



КОРОТКИМ ПУТЕМ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4 игроков 2-го уровня

КОРОТКИМ ПУТЁМ

4-х часовое приключение для 4-х игроков 2-го уровня.



"Посвящается Алешкиной Евангелине, мечтавшей стать журналистом и любившей играть в настольные игры"

Автор – Титов Михаил (Загадочный Оракул)

#Лес #Деревня #Дорога

Оглавление

Аннотация	4
Перед игрой	4
Информация о сеттинге.....	5
Предыстория и знания о локациях	5
Несколько лет назад	6
Недавно	6
Глава 1: Деревня.....	7
1.1. Харчевня	7
1.2. Поручение старосты.....	8
1.3. Лавка Цветаны.....	9
1.4. Другие дела в деревне	10
Глава 2: Начало пути	13
2.1. Препрада	13
2.2. Брошенный груз.....	13
2.3 Капище Велеса	14
2.4. Развилка.....	14
2.5. Заболоченная дорога	15
2.6. Лесной дом	15
2.6. Брошенный хутор	17
Глава 3: Ночь в лесу	19
Глава 4: Продолжение пути	20
4.1. Логово Волколака	20
4.2. Терновая стена.....	20
Глава 5: Конец путешествия	21
Приложения	22
Письма	22
Предметы	22
Готовые персонажи для прохождения сценария:	22
Сеттинг “Ясноградье”	29

АННОТАЦИЯ

Слухи о Вольчих дебрях на южной границе деревни Лисьей всегда казались вам преувеличенными. В непроходимые топи и болота, что утягивают путников поверить можно. Но нечто из леса пугает местных намного сильнее...

По стечению обстоятельств, для избавления от долгов и обязательств вам предстоит отправиться туда и на своей шкуре проверить правдивость преданий. Сумеете ли вы выйти из леса или останетесь навеки во власти болот?

Перед игрой

Все дополнительные файлы для игры лежат на **Гугл Диске**.

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. (Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

Карты для игры можно найти на **Гугл Диске**.
Большинство карт было взято с сайта **Forgotten Adventures**.

Советы Мастеру

Персонажи игроков уже знают друг друга, и какое-то время вместе живут в одной деревне.

Если игроки возьмут заранее созданных персонажей, то найдут у них прописанную мотивацию помогать старосте. Они, так или иначе, ему должны и хотят отплатить.

Если игроки создают своего персонажа, то необходимо на этапе создания связать его с деревней и старостой чтобы у персонажа был резон связываться в авантюру с грузом.

Не стесняйтесь по ходу игры выдавать вдохновение, за хороший отыгрыш персонажа и его предыстории. Но также выдавайте и степени истощения в случае провала некоторых проверок или попадания героев в тяжелые условия. Истощение рекомендуется использовать по правилам Книги Игрока 2024.

Перед игрой выдайте персонажам по 80 зм на каждого.

Не обязательно выдавать информацию только после заявок или прохождения проверки, если вы очень хотите чтобы ваши игроки что-то узнали или увидели и их персонажи обладают достаточной для этого компетенцией, просто скажите это.

По ходу игры если герои не справляются, с какой либо угрозой, и вы не хотите заканчивать сессию убийством партии, то вы можете использовать НПС для помощи. Отвлечение внимания или один удачный удар, например от Гремислава или его вола Тучки могут спасти ситуацию.

ИНФОРМАЦИЯ О СЕТТИНГЕ

Действие происходит в мире “Яснограде”, вдохновлённом Древней Русью IX века — времени племенных союзов, военной демократии и богатых торговых путей. Это суровый, но живой мир, где природа обладает духом, реки и леса скрывают древние тайны, а волхвы читают судьбу по теням от костра. Люди здесь чтут богов и сильно зависят от смены сезонов, которые управляют их жизнью.

