КУПЕЧЕСКОЕ СЧАСТЬЕ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

D&D 5E HOMEBREW

Приключение для 4 игроков 3-го уровня

Купеческое счастье

4-х часовое приключение для 4-х игроков 3-го уровня.

СТУДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Все материалы по сеттингу взяты из произведения «Путеводитель по Ясноградью»
«Все права на «Путеводитель по Ясноградью» защищены»

Автор – Титов Михаил (**Загадочный Оракул**)

#Озеро #Река #Деревня

Оглавление

Аннотация 4
Перед игрой 4
Краткая информация о сеттинге 5
Предыстория и знания о локациях 5
Много лет назад 6
Несколько лет назад 6
Глава 1: 8
1. Праздник в городе 8
Глава 2: 9
2.1. Отплытие 9
2.2 Прибытие в поместье 9
Глава 3: Исследование местности 10
3.1 Поместье 10
3.2 Поместье богатого соседа 14
3.3 Берег озера Илемерь 16
3.4 Деревня Лозиничи 19
3.5 Логово Кикиморы 21
Хрустальное веретено 21
3.6 Ночевка в поместье 23
3.7 Следующий день 24
Глава 4: Конец второго дня 24
Приложения 24
Готовые персонажи: 24
Статблоки монстров и существ 31
Посланник водяного 31
Болотник 32
Водяной 33
Озерное отродье 34
Кикимора 35
Живая кукла 36

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Аннотация

Ваш друг и хороший торговец заключил спор всей жизни. Теперь, помогая ему в подготовке к торговому походу вам нужно наведаться к его давнему приятелю, речному купцу, от которого давно не было вестей.

Реки и озера этого региона помимо выгоды и способа наживы часто скрывают в себе намного более ужасную опасность. Эти места проверят вашу находчивость и испытают смелость.

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 торговца Греня, возможно, они уже успели пережить вместе одно приключение. Хорошим решением будет сыграть или ознакомится с предыдущим по хронологии приключением **ТУТ**

Не ограничивайте игроков в возможных вариантах решения проблем и закрытия долгов жителей. Не бойтесь на ходу менять некоторые факты или добавлять глубины там, где её изначально не было, в угоду хорошей игре.

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.

Во время подготовки ориентируйтесь на вашу игровую группу и их интересы. Всегда можно добавить больше бродячих монстров и столкновений с противником или наоборот ослабить их и сделать сговорчивее, делая упор на диалоги и интриги.

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Краткая информация о сеттинге

Действие происходит в мире “Ясноградье”, 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 существует 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 землепашцы, 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.
- Русалки — утопшие девушки, не получившие должного погребения.

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

Поросший берег озера Илемерь – красивое и зловещее место, где под колышущимися ветвями огромной ивы плещутся волны древнего озера. А под черными волнами, на глубине, скрывается обитель водяного.

Ладога – крупный город и место, откуда в дальнейшем купцы начнут своё путешествие и пари.

Поместье Борислава – угрюмое место, в котором ранее успешный купец и его семья коротают свои дни.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Много лет назад

Юная девушка по имени Росава по трагическому стечению обстоятельств утонула в реке, а тело ее так и не было найдено. Река та впадала в озеро Илемерь, вотчину древнего водяного. Так девушка, не получив должного погребения стала русалкой, обреченной на вечную службу владыке озера.

Спустя некоторое время Русава очаровала одного беспечного нурмана плывшего наниматься на службу в Ладоге. Нурман не пережил «любви» русалки, а родившуюся от него дочь Русава желая спрятать подальше от водяного подкинула на эту же ладью, когда нурманский хирд возвращался обратно на свою родину

Дочь – которую в приёмной семье назвали Анникой выросла не обделенная сверхъестественными талантами. Росава в тайне поддерживала с ней общение и Анника поклялась, что когда-нибудь сможет помочь своей матери освободиться и получить посмертие в Ирии.

Несколько лет назад

Купец Борислав был отчаянным и лихим торговцем в молодые годы. В юности живя практически в нищете, он брался за любую работу и возможность, чтобы выбраться в свет. Спустя годы, ради своего сына, которого он растил один, после смерти жены, которой пообещал, что их ребенок не будет знать нужды. Соглашаясь на самые сомнительные сделки и рисковые авантюры, он поднял небольшое состояние. Постепенно он стал известен в купеческом кругу, завел много друзей и полезных связей. Также много ему помогал его шурин (брат жены) – жрец Хорса обращаясь к своему покровителю за помощью для всех торговых начинаний купца.

В одно из плаваний в Нурманские земли, Борислав встретил свою будущую супругу Аннику. Новая жена была красивой, заботливой и стала второй матерью сыну купца – Добромилу.

