



ЗЛОВЕЩИЕ БОЛОТА

СТАКНИМЯ РОПЕВАБЕ
ОБРАЗЕЦ

D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4 игроков 4-го уровня

ЗЛОВЕЩИЕ БОЛОТА

5-ти часовое приключение для 4-х игроков 4-го уровня.



"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
Недавние события	6
Сейчас	6
Глава 1: Прибытие	7
Пристань	8
Городская площадь	11
Встреча с князем	13
Глава 2: Расследование	15
Харчевня «Зелёный мох»	15
Лагерь Градибора	16
Капище Марены	17
Служка за Доброславой	18
Служка за Градибором	19
Грень и купеческие заботы на площади	19
Дом Совета	21
Дом недавно пропавшего	23
Очаг болезни	23
Окрестности города	25
Болота за городом	25
Лагерь разбойников	27
Логово Трясинницы	27
Заброшенный склад	30
Усадьба Градибора	30
Глава 3: Кульминация	36
Глава 4: Последствия	39
Приложения	39
Готовые персонажи	39
Статблоки монстров и существ	46
Змеелюд-старец	46
Змеелюд-тедохранитель	47
Разбойник	48
Очарованный житель	48
Трясинница	49
Градибор	50
Маромила	51
Доброслава	52

АННОТАЦИЯ

Ваш друг и хороший торговец заключил спор всей жизни. Теперь, помогая ему в успешном проведении торгового похода вам нужно надавать в лежащий на вашем пути городок Тихо-лесье, чтобы закупиться янтарем для последующей его выгодной продажи в Августинуме.

Этот регион славится своим янтарём и богатым рыбным промыслом, однако близлежащие болота труднопроходимы и обросли множеством зловещих слухов и легенд.

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

Не ограничивайте игроков в возможных вариантах решения проблем и тем как вести расследование. 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 тяжёлые 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 120 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.

КРАТКАЯ 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, кушцы 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.
- Русаки — 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

Тихолесье — небольшой спокойный городок на речном переупутье, находящийся в окружении болот. В основном живет за счет торговли янтарём и местными травами.

Местные слухи — до вас дошли слухи о внезапно возникшей и недавно прошедшей тут странной болезни, без каких-либо подробностей. Местные боятся далеко заходить в болота боясь обитающей там темной силы, хотя возможно все это просто выдумки простого люда.

Недавние события

В небольшом городе Тихолесье, местный бравый дружинник Градибор когда-то был самым доверенным человеком князя. С ним и они вместе ходили в походы и успешно отбивали набеги Чуда-Юда и всякой нечисти, хорошо зарабатывая на жизнь. Скопив денег, Градибор для своей семьи построил небольшое поместье, подалее от бьющего шумным торгового городка.

В один день возвращаясь с очередного похода Градибор получил ужасную новость, после которой он поскакал стремглав в сторону дома. Но было уже поздно, его встретили лишь пустые, лишённые жизни глаза жены и детей. Дружинники, обследовав место и собрав информацию, выяснили что это была случайно заблудшая в эти края шайка разбойников. По горячим следам разбойников поймать не получилось. А помогать в долгом имеющим низкие шансы на успех поиске убийц в болотах сослуживцы Градибора отказались. Хоть и помогли ему деньгами.

После этого Градибор бросил службу у князя и бесцельно бродил по болотам, проматывая состояние в бесплодных поисках мести.

В глубинах топей нашёл он лишь одного старца, который дал ему мудрый совет и приютил у себя в хижине. На следующий день Градибор почувствовал себя иначе, спокойнее, боль утраты начала понемногу отпускать. А старец, ныне его новый наставник и учитель согласился помогать ему и всем тем, кому потребуется помощь.

Однако за мудрыми речами старца и словами утешения скрываются лишь ложь, желчь и злоба. За обликом благообразного старика скрывается коварный последователь Чуда-Юда, отвратительный Змеелюд, плетущий свои интриги уже давно.

Тихолесье и его дружина давно докучали темной силе, и её прислужники придумали план. Сломить самого braveго и могучего воина в дружине местного князя, рассорив их. Погасить его дух и желание бороться и в последний момент протянуть руку помощи, за знаком доброты скрывая занесенный за спиной кинжал.

План приходит в действие, Тихолесье постигла странная болезнь, люди умирают, а горюющие близкие пропадают без вести. На деле уходя в общину старца куда их приводит одурманенный и опутанный речами Градибор. В старом поместье, в котором, где он когда-то жил теперь собирается община змеелюдов которая готовится совершить ужасный ритуал, наводящий неизлечимые болезни на все близлежащие земли и со временем обращающий пойманных в объятия дурмана людей в мерзких змееподобных прислужников Чуда-Юда.