В отличие от европейского феодализма, местное общество основано на общинных традициях и вечевом управлении. Власть старейшин и князей не абсолютна, а важные решения принимаются коллективно. Люди живут небольшими сёлами, разбросанными по берегам рек, связывающих многолюдные города (центры торговли). Торгуют мехами, мёдом и воском, а их богатства защищает не столько сталь, сколько союзы, крепкие обереги и договорённости с духами местности.

Мифология и магия

Магия в этом мире органична и неотделима от быта. Она заключается не только в волшебстве волхвов, но и в бытовых поверьях, заклинаниях знахарей и древних ритуалах. Волшебные существа из сказок существуют повсюду — водяные прячутся в болотах, лешие сторожат леса, а мёртвые не всегда остаются в могиле.

Боги славян не делятся строго на добрых и злых. У них двойственная природа, их помощь не бескорыстна, а их сила переменчива: у каждого из них есть «свое» время года, где они наиболее сильны. Зима несёт покой и смерть, но даёт земле отдохнуть. Лето дарует изобилие, но разжигает войны. Осень — время ремесла и созидания, Весна — любви и обновления. Среди богов:

- Дажьбог — властелин подземного мира, хранитель знания и возрождения.
- Марена — хозяйка зимнего сна, холода и смерти.
- Перун — громовержец, защитник рода и воинской доблести.
- Велес — покровитель торговли, скота, охоты и магии.
- Мокошь — богиня судьбы, женского ремесла и плодородия.
- Стрибог — бог ветров и перемен.

Однако в этом мире есть и те, кто хочет нарушить извечный порядок. Кощей, стремящийся к вечной зиме, Чудо-Юдо, несущий болезни и мор, Карачун, желающий погрузить мир в хаос.

Общество и быт

Люди живут в укреплённых городах, городках и поселениях, разбросанных вдоль судоходных рек. Каждым из таких городков управляет свой князь, избираемый на вече. Охотники и земледельцы, купцы и кузнецы, дружинники и волхвы — у каждого свой путь. Военная элита представлена дружинами князей, а войны здесь — не цель, а необходимость. Войска князя это не армия захватчиков для присоединения новых территорий, а необходимая сила для защиты своих собственных земель и торговых путей.

Природа и нечисть

Природа в этом мире одушевлённая и опасная. Лес не просто чаща — он живое существо, враждебное к чужакам. Болота скрывают не только топи, но и древние души. Ночью в деревнях запирают двери, чтобы не впустить тех, кто бродит по миру после смерти.

Средь нечисти встречаются:

- Лешие — духи леса, меняющие дороги и запутывающие путников.
- Водяные — властители болот, требующие дани за безопасный переход.
- Волколаки — проклятые души, ставшие чудовищами в облике зверя.
- Мертвяки — умершие, не принятые землёй, вставшие из могил.

Заключение

Это мир, где люди живут в гармонии с природой, но боятся её гнева. Где боги не наблюдают свысока, а иногда ходят среди смертных, а чудовища скрываются в тенях. Это место, где каждое слово весомо, каждый долг священен, а магия — не дар, а испытание.

Предыстория и знания о локациях

Волчьи дебри — лес, из-за чудовища и стаи волков, обрел дурную славу. Однако и до этого, из-за огромного количества болот и топей редкий охотник или торговец шёл через эти чащобы. Путника свернувшего с дороги и не заметившего трясину ждет незавидная участь.

Власец — крупный городище на пересечении нескольких рек. Процветающий центр торговли, ремесла и военного дела.

Деревня Лисья — небольшое поселение на 30 с небольшим домов. Промышляют здесь в основном сбором пушнины и рыбалкой, а выживают за счет выгодного расположения по пути торговых маршрутов.

Несколько лет назад

До событий этого сценария в Волчьем лесу произошло множество вещей.

В небольшом хуторе посреди Вольчего леса жил подающий надежды, но лихой и быстрый на поступки старший сын семейства - Милорад. Он часто бродил по родному лесу не боясь волков, нечисти и топей. И в один день забрел он на обширный цветочный луг, посреди которого сплетенный из корней и ветвей деревьев стоял старый, замшелый дом. А на цветочной поляне неподалеку он увидел девушку, красота которой поразило его сердце и ничего теперь в его жизни до и после значения кроме неё не имело.

