

КОРНИ И КЛЫКИ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ НРИ

ВЕДЬМАК



Автор: Алексей Валанов

На основании материалов нас тольной ролевой игры Ведьмак
(The Witcher TRPG) от R. Talsorian Games



Корни и кльіки

Содержание

Как вести это приключение.....	4
Пролог.....	8
Глава 1. Топор и молитва.....	12
Глава 2. Кровь и корни.....	16
Глава 3. Пепел и ростки.....	19

Как вести это приключение

Перед вами приключение «Корни и клыки» для настольной ролевой игры «Ведьмак».

Это приключение на 6-8 часов подойдёт как новичкам в системе «Ведьмак», так и опытным игрокам, сразившимся не с одним монстром и побывавшим во многих загадочных местах Континента.

Перед тем как погрузиться в дальнейшее чтение важно понять, что «Корни и Клыки» — это не линейное повествование, а **паутина конфликтов**. Здесь нет «правильных» или «неправильных» решений, только выборы и их последствия. Ваша задача, как ведущего, — не провести игроков за ручку по ключевым местам, не пересказать сюжет, а создать условия, в которых история случится сама.

Основной подход — драматургия без сценария

Конфликт темы и контртем

Столкновение интересов: «прогресс и безопасность людей» (барон) и «защита природы» (друиды). Ни одна сторона не является «злом», каждый действует, исходя из своих целей и мотивов.

Выбор игроков

Решения игроков могут поменять мир и развернуть сюжет в другую сторону. Барон может погибнуть, лес — сгореть, а Лесной князь — пробудиться. Не бойтесь этого.

Узелковая структура

У вас есть набор сцен (узлов), связанные между собой уликами и отношениями. Игроки сами выбирают, куда идти, с кем говорить и что делать. Порядок значения не имеет — важна связь.

Подготовка к игре

Что прочитать и иметь под рукой

Данное приключение полностью. Особое внимание уделите описаниям ключевых персонажей (барон Радован, Мстивой, Боривой, Мила, Вшерад, Войтех) и их мотивации.

Карту леса Бронд. Также можно нарисовать карту от руки или схематично. Отметьте на ней лагерь «Выдрина», капище друидов, курган, лагерь беглых крестьян и усадьбу барона.

Раздаточные материалы: письмо барона, обрывки дневников, браслет сестры и т.д. (они перечислены в соответствующих сценах). Подготовьте их заранее. Искусственно составленная бумага добавит атмосферы.

Эмоциональное ядро

Это приключение — о печали, страхе, надежде и жертве. Дайте игрокам возможность и время прочувствовать эти эмоции. Представьте горечь барона, который ради спасения людей глушит всё человеческое в себе и губит лес, который стоял здесь веками.

Предупреждение о триггерах

Это приключение ориентировано на возраст 18+. Некоторые сцены или персонажи могут показаться игрокам слишком жестокими и отталкивающими. При желании, можно скорректировать эти моменты, чтобы всем игрокам было комфортно за игровым столом.

Музыку. Подберите композиции для разных настроений: напряжённое расследование (тихий эмбиент), угроза в лесу (зловещая, тревожная), битвы (динамичная, ритмичная), спокойные моменты (меланхолические, расслабляющие мелодии). Вдохновляйтесь саундтреками к компьютерным играм по Ведьмаку или фолк-музыкой.

Механика расследования

Ознакомьтесь с правилами расследований («Ведьмак. Дневник охотника на чудовищ», стр. 145–153). Вам нужно:

- Записать для себя начальные **Сложности** каждой загадки и следить за этими значениями.
- Отметить, какие улики уже найдены, а какие ещё нет, и ввести новые, если требуется.
- Использовать препятствия для дополнительной сложности, но не перебарщивать.

Совет:

Не заставляйте игроков с лупой выискивать улики. Если они упустили что-то важное, подбросьте информацию через другой источник (например, слухи или случайную встречу). Не обязательно использовать все загадки в одном приключении. Выберите те, которые кажутся вам наиболее подходящими.