Анника всё еще мечтала выкупить мать из служения у водяного и открыть ей дорогу в Ирий. Для этого она первоначально и вышла замуж за купца. Однако после свадьбы она искренне полюбила его и приняла его сына, как своего.

Выйдя замуж, она регулярно плавала на озеро поговорить с матерью. Однажды сын купца захотел проследить куда отлучается время от времени его мачеха. Когда он скрытно плыл за ней по озеру мимо омута, водяной заметил мальчика и предложил жене купца обменять душу приемного сына на душу матери. Но женщина отказалась. Вместе с матерью-русалкой им удалось спасти мальчика из омута и вытащить на берег. Использовав небольшую силу, доставшуюся ей от матери, женщина заставила пасынка забыть произошедшее.

Водяной был крайне разозлен тем, что ему не удалось заполучить чистую душу склонную к магии. Он поклялся, что не выпустит мать женщины из глубин омута и не даст спокойной жизни семейству купца до тех пор, пока ему не будет принесен огромный дар. Женщина не стала ничего рассказывать мужу, т.к. боялась, что, узнав о ее истинной природе, купец бросит ее вместе с дочерью одних без средств к существованию. Также, опасаясь мести водяного, она убедила мужа вести все торговые дела через приказчиков, а самому не отправляться в опасные путешествия. Она же прятала от купца письма его друзей и старалась свести к минимуму общение мужа с ними, чтобы они не уговорили его на совместное путешествие.

Таблица старославянских имён для использования по ходу приключения:

к20	Мужские	Женские
1	Всеслав	Любомира
2	Радомир	Мирослава
3	Ярослав	Богдана
4	Божедар	Ярослава
5	Велимир	Зоряна
6	Звегор	Радосвета
7	Богуслав	Светлана
8	Бажен	Милослава
9	Здравко	Тихомила
10	Драгомир	Златослава
11	Милован	Дарина
12	Тихомир	Гориславa
13	Владислав	Славяна
14	Страхобор	Милена
15	Доброслав	Людмила
16	Мстислав	Радмила
17	Ратмир	Драгомира
18	Хотимир	Добронега
19	Яромир	Забава
20	Всеволод	Лана

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава 1:

1. Праздник в городе

Солнце в зените заливает узкие улочки Ладоги тёплым, золотистым светом. Деревянные бревенчатые дома с резными ставнями сияют от свежего побеливания, в окнах развеваются пёстрые лоскуты тканей, а по крышам, как весёлые воробьи, скачут дети, привязывая гирлянды из трав и цветов.

Сегодня праздник. В честь дня солнцестояния или как его называют местные Живин день. На центральной площади от смеха и стуков бочек с мёдом гудит весь рынок, а запах выпечки и свежих блинов расходится по всему городу.

На этом празднике Грень и другие купцы, пируют и делятся историями. В какой-то момент Грень машет вам, подзывая поговорить.

Сделка уже заключена, и герои узнают об этом прибыв на праздник, по приглашению Греня

Грень, во время разговора представляет героям своего нового знакомого из дальних земель и говорит, что тот заявляет, будто переторгует его на длинном маршруте. Вчера между ними разгорелась нешуточная словесная перепалка, и никто не мог прийти к согласию. Так и решили уладить это дело с помощью спора.

Тот, кто расторгуется с большей прибылью, станет главой купеческой гильдии Ладоги, а проигравший отдаст ему все свое состояние.

Рассказав всё это Грень объяснит, что нужно готовиться к большому торговому походу. Обоим купцам придется обернуть все свое имущество в товары и отправится с ними в дальний путь, чтобы, вернувшись обратно в Ладогу сравнить получившийся барыш от торговли.

Для того чтоб найти товары для такого мероприятия он пускает весточку по всем друзьям и старым знакомым. Один из таких – Борислав, давно не отвечал на его письма, а его приказчики отвечают отказом. А когда виделись вживую последний раз, Борислав говорил, что дела у него не ладятся. Ладьи с товаром тонут, и торговля не идет. **Грень просит помочь его другу и донести до него весть о споре.**

Перед отправлением к другу Грени он так же попросит по пути заглянуть в одну харчевню передать другим его партнерам и друзьям весточку о большом споре и торговом походе, да и разузнать, может слышали, чего о Бориславе.

- Времени нет и нужно как можно быстрее начать приготовления! Отправляться к Бориславу нужно как можно быстрее. Завтра, ранним утром на причале вас будет ждать ладья и приказчик Бориславa. Удачи в пути друзья.