Сейчас

Однако не всё идёт по плану сил зла. В разгар болезни, в поисках своего голоса украденного соглядатаями Чуда-Юда, в город прибывает жрица Живы - Доброслава. Она бросает все силы на помощь местным, незаметным для них образом, не привлекая внимания и останавливая болезнь. Теперь она ищет свой украденный змеелюдом голос и уничтожает остатки болезни.

В Тихолесье по зову князя так же прибывает жрица Марены Маромила. Строгая и стремительная, она расследует пропажи и не никогда не смирится с присутствием рядом сил зла и черной ворожбы.

Помимо прочего ходят слухи, что в городок прибывают герои, молва о которых уже начинает расходиться по окрестностям. Князь, для разрешения ситуации уже готовится заключить с ними сделку и попросить о помощи.

Теперь с такими препятствиями на пути культу будет не так легко. И коварный Змеелюд постарается завершить своей длительный план в ближайшие дни.

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	Горислава
13	Владислав	Славяна
14	Страхобор	Милена
15	Доброслав	Людмила
16	Мстислав	Радмила
17	Ратмир	Драгомира
18	Хотимир	Добронегга
19	Яромир	Забава
20	Всеволод	Лана

ГЛАВА 1: ПРИБЫТИЕ

Холодное утро окутывает туманом устье реки Товаль, где она медленно впадает в величавый Борисфен. Ваша ладья медленно приближается к городу **Тихолесье**. Густой туман цепляется за деревянные столбы, торчащие из воды, покрытые мхом и выцветшими от времени резными символами, среди которых едва различимы очертания болотных духов. У небольшой пристани скопилось множество лодок, больших и малых, ожидающих своей очереди на разгрузку.

Немного поодаль от очереди купец беспомощно машет руками, стоя на выдавшей виды небольшой лодке, судя по всему, застрявшей в корягах.

Между судами то и дело проскальзывает небольшая лодка, на которой стоит стражник, с усталым видом осматривающий прибывающих.

Подъехав к очереди из судов Грень, сообщит героям, что в ближайшее время они смогут причалить, а пока у них есть немного времени чтобы изучить местность. Для передвижения герои могут воспользоваться небольшой лодкой, закрепленной у кормы их речного корабля.

Важные НИП:

Торговец Антип. Щуплый мужчина с бледным, нервным лицом и постоянно взъерошенными волосами. Всегда носит на шее множество талисманов, которые он считает защитой от дурного глаза.

Характер и цели: Любопытный и слегка суеверный человек. Его главная цель — разведать местные новости, чтобы выгодно продать полученные сведения на ярмарке.

Антип судорожно перебирает свои амулеты, шепча что-то себе под нос, и то и дело плюёт в воду — «чтоб отвести глаза». Его голос тонкий и резкий, как скрип недосушенной лодки. При виде вас оживает, но глаза всё время бегают к туману, будто там кто-то стоит.

Стражник Милад. Коренастый пожилой мужчина с длинными седыми усами, заплетёнными в маленькие косички с разноцветными нитками. Всегда сосредоточенно жуёт травинку, что выдает его беспокойство.

Характер и цели: Молчаливый и осторожный, он сильно переживает за происходящее в городе и старается не пропустить ничего подозрительного.

Милад, опершись о борт, медленно жуёт травинку, глядя поверх голов людей словно оценивает не их, а пустоту за их спиной. Говорит тихо, хрипловато, и в каждом слове будто взвешивает, не сказать ли лишнего.

Элементы для взаимодействия:

Застрявшая лодка купца Антипа. Лодка застряла в нескольких извилистых корягах и не двигается с места. Антип беспомощно пытается её выправить, ругаясь на речных духов.

Проверка (Сила или Ловкость, СЛ 12): Помогая купцу, герои завоёвывают его расположение. В случае провала проверки часть груза купца падает с телеги в воду, вместе с одним из предметов из снаряжения героя (выбранным случайно). Маленькие речные духи пакостники хватаются за предмет и утаскивают на дно.

Так или иначе, в знак благодарности Антип расскажет, про болезнь, которая бушевала тут не так давно и что местные винят в болезни последнюю группу людей прибывших из Болоцка.

Древний резной столб с символами. Столб покрыт едва различимыми резными фигурами духов и знаками защиты от болезней и несчастий.

Проверка (История или Магия, СЛ 13): Герои могут понять, что эти знаки предназначены для сдерживания чего-то древнего и опасного, судя по изображениям, скрытого в топах. Расспрашивая об этом, местных те будут рассказывать небылицы и истории про Каргу из болот, называемую Трясинницей. После её упоминания местные сплунут несколько раз через правое плечо и отвернуться чтобы не навлечь недоброго.