Ведение игры: краткие рекомендации к каждому акту

Начало (Пролог)

Начните со сцены нападения волков на лагерь. Это сразу задаст темп и покажет, что лес небезопасен.

После боя дайте игрокам немного свободы, чтобы они могли осмотреть лагерь и поговорить с другими персонажами. Но не затягивайте, подогревайте интерес намёками и уликами (**письмо барона, таинственная фигура в белом**) и переходите к следующей сцене.

Первая встреча с эльфийским духом должна быть таинственной и необъяснимой. Не раскрывайте его природу сразу.

Исследование леса (Акт 1–2)

Игроки сами выбирают маршрут. Если они идут в лес, используйте соответствующие описания из сцен.

Вводите препятствия (погода, патрули, звери, ложные следы), но не наказывайте за исследования. Лес должен казаться живым и опасным, но не враждебным.

При встречах с ключевыми персонажами (Вшерад, Мстивой, Боривой) позволяйте игрокам задавать любые вопросы. Персонажи ведущего должны отвечать в соответствии со своими характерами и мотивами, но не выдавайте все тайны сразу.

Личные крючки вплетайте в сцены естественно. Например, Мила может сама заговорить с друидом, почувствовав родственную душу.

Кульминация и финал (Акт 3)

Финальная встреча с бароном должна быть диалогом, а не просто битвой. Дайте барону возможность высказать свою правду. Игроки могут изменить его мнение, если приведут достаточно аргументов. Это идеальное место для **Словесной дуэли** («Ведьмак. Основная книга правил», стр. 176-177).

Советы для игроков (можно озвучить перед началом)

Создавайте персонажей с личными целями.

В приключении много места для индивидуальных историй. Используйте готовых персонажей — их навыки сбалансированы для комфортной игры, но можете придумать своих.

Не бойтесь задавать вопросы. Мир полон тайн. Общайтесь с разными персонажами, исследуйте локации, ищите улики. Многие ответы не лежат на поверхности.

Возможные сложности и как их избежать

Игроки застряли и/или не знают, куда идти.

Используйте проверку **Дедукции** (СЛ определяет ведущий) или введите подсказку через персонажа ведущего (Мила, Войтех, случайный рабочий). Эльфийский дух тоже может появиться и указать путь.

Игроки слишком рано хотят убить барона.

Пусть стража или сам барон объяснят, что без доказательств это будет преступление, и их объявят вне закона. Дайте им понять, что есть другие способы решения.

Игроки не доверяют друидам.

Это нормально. Пусть они сначала поговорят с беглыми крестьянами или найдут подходящие улики. Мстивой может казаться холодным и отстранённым, но Мила более открыта к общению.

Инструменты для атмосферы

Свет. Если играете вживую, приглушите свет, используйте свечи или лампы с тёплым светом. Для сцен в лесу можно добавить зелёную подсветку.

Звук. Используйте приложения (например, AmbientMixer, Tabletop Audio) для фоновых шумов: ветер, вой волков, потрескивание костра.

Если Лесной князь пробудится, битва с ним должна быть опасной и эпичной. Используйте его способности по максимуму, чтобы создать ощущение древней сокрушающей силы.

После завершения сюжета обязательно опишите последствия не только для мира, но и для каждого персонажа отдельно. Это даст игрокам чувство завершённости.

Ваши решения имеют вес. Здесь нет «правильного» финала. Любой выбор приведёт к последствиям — хорошим и плохим. Думайте не только о сиюминутной выгоде, но и о том, каким вы хотите видеть будущее этого края.

Работайте в команде. У всех персонажей разные навыки и компетенции. Действуйте сообща, помогайте друг другу раскрыться.

Игроки хотят присоединиться к Боривою.

Пусть они увидят последствия от его методов: например, ритуал пробуждения Лесного князя приведёт к гибели крестьян. Дайте игрокам выбор.

Слишком много боев, мало отыгрыша.

Добавьте сцены отдыха: например, ночёвка в лагере беглых крестьян, разговоры у костра, истории Милы о лесе. Музыка и атмосферные описания помогут сменить темп.