У друзей Грени можно выведать:
Один из друзей расскажет, как они раньше плавали с купцом Бориславом в Парсию и очень выгодно торговали парсидскими тканями и пряностями. Сейчас купец зазнался, всю торговлю ведет через приказчиков, а сам как женился второй раз из Ладоги не выезжал ни разу. Все письма бывшего товарища с предложениями о новом торговом походе в дальние страны остаются без ответа.

Таблица Парсийских диковинок на продажу:

кб	Предмет	Цена
1	**Флакон благовоний.** Легкий запах шафрана, отгоняющий бесов	15 зм
2	**Кольцо с нефритом.** Теплеет, когда поблизости есть скрытая магия	50 зм
3	**Ароматическая свеча.** Густой и терпкий аромат сандала	5 зм
4	**Карта звёзд Парсии.** Обрамленная золотом и искусно нарисованная	100 зм
5	**Говорящая кукла**	80 зм
6	**Изменяющаяся ткань**	80 зм

Второй друг расскажет о рисковых плаваньях с Бориславом в Нурманское море, где они закупали клык и шкуру морского зверя, и доброе железо, которые потом выгодно продавали в городах Ясноградья. Из последнего такого плаванья купец привез себе молодую жену, которую он встретил в плавании, остановившись пополнить припасы. Сейчас бывший друг не может найти такого же рискового сотоварища для походов в Нурманские фьерды и потому довольствуется скромными барышами от торговли с соседними городами. На все просьбы о совместном плаванье за нурманскими диковинками приказчики купца отвечают отказом, а письма купец игнорирует.

Таблица Нурманских диковинок на продажу:

кб	Предмет	Цена
1	**Пояс из тюленьей кожи.** При ношении даёт преимущество на спасброски от холода	100 зм
2	**Браслет из зубов морского зверя.** Один раз в день позволяет игнорировать любой негативный эффект на выбор.	150 зм
3	**Угольный оберег с руной.** При растирании по коже даёт сопротивление огню на 10 минут	50 зм
4	**Связка сухих водорослей.** Если сжечь, отпугивает болотных насекомых и мелких духов в течение часа	30 зм
5	**Медаль из ракушки**	80 зм
6	**Шест рыболовства**	80 зм

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Глава 2:

2.1. Отплытие

Раннее утро окутало Ладогу сизым туманом, и на реке царит сонная тишина.

Встретившись с приказчиком Бориславa и загрузив корабль различными грузами и подарками для семьи важного торговца, Вы отправляетесь в путь.

Под скрип досок старого пирса, ладья «Ласточка» мягко от него отталкивается и скользит по воде. Город еще спит и только редкие силуэты в окнах безмолвно провожают вас взглядом. Спокойная река принимает ладью в свои гладкие воды, и вскоре берег растворяется в утреннем мареве.

Спустя некоторое время, сквозь туман, на вашем пути показывается вторая ладья. Её команда и пассажиры приветственно машут в вашу сторону, проплывая мимо. Однако в этот момент обе ваши лодки резко останавливаются. Вода вокруг вспенивается и цепляясь за борта на палубу взбираются мерзкие болотные твари, гогочущие и кричащие, что именем местного водяного лодки проплывающие тут обязаны платить дань.

По пути к поместью купца на героев и плывшую на встречу ладью нападают прихвостни водяного, они крайне заинтересованы в грузе и гостинцах. Они не будут драться до конца и поняв, что бой складывается не в их пользу, отступят. На сторону героев встанет, удачно проплывавший на встреченной ладье, **жрец Хорса** - Богуслав.

Так или иначе, старший прихвостень и посланник водяного скажет героям, что там, куда они плывут их ждет только обман и горе. И если они не хотят усугублять ситуацию пусть сегодня в ночи, встретятся с его хозяином у старой Ивы, на поросшем берегу озера.

Силы противника:

Болотники (Болотные духи) x5
Посланник водяного (Командир болотников)

Спасбросок Ловкости Сл 12 чтобы не упасть ничком от резкого торможения.

Если герои воодушевят команду, в битве с болотниками, преимущество будет скорее на стороне героев, так как обычно во время ограблений никто не дает отпор от страха и вида чудищ. На сторону героев встанут 4 вооруженных **моряка**. По 2 с каждой ладьи.

Жрец Хорса, Богуслав, является шурином Бориславa, к которому направляются герои. Узнав куда едут герои, Богуслав рассказывает, что тоже давно не виделся со своим родственником. Богуслав говорит, что, если чего случится, пусть герои пошлют весточку. Так же расскажет, что по слухам племянник его недавно чуть не утонул и попросит героев проследить за ним.

Жрец так же скажет, что очень сожалеет о том, что купец после того, как разбогател забыл про свою родню. Особенно его тяготит что из-за того, что он перестал общаться с семьей Бориславa он не может развивать дар своего племянника, которому по родству передалась сильная связь с Хорсом. Также в молодой жене купца, жрец ощущает следы той стороны. Серьезной опасности он от нее он не почуял, поэтому не стал говорить купцу, чтобы не вносить разлад в семью.

