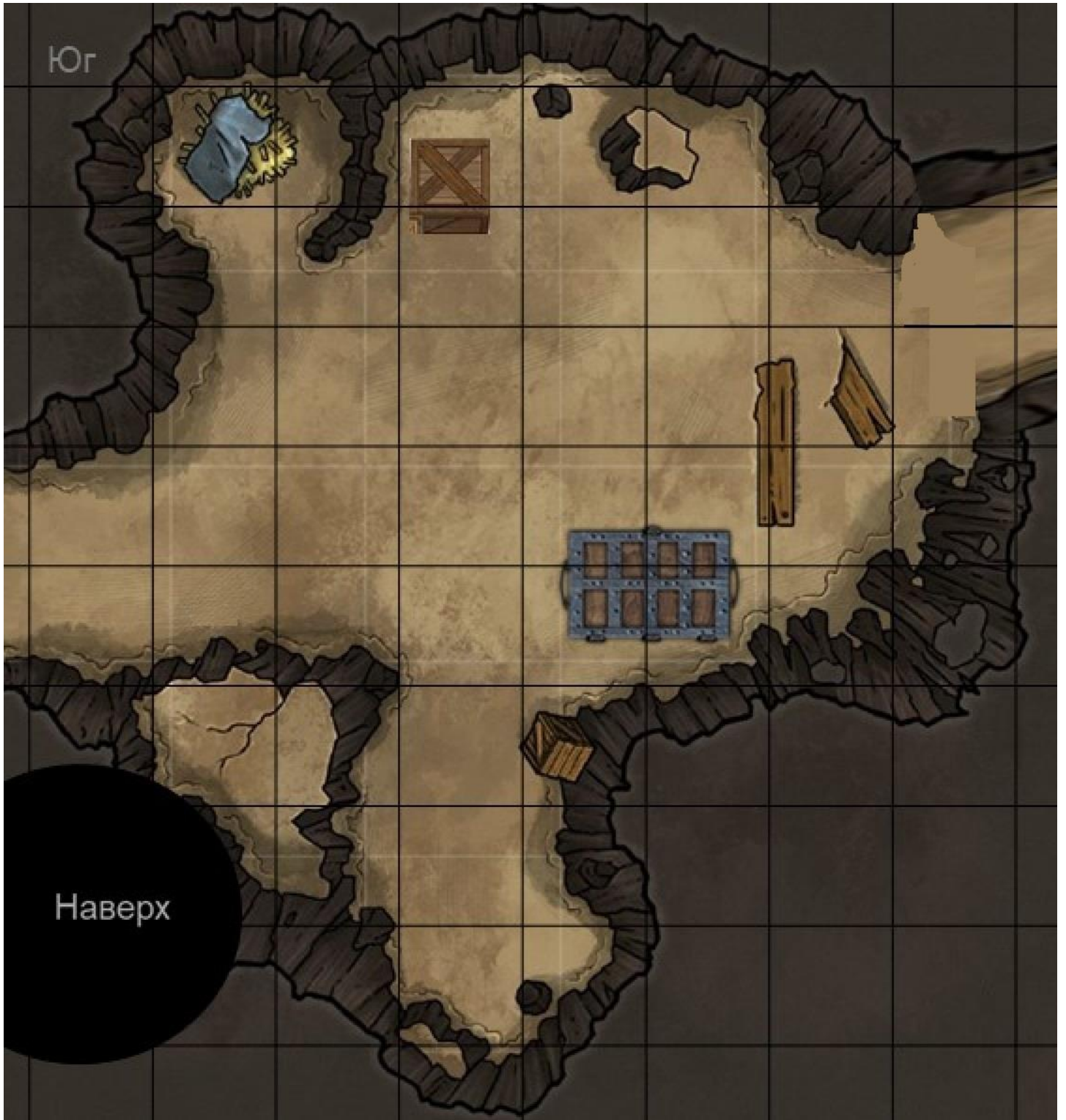


Запад



Наверх





### 3.4 Дом Клима

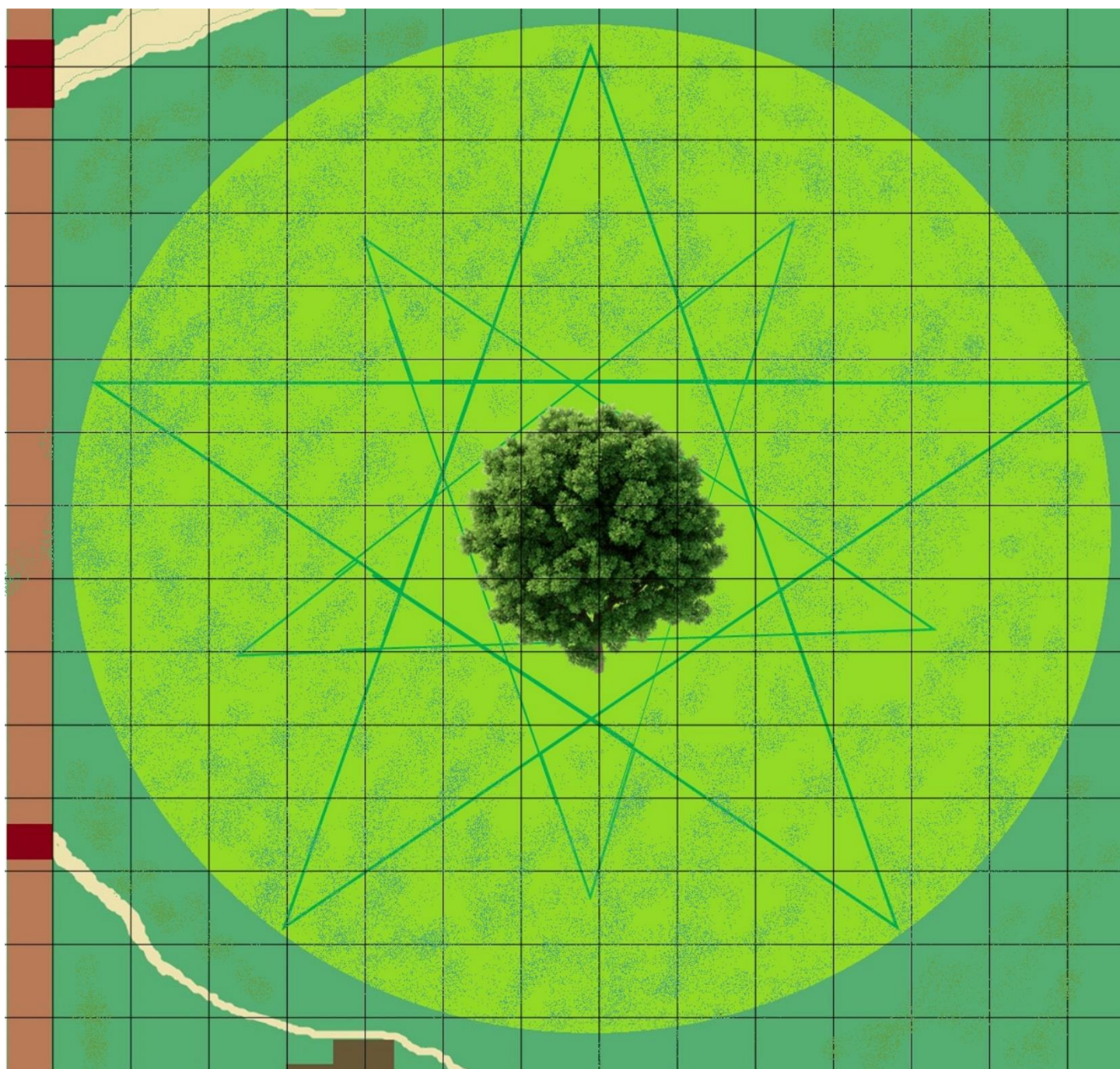


## Дополнение:

1 – Ориентир на более тёмную разметку

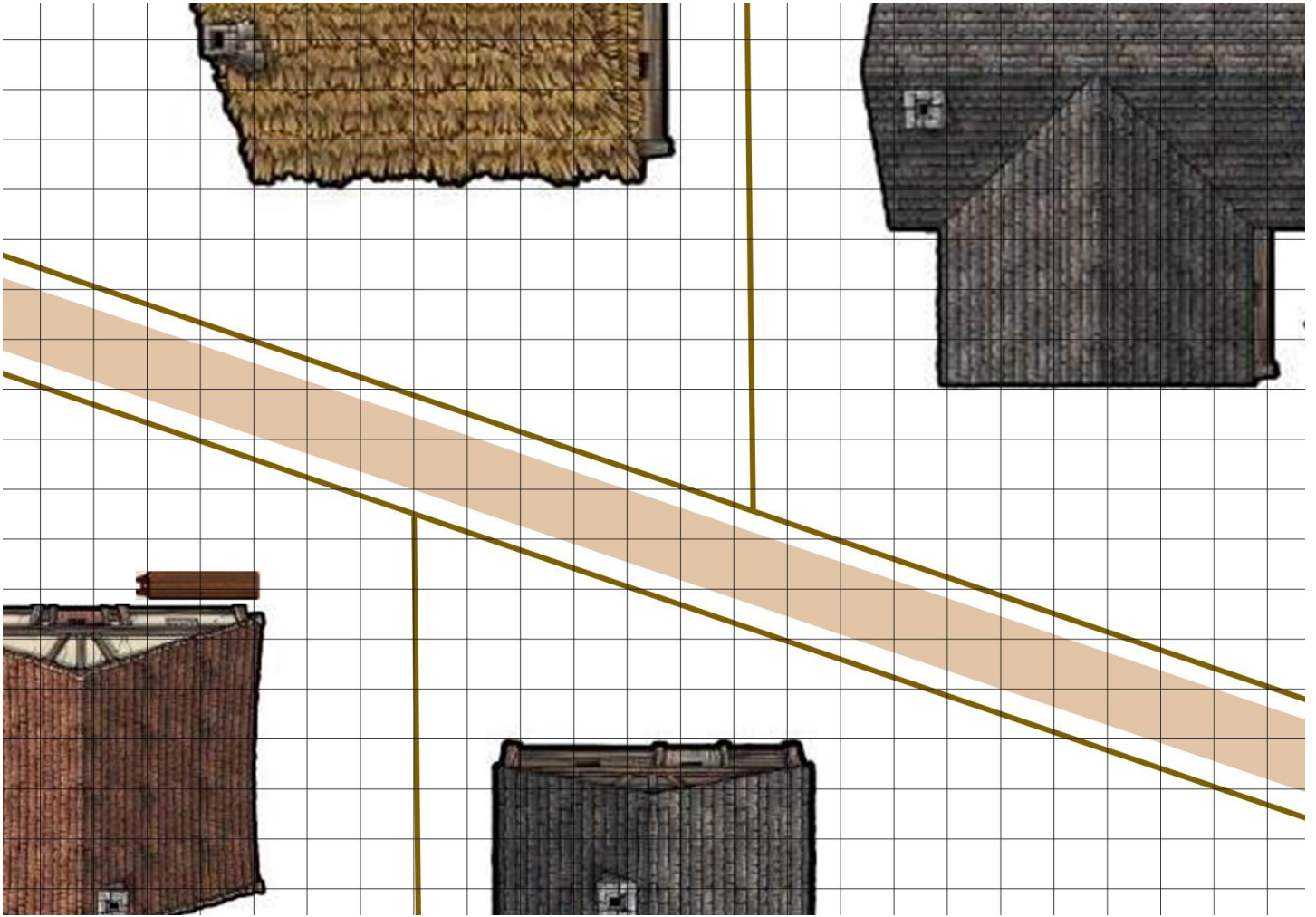
2 – Кресла – кресла-кровати, так что в основной комнате могут с комфортом переночевать 4 человека.

### 3.5 Место Силы



Если до обряда дойдёт лишь 4 приключенца,  
то они и Клим встают в больших лучах звезды.  
Клим встаёт в правый левый.

### 3.6 Западная окраина деревни



Старик, что поведаёт придание о ящери-людях,  
проживает в доме со скамейкой.  
Именно на ней он и будет сидеть,  
когда встретится приключенцам.