Раздатки. Письма, дневники, рисунки — всё это можно распечатать и состарить. Игроки оценят тактильный контакт с миром.

Карты. Для боевых сцен можно нарисовать простую тактическую карту. Для сцен исследования достаточно словесного описания. Используйте карты из **Приложения 2**.



Ваш главный инструмент — импровизация

Как бы подробно ни был прописан модуль, игроки всегда могут сделать неожиданный ход. Не бойтесь этого! Если они придумали что-то гениальное, позвольте этому сработать. Если они хотят поговорить с персонажем, которого нет в сюжете — создайте его на ходу, руководствуясь логикой мира. Помните: вы не рассказчик, а ведущий. Ваша задача — оживить эту историю.

Удачи вам за столом.

Пусть лес Бронд запомнится игрокам надолго!



Пролог

Предыстория (прочесть вслух)

Об этом крае на восточных границах Каэдвена ходят разные слухи. Первые говорят, что местный барон Радован из Острога — человек дела: за несколько лет отстроил усадьбу, наладил торговлю, привлёк мастеров. Крестьяне сперва радовались, что появилась работа, а после зароптали — налоги выросли, а на лесосеке и в шахтах люди мрут от тяжкого труда. Однако те, кто знают барона лично, говорят, что он не жесток, просто одержим своей целью. Но никто не знает какой.

Вторые шепчутся, будто в древнем лесу Бронд, что чернеет на границе баронских земель, скрыто нечто ценное. Эльфы, жившие здесь сотни лет назад, перед уходом спрятали там свои сокровища. Барон узнал об этом и теперь рвётся в лес не только за рудой и древесиной. Поговаривают, что ищет он не золото, а нечто, способное помочь этим землям.

Третьи ропщут, мол из леса доносятся странные звуки, пропадают охотники, а по ночам у самой границы стоят волки с горящими гла-

Другая часть истории

На самом деле всё сложнее, чем кажется.

Барон Радован не просто жадный феодал. Он человек, который вырос в нищете, видел, как его родные гибли во время междоусобиц, и поклялся, что его земли никогда не будут беззащитны. Барон строит дороги, привлекает мастеров, платит налоги в казну и действительно верит, что несёт прогресс. Но главное: он знает о существовании Лесного князя. Местные легенды не врут — под курганом в чаще спит древний дух, и если его разбудить, он может уничтожить всё живое вокруг. Барон считает, что это лишь вопрос времени, рано или поздно кто-то потревожит курган, и тогда погибнут тысячи. Он хочет предотвратить катастрофу раз и навсегда.

зами. Поговаривают о древнем проклятии, о друидах, что живут в чаще и не терпят, когда рубят их священные дубы. Опасаются, это сам Лесной князь готов пробудиться от долгого сна. Если это правда, то спастись от его гнева не удастся никому.

Вчера в городе, где вы остановились, появилось объявление с печатью: барон ищет смельчаков, способных вернуть беглых крестьян и разобрататься с нечистью в лесу. Награда щедрая — по десять крон за каждого беглеца, и отдельно за каждую убитую тварь. Деньги лишними никогда не бывают, а может, у вас есть и свои причины откликнуться на этот заказ.

Так вы и оказались здесь. Дорога привела вас к окраинам древнего леса Бронд. Впереди, за полосой вырубки, виднеются крыши барачков и поднимается дым костров. Это лагерь лесорубов «Выдрина». Там вас должны встретить. Но чем зорче вы всматриваетесь в чёрную стену леса, тем сильнее растёт опасение.

Несколько месяцев назад его люди нашли в старых хрониках упоминание о том, что в этих лесах, в священной роще, находится древнее эльфское захоронение. А в нём — легендарный **Лунный лук**, который, по преданию, связан с Лесным царём. Барон нашёл мага, сведущего в древних артефактах, — **Вшерада Молчаливого**. Тот изучил тексты и предположил, что если уничтожить лук, то Лесной князь, лишённый своей связи с миром, либо навсегда уснёт, либо исчезнет. Барон ухватился за эту идею. Он хочет добраться до кургана и уничтожить лук, чтобы спасти свои земли. Вырубка леса и поиски руды — лишь прикрытие, чтобы не привлекать лишнего внимания к своим истинным намерениям.