Милорад разузнал, что в доме том живет волхв (жрец) бога Велеса и его сестра. Одни, так как отец и мать их давно почили.

После этого, часто Милорад прокрадывался на тот луг и пытался хоть украдкой взглянуть на девушку - Цветану. И вскоре они начали общаться, а общение перетекло во взаимную симпатию. Набравшись смелости, он обратился к её брату, волхву Рознегу и попросил благословения его на свадьбу.

Но Рознег был непреклонен, он считал, что обычному человеку не дать его сестре всего необходимого и в гневе, обратившись в медведя, прогнал Милорада, велев не возвращаться.

Но юный жених не хотел сдаваться и, разузнав, что на капище Велеса хранится древняя волчья шкура, по поверьям дающая возможность обращаться в волка. Отправился туда с целью её выкрасть и стать достойным руки Цветаны в глазах её брата.

Однако выкрыв шкуру, Милорад разгневал покровителя капища - Велеса и он проклял юношу. Отныне Милорад почти все время находится в жутком обличье полуволка-получеловека, объятый гневом и яростью, лишь изредка обращаясь в свою изначальную форму. Семья Милорада, те что успели, бежали от гнева зверя, покинув хутор.

Цветана узнав о случившемся, затаила обиду на брата и в горе сбежала из дома, поселившись в деревне Лисья. Поклявшись найти способ выволить любимого.

Лес без защиты и благословения Велеса начали наполнять ужасные твари, а странная болезнь начала поражать близлежащие города.

Недавно

Заезжий торговец и охотник за выгодными сделками - Гремислав, путешествовал и уже возвращался домой, получив хорошую выручку с прошедших сделок. Сопровождал его небольшой отряд охранников с дружины соседнего княжества. На подряде они должны были сопроводить его до самого дома.

Однако в пути, он узнал, что в соседнем большом городе (Власец) бушует болезнь. Из жадности обогатиться Гремислав задержался в соседнем княжестве и на всю свою часть прибыли закупился целебными травами и принадлежностями для лечения.

Оставалось лишь поехать по короткому пути и быстро доставить товар во Власец и урвать свою прибыль.

Но подряд закончился в Лисье, и охранники Гремислава отказались его сопровождать дальше, под предлогом того, что не хотят идти в лес, о котором так много плохих слухов.

Однако на деле, прикинув, сколько за такой груз можно выручить и хорошо зная местность, они захотели устроить на бывшего заказчика засаду, отобрав груз.

Гремислав постарается не раскрывать всем подряд, в том числе героям, цель своей поездки и назначение груза. Однако сам по себе он довольно болтлив и простодушен. Так что даже под небольшим давлением он выложит всё.

Исследуя содержимое груза, герои найдут связки различных трав. Пройдя **проверку Природы Сл 12** можно понять, что все они целебные.

ГЛАВА 1: ДЕРЕВНЯ

В этой главе, утром, герои начнут свое приключение, узнают цель, смогут подготовиться к пути и разузнать больше информации о лесе.

1.1. ХАРЧЕВНЯ

На пересечении нескольких исхоженных и пыльных дорог, рядом с каменистым берегом озера и в окружении лесов из угрюмых вековых сосен расположилась деревня Лисья. Местные промышляют охотой и рыбалкой, получая выгоду от проходящих тут торговых маршрутов.

Большая часть вашей жизни прошла в этой деревне. На её заполненных суетой и звуками домашней скотины маленьких улочках. На опушках лесов, где тишину рои нарушают лишь звуки пения птиц и шелест ветра. В этих местах можно забыть о существовании внешнего мира и жить размеренно и спокойно.

Но такая жизнь не для вас. Вы жаждете открытий и странствий. Ваше пламенное сердце хочет вырваться из череды будней и устремиться вдаль, навстречу неизведанным берегам и невероятным свершениям.