Богуслав плывёт с важной миссией, однако услышав куда направляются герои или если они попросят, скажет, что прибудет завтра утром в деревню подле поместья Бориславa и попробует помочь в любом деле.

2.2 Прибытие в поместье

Ладья неспешно скользит по глади озера, пока за заросшим берегом не появляется хмурое поместье. Крыша его просела, изгороди поросли мхом. В воздухе витает запах прелой листвы и старого дерева. С берега доносится негромкий плеск воды будто само озеро приветствует гостей с недоброй насмешкой.

Герои прибывают к поместью купца, где их радушно встречает Анника в сопровождении служанки Милославы и предлагает остановиться в поместье и дождаться купца. Сам купец в сопровождении челяди отправился добывать товар на продажу у местных чухонских лесовиков. Он прибудет завтра по утру, тогда можно будет и обсудить дела. А пока героям предоставят свободу изучения местных красот, посоветовав не соваться к озеру.

СТАНДАРТНАЯ ВОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Глава 3: Исследование местности

Самая обширная глава, в которой героям предстоит изучить проблемы, с которыми столкнулись местные жители, которых держит в страхе водяной, обложивший их долгами и обязательствами. Однако, объединившись вместе и узнав про долги каждого, можно будет совместно их закрыть.

В этой главе персонажи вольны исследовать поместье и близлежащие территории как им угодно и в любом порядке. Приведет обратно их в поместье лишь просьба Анники собраться всем вместе на ужин. И переночевать у них в удобных гостиных, в качестве жеста гостеприимства.

Суть сделок водяного в том, что для освобождения от долга он просит не всегда деньги, а скорее то, чего человек отдать ему будет не в силах или не в состоянии. Например, попросив у богатого помещика Ждана великую поэму. Или у разорившейся семьи Бориславa аж 20 голов скота.

3.1 Поместье

Некогда это место сияло богатством: резные наличники, кованые ворота, расписные стены. Теперь же краска облупилась, ставни висят на одной петле, а сад зарос лопухами и крапивой. По двору гуляет сквозняк, свищущий в трещинах стен, как напоминание о прошедших временах. Конюшни пусты, а на месте фонтана — лужа с ржавой чашей. Всё вокруг будто стянуто тугой петлёй долгов, из которой хозяева не в силах вырваться.

Поместье представляет собой двухэтажное здание с большим количеством гостевых комнат, парой кладовых, комнатами для прислуги и главной гостиной с длинным столом и камином.

Бориславa пока нет, он отбыл по делам и вернется только утром следующего дня. Хозяйством управляет Анника. Здесь живут и другие персонажи, каждый из которых хранит личные тревоги. Поместье — важный узел: отсюда игроки начнут распутывать клубок долгов и хитросплетений водяного.

Важные комнаты поместья:

Кабинет Бориславa:

Здесь пахнет старой бумагой, воском и смолой. Длинный стол уставлен свитками, перьями и чернильницами. На полке деловые книги, карты рек и списки товаров. За тяжёлой занавеской маленький сейф с выщербленной замочной скважиной. Всё пространство кажется пережившим бурю, очень много начатых дел и никакого порядка.

Стол завален бумагами и торговыми расчётами. В углу можно увидеть запылившиеся карты и прочерченные старые торговые маршруты. Если герои возьмут эти карты, они могут помочь им в будущем во время большого торгового путешествия.

При этом если герои станут искать письма от друзей и партнеров, то не найдут ни одного.

Сейф можно взломать с помощью успешной ***проверки Ловкости рук Сл 15***, в случае провала замок приходит в негодность и дальнейшие попытки становятся бесполезными. Внутри 50 зм и свиток заклинания **Языки**.

Комната Анники:

Светлая, почти стерильная комната. Всё здесь на своих местах: сундук с одеждой, узорное зеркало, травяной венок у окна. Возле кровати — шаль из тёмного плотного материала, непривычного для здешних мест. Под кроватью виднеется, выпирающий краем, небольшой сундук.

В сундуке спрятаны вещи с родины Анники - Нурмании. Многим они могут показаться ведьмовскими и чуждыми, однако совершенно безобидны.

Среди них странное ожерелье из очень плотных переливающихся водорослей, при успешной ***проверке Природы или Истории Сл 14,*** можно определить, что они принадлежали какому-то подводному волшебному обитателю.

Во время осмотра помещения, при успешной ***проверке Восприятия Сл 12*** — можно найти тайник с письмами друзей и партнеров Бориславa, которые Анника прятала.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