Однако есть проблема: друиды Круга Вечного Дуба считают лук священным реликтом, а Лесного князя — его защитником. Они никогда не позволят уничтожить артефакт. Более того, радикалы среди них во главе с **Боривоем** сами хотят пробудить древнего духа, чтобы обрушить его гнев на людей. Барон оказывается между двух огней: с одной стороны — фанатики, готовые уничтожить всех, с другой — хранители, которые скорее пожертвуют невинными, чем позволят тронуть их святыню. Барон выбрал свой путь, который считает единственно верным: уничтожить угрозу в зародыше.

Вшерад Молчаливый — фигура ещё более тёмная. Он не слуга барона, а охотник за древними тайнами. Маг согласился помочь, но у него свои цели. Он знает о луке больше, чем говорит. Вшерад хочет не уничтожить лук, а заполучить его силу. Или провести собственный ритуал, который позволит ему повелевать Лесным царём. А может быть, он единственный, кто действительно понимает, что уничтожение лука выпустит духа на свободу, и надеется использовать хаос в своих целях. Барон ему не доверяет, но терпит — без его знаний не обойтись.

Друиды Круга Вечного Дуба разобщены. Да, они защищают лес. Но они делают это тысячу лет, и за это время их вера очерствела.

- **Мстивой** — старый, мудрый, но уставший. Он видел, как люди приходили и уходили, как леса горели и вырастали вновь. Мстивой не хочет крови, но фанатично верит, что лес важнее людей. Он готов принять беглых крестьян, но не из жалости, а чтобы они ухаживали за лесом. Если понадобится пожертвовать несколькими из них ради спасения рощи, он сделает это, не моргнув глазом. Мстивой не добрый дедушка, но суровый хранитель, для которого отдельная человеческая жизнь ничего не значит перед вечностью леса.

- **Боривой** — его радикальный оппонент. Он ненавидит людей не на словах, а на деле. Он хочет не просто защитить лес, а отомстить за все погубленные деревья, пробудить Лесного князя и направить его на усадьбу барона, пусть даже вместе с ним погибнут и беглые крестьяне, и половина леса. Для него цель оправдывает средства.
- **Мила** — молодая друидка, которая ещё не очерствела. Она действительно жалеет беглых, лечит их, рискуя собой. Мила — глас совести среди друидов. Но её мало кто слушает. Мила единственная, кто может попытаться найти мирное решение. Именно к ней ведёт таинственный эльфийский дух.

Эльфийский дух — древняя сущность, охранитель памяти этого леса. Когда-то, сотни лет назад, эльфы жили здесь и чтили Лесного князя как защитника. После их ухода дух остался наблюдать. Бестелесный и молчаливый. Он не может вмешиваться напрямую, но может являться тем, кто готов слушать, предупреждать их и направлять. Он появляется в образе женщины в белом — последней эльфской жрицы, погибшей здесь. Дух знает, что лес в опасности, и пытается привести разумных существ к тому, кто может помочь — к Миле, единственной друидке с открытым сердцем. Дух не говорит словами, но его появления всегда знак: «*Смотри! Слушай! Ищи!*».

Беглые крестьяне — не безропотные жертвы. Среди них есть разные люди. Кто-то действительно бежал от невыносимых условий труда, другие — преступники, убившие надсмотрщиков, пытаются избежать виселицы. **Войтех** — предводитель крестьян, бывший солдат, который не вынес жестокости барона. Однако и сам он не подарок и готов предать друидов, если это спасёт людей.



Краткое содержание

Приключение начинается с того, что герои прибывают в лагерь лесорубов «Выдрина» и сразу попадают в водоворот событий — на лагерь нападают странные волки. После отражения атаки управляющий Кшиштоф нанимает их для поимки беглых крестьян и просит разобраться с «лесной нечистью». В ходе исследования леса герои находят друидов, узнают правду о бароне, о спящем Лесном князе и об эльфийском оружии, встречаются беглых крестьян и втягиваются в конфликт между друидами. В финале им предстоит сделать трудный выбор, от которого зависит судьба древнего лука, леса, людей и их собственная.