Проплывавшая мимо местных горожан, стоящих в очереди. Можно увидеть, что кажется они обеспокоены и, что-то активно обсуждают.

Проверка (Проницательность или Убеждение, СЛ 13): Прислушавшись или разговорившись с человеком, герои услышат, что ночью в городе снова кто-то пропал, несмотря на строгий карантин князя. Так же местные будут готовы поделиться базовой информацией о недавно прошедшей болезни в городе.

Пристань

Причал Тихолесья выглядит одновременно оживлённым и напряжённым. Деревянные мостки и пирсы, выстроенные над мелководьем, сейчас полны спешащих и занятых делами горожан и прибывающих гостей. Воздух здесь пропитан запахами сырого дерева, ила и свежельвленной рыбы. Несколько дружинников с усталым видом бродят среди пришвартованных судов, внимательно рассматривая прибывших и тихо переговариваясь. У самого причала, прямо на мостках, собралось несколько горожан, оживлённо обсуждающих новости с прибывающими торговцами и крестьянами. На стенах ближайших зданий видны свежие знаки, начерченные белым мелом.

Группа героев медленно под надзором дружинников с пирса продвигается вперед, некоторые суда досматривают, что дополнительно замедляет продвижение. Пока герои движутся в очереди они могут увидеть некоторые интересные элементы.

Важные NPC:

Горожанка Умила. Полноватая женщина средних лет с румяным лицом и ярко-зелёным платком, который постоянно поправляет. Нервно теребит деревянные бусы.

Характер и цели: Болтлива и легко тревожится. Стремится обсудить последние городские события, так как боится за судьбу недавно пропавших соседей.

Местный рыбак Яромир. Высокий и худой мужчина с обветренным лицом и всклокоченной бородой, постоянно щурится, словно всматриваясь в даль. Носит соломенную шляпу с множеством заплаток.

Характер и цели: Сдержан, но склонен делиться слухами. Беспокоится за безопасность промысла на реке и хочет понять, чего стоит опасаться и можно ли доверять новоприбывшим.



Элементы для взаимодействия:

Беседа местных жителей на пирсе, мимо которого проплывают герои. Группа жителей обеспокоенно обсуждает недавние события. Их разговор прерывается при приближении незнакомцев, на которых начинают сыпаться косые взгляды полные подозрения.

Проверка (Убеждение или Обман, СЛ 12): Героям удаётся расположить к себе горожан и услышать, что ночью снова пропал кто-то из близких Умилы. По словам жителей, пропажи начались сразу после болезни и продолжаются даже при карантине.

При значении проверки в 18+: Жители начнут судачить и обсуждать всех пропавших из чего станет ясно, что все исчезнувшие — родственники недавно умерших от болезни или таких же пропавших, что позже станет важным для расследования.

Символы. На стенах складов на пирсе видны недавно начерчен мелом странный символ — круг, пересечённый линиями.

Проверка (Мистика или Религия, СЛ 12): Герои узнают, что это обережный символ богини Живы, защищающий от болезней и порчи. В случае провала проверки удастся понять, что это магический символ, но не его назначение. Использование обнаружения магии позволяет автоматически преуспеть в проверке.

Это намёк на деятельность Доброславы, которая пытается помочь жителям города и защитить их от мистической болезни.

После того как герои причалят, Грень сообщит им вернуться сюда через несколько часов за новостями, а пока предложит изучить город и посмотреть, чего интересного продают на главной площади.

Недоброе ворчание. На пути ко входу в город Рыбак Яромир, прислонившийся к стойке с сушеной рыбой, которую продает внимательно смотрит на героев и ворчит о том, что много нынче в округе новых лиц.

Проверка (Убеждения, СЛ 13) или купив немного рыбы у Яромира: Яромир может поделиться информацией о том, что некая девушка, прибывшая незадолго до начала болезни в городе, ошивалась в окрестностях и рисовала странные и подозрительные круги.

Дружинники у навеса рядом со восходом в город. Два дружинника тихо переговариваются, уставшие от долгой смены. Рядом с ними, на деревянной скамье, лежит небольшой свиток, явно забытый кем-то.

Проверка (Ловкость рук, СЛ 12 или Скрытность, СЛ 13): Герои могут незаметно забрать свиток. В свитке краткий приказ князя усилить патрулирование болот в поисках разбойников, из-за увеличения странных случаев исчезновения людей ночью.





1. Тихолесье
2. Зброшеный склад
3. Лагерь разбойников
4. Логово Трясинницы
5. Усадьба Гратибора