Однако сейчас вы сидите в местной харчевне под названием "Певчая". Ваша маленькая компания изголодалась по интересным событиям и сидит за столом, обыденно трапезничая.

Попросите игроков описать своих персонажей и то, как их знают местные. А так же что и как они едят в харчевне.

Харчевня "Певчая" – широкое одноэтажное здание, в котором отдыхают местные работяги и охотники. Изредка тут можно встретить заезжих купцов и путников на постое перед продолжением долгого пути.

Заведение не поражает воображение, но, является главным местом притяжения в деревне. Тут можно услышать местные байки, слухи и истории из далеких и не очень краев.



После небольшого шума со двора, дверь резко распахивается, и внутрь заваливаются несколько хмурых и грозных наемников с топорами на поясах. За ними идет богато одетый, нерасторопный и тараторящий юноша:

- Вы же поймите, заказ срочный, господа добрые, буквально два дня и я заплачу вам сполна.

В ответ, высокий наемник в меховой шапке, злобно бормочет: Уговор выполнен, до деревни тебя доставили, платить тебе больше нечем, на этом все. Теперь уходи пока кости целы.

На этих словах юноша понуро выходит из заведения, направляясь к большой телеге, запряженной массивным рогатым черным быком.

Гремислав (Грень) – молодой купец, около 24 лет, которому часто везет на сделках, но не везет в дороге. Немного труслив и суеверен, но обладает острым умом и хорошей памятью. Путешествует на своей телеге, запряженной черным быком по прозвищу "Тучка".



У Гремислава есть срочный заказ, который может принести баснословную прибыль, но доставить нужно точно в срок. Денег на охрану нет, а отправляться одному слишком рискованно.

При разговоре с наемниками. Те будут грубы и хамоваты, но в незнакомом месте нарываться на конфликт не будут.

При разговоре с купцом. Тот посетует на жизнь и предложит героям работу, однако так как платить ему нечем, сначала он хочет наведаться к местному старосте, который ему приходится двоюродным дядей. И приглашает персонажей с собой.

Если герои решат выждать. Спустя какое-то время в харчевню зайдет посыльный от старосты деревни и скажет, что тот ждет персонажей у себя по срочному вопросу. Прибыв к старосте, там они обнаружат и Гремислава.

1.2. ПОРУЧЕНИЕ СТАРОСТЫ

Пройдясь по деревушке, вы доходите до её центра. Из большой избы, на крыльце которой разложены шкуры, выходит высокий мужчина.

Витигост - старейшина и глава поселения, около 50 лет. Обширный опыт в охоте и хотеть его лучшие дни позади, обучает молодняк и координирует группы охотников. Ходит с небольшой дружиной патрулями по основным маршрутам, иногда сопровождая заезжих купцов за мзду.

Могучий мужчина, со множеством шрамов и мечом на поясе. Из под тучных бровей проглядываются еще молодые глаза, а за густой сидящей бородой видна отеческая ухмылка.



Герои, так или иначе, задолжали старосте, и тот готов простить долг, если они помогут Гремиславу с доставкой. Однако, так как заказ срочный, то ехать по обычному маршруту, не выйдет и единственный путь пролегает через Волчьи дебри к югу от деревни.

Сам староста не сможет помочь, так как нужен в деревне. Дружина сейчас далеко на обходе, а охотники на очередной вылазке и вернутся затемно. *Сделайте акцент на то, что ехать надо сейчас и надежда только на героев.*

Волчьи дебри – из-за темных слухов и частых пропаж людей обрели дурную славу. Однако и до этого, из-за огромного количества болот и топей редкий охотник или торговец шёл через эти чащобы. Путника свернувшего с дороги, не заметившего трясину ждет незавидная участь.

Староста может рассказать героям что:

- Лес населен странными и чудными созданиями, которые могут иметь недобрые намерения по отношению к чужакам
- В лесу где-то на середине пути до Власеца должен быть хутор там будет переночевать. Правда, вестей оттуда не было давно
- Больше о лесе и его обитателях знает Цветана, у неё можно спросить совета и информации