Расклад сил

- **Барон Радован и его люди:** Владелец этих земель, амбициозен, жесток, но не лишён обаяния. Его цель — любой ценой добраться до эльфийского лука в кургане. Вырубка леса и поиски руды — лишь прикрытие. В его распоряжении отряд наёмников, управляющий Кшиштоф, а также нанятый маг Вшерад.
- **Друиды (умеренные):** Старый Мстивой и его последователи. Знают тайну лука и Лесного князя. Стремятся защитить лес, артефакт и не допустить пробуждения древнего духа. Готовы укрывать беглых и насылать морок, но противятся прямому насилию. Могут стать союзниками героев, если те проявят уважение к лесу.
- **Друиды (радикалы):** Боривой и его сторонники. Хотят использовать лук и пробудить Лесного князя в качестве орудия против людей. Считают, что только сила заставит людей уйти. В тайне от Мстивоя проводят ритуалы у кургана. Если их не остановить, катастрофа неизбежна.
- **Беглые крестьяне:** Около двух десятков человек, включая женщин и детей. Во главе с Войтехом (если он не остался в лагере) или другим крестьянином. Хотят выжить и уйти подальше от барона. Могут быть как помощниками, так и обузой.
- **Лес:** Сам по себе сила. Духи, волки, подчинённые друидам, и, конечно, спящий под курганом Лесной князь.

Противники

- **Волки с зелёными глазами:** Обычные волки, подчинённые магией друидов. Встречаются стаями во главе с варгом. Сильнее обычных животных и не боятся огня.
- **Солдаты барона:** Профессиональные наёмники, вооружены мечами и арбалетами, в лёгких доспехах. Мораль переменчива. Если барон проиграет, могут сдаться или разбежаться.
- **Вшерад Молчаливый:** Маг, нанятый бароном для помощи с древними силами и поиска артефакта. Владеет боевой магией и знает ритуалы запретной магии.
- **Радикальные друиды:** Если вступить с ними в конфликт, используют силы природы, а также пробудить Лесного князя.
- **Лесной князь:** Огромный дух из коры и мха, страж кургана и Лунного лука. В бою способен использовать корни, насылать морок и призывать волков. Бой с ним — испытание; можно победить хитростью или ритуалом. Если лук изъят, Лесной князь сразу пробуждается.
- **Волколаки (опционально):** Могут быть приспешниками Лесного князя или отдельными чудовищами в лесу.

Введение (прочесть вслух)

Вы идёте по тракту вдоль опушки. По правую руку возвышается стена тёмного леса, по левую раскинулись редкие поля и перелески. В воздухе пахнет дымом и сыростью. Солнце уже касается макушек дубов, когда впереди появляются первые признаки лагеря: свежие пни, горы брёвен, чадающие угольные ямы.

До самого лагеря остаётся совсем немного, вы уже видите крыши бараков и длинную трубу кузницы. Тишину вдруг разрывает отчаянный крик. Человеческий крик, полный ужаса. А следом за ним злобный вой.

Вы прибавляете шагу и через минуту выбегаете на околицу. Открывается жуткая картина: несколько огромных волков с горящими зелеными глазами рвут скот в загоне. Одна бурёнка уже лежит в луже крови, другая мечется в ужасе. Люди разбегаются. Двое барон-

Введение (прочесть вслух)

Что происходит: Герои видят, как Войтех (десятник) отбивается от двух волков. Ещё несколько волков рвут скот, а варг стоит в стороне, наблюдая. Общее количество волков равно количеству игроков + 2. Люди в панике, солдаты едва справляются. На опушке мелькнула и исчезла таинственная фигура — это **эльфийский дух**, древний хранитель леса. Он не говорит, но его появление — знак: он ведёт тех, кто его видеть, к тем, кто может помочь, — к друидке Миле.

Возможные действия игроков:

- Броситься на помощь Войтеху.
- Атаковать волков, которые терзают скот.
- Использовать магию или особые способности, чтобы отпугнуть зверей. (Волки не боятся огня, но отзываются на друидскую магию)
- Попытаться организовать солдат. (**Проверка Лидерства или Тактики по СЛ 16**)
- Броситься к опушке, чтобы перехватить фигуру (можно лишь найти смутные следы, словно кто-то прошёл, почти не касаясь земли; **проверка Выживания по СЛ 18** покажет, что следы ведут вглубь леса).

ских солдат с целятся из арбалетов в зверей, но руки их заметно дрожат.

В центре свары, у самого загона, здоровый мужик в кожаном фартуке отбивается топором от двух волков сразу. Он ранен — левая рука висит плетью, по лицу бежит кровь, но он держится из последних сил. Ещё немного и звери его сомнут.

Боковым зрением, вы замечаете, что на краю опушки, в тени, стоит фигура в белом и наблюдает за происходящим. Она не двигается, не вмешивается — просто смотрит. Когда ваши взгляды встречаются, вы ощущаете нечеловеческую древность в её глазах. Она медленно исчезает, растворяясь в сумерках, но на мгновение вам кажется, что она указывала куда-то вглубь леса.

Результат: Если герои активны, волки либо будут перебиты, либо отступят в лес. Войтех будет спасён. Подбежит запыхавшийся Кшиштоф, рассыплется в благодарностях и предложит награду за поимку беглых крестьян и защиту от «лесной напасти». Если игроки спросят о фигуре в белом, Кшиштоф отмахивается: *«Померещилось, милсдарь, тут от этого леса у любого крыша поедет»*. Но Войтех, если выживет и придёт в себя, позже сможет подтвердить, что не раз видел «белую женщину» в лесу, она не причиняла вреда, только смотрела и указывала путь. Кто-то из рабочих добавит: *«Старики молвят, что это эльфская жрица стережёт покой леса. К добру или к худу её явление — неведомо»*.

С этого момента начинается основная часть приключения — знакомство с лагерем, сбор информации и подготовка к выходу в лес. При этом игроки уже должны понять, что «хороших» здесь нет: солдаты напуганы и грубы, рабочие озлоблены, управляющий — труслив и изворотлив, а лес отвечает агрессией на агрессию. И только таинственная фигура в белом вызывает смутную надежду.

Глава 1. Топор и молитва

Развитие (Лагерь «Выдрина»)

После отражения атаки волков управляющий Кшиштоф поблагодарит игроков и введёт их в курс дела. Он расскажет о беглых крестьянах (около двадцати человек), которые скрылись в лесу примерно две недели назад, и предложит по десять крон за каждого возвращённого. Также упомянет странные явления: пропажу лесорубов, волчий вой по ночам, видение «белой женщины» в чаще.

Осмотр лагеря и ключевые взаимодействия:

Баракки рабочих: Здесь игроки смогут поговорить с обычными работниками. Условия у них тяжёлые, многие кашляют и выглядят болезненно (*проверка Первой помощи по СЛ 18* покажет, что это последствие отравления). Рабочие пожалуются на управляющего, но не выступают открыто. Если игроки проявят сочувствие (*проверка Харизмы или Убеждения по СЛ 14*) или заплатят, работники расскажут, что беглые ушли в самую чащу, куда «даже зверь не ходит».

Раненый Войтех (если его спасли): Лежит в одном из баракков, перевязанный. Благодарит за спасение. Может рассказать, что волки нападают не впервые, и что перед каждой атакой он видел «белую женщину» на опушке. «Она не злая. Она будто предупреждает. Но кто ж нас послушал бы?»

Кузница Свена: Кузнец-краснолюд посетует на то, что топоры тупятся быстрее обычного, а на лезвиях остаётся тёмная смола. «Древесина тут какая-то чёрствая, мать её, ни разу такой не видал. А ещё... неделю назад приходил ведьмак, просил меч заточить. Серебряный, с грифоном. Как ушёл в лес, так и не вернулся. Меч так и лежит» Игроки могут либо убедить Свена отдать им меч (*проверка Убеждения по СЛ 20*), либо выкупить его.

Дом управляющего: Если герои проникнут внутрь или получают доступ хитростью, они найдут письмо барона Радована.

Кшиштоф, работы на южном склоне должны быть ускорены. Мне нужно, чтобы дорогу до старого кургана расчистили до первых снегов. Только так можно спасти эти места. Не подведи меня.

Колдун, которого я нанял, скоро придёт. Он человек сведущий, хоть и себе на уме. Доверяй ему, но не слишком. Если наёмники окажутся полезны, используй их. Лишнего не болтай.

Барон Радован из Острога

P.S. Береги себя и людей. Этот лес опасен.

Письмо выдаст ключевую информацию — барон не просто ищет сокровище, он ратует за сохранение этих мест.

Солдаты барона: Пятеро наёмников у костра. Насторожатся при приближении игроков, но за кружкой пива или за игрой в кости смогут проболтаться, что «скоро придёт какой-то важный колдун, велено встретить». Также упомянут, что барон платит исправно, но в лес соваться не велит — там «нечисто».

Опушка леса (краткий осмотр): Если герои выйдут к опушке перед уходом, они могут найти свежие следы беглых (*проверка Выживания по СЛ 14*): примятая трава, обрывки грубой ткани, следы детских босых ног. Также видны отметины от когтей на деревьях — волки метят территорию.

Личные крючки:

Ведьмак: В кузнице он находит меч ведьмака Берека из школы Грифона. Свен-кузнец скажет, что ведьмак ушёл в лес неделю назад. В сарае на косяке едва заметно видна метка в виде головы грифона, оставленная Береком.

Маг: У ручья, текущего от леса, можно взять пробу воды. *Проверка Алхимии по СЛ 16* покажет высокое содержание ртути и серы. Один из рабочих кашляет кровью — если чародей осмотрит его (*проверка Первой по-*

мощи по СЛ 14), поймёт, что это острая интоксикация. Рабочий скажет, что пил воду из ручья. Чародей может взять пробу и позже использовать её как аргумент против барона или для поиска противоядия.

Эльф: Среди штабелей брёвен эльф заметит на спиле древнюю эльфскую руну. Похоже, этот лес был священным. Если он прикоснётся к руне, может получить короткое видение: лес, полный жизни, эльфы, поющие у костра, и тёмная фигура, спящая под холмом.

Наёмник: Среди рабочих он замечает женщину, которая удивительно похожа на его сестру. Та быстро отворачивается и исчезает за бараками. Догнать её он не успеет и следов не найдёт. Похоже, ей помогли сбежать и за-

Кульминация (Старая лесосека)

Герои углубляются в лес примерно на час-полтора. Тропа идёт вдоль ручья, вода в котором становится чище по мере удаления от лагеря. Лес густеет, птицы смолкают. Внезапно они выходят на старую лесосеку — поляну, где некогда рубили лес, но потом забросили. В центре стоит огромный валун, покрытый мхом и лишайником. Вокруг — молодые искривлённые осины. Чуть поодаль несколько барачков, опутанных массивными переплетёнными корнями.

Нападение: Из леса бесшумно появляются волки с зелёными глазами (*количество волков равно количеству игроков + 2 + варг*). Они не нападают сразу, а окружают, выжидая. Варг стоит на возвышении, наблюдая.

Варианты развития:

Бой: Волки атакуют, если герои проявят агрессию или попытаются убежать. Они сражаются яростно, но не до последнего — при потере 2–3 особей оставшиеся отступают в лес. Варг может быть убит или ранен.

Дипломатия: Если герои не нападают, а пытаются успокоить зверей, волки могут замедлиться. В этот момент из-за деревьев появляется Дух — та самая «белая женщина». Она

местит следы. Мальчишка-конюх (Янек) шёпотом скажет: «То тётка Марьяся. Токмо она с беглыми. Порой прибегает за харчами. Токмо вы никому не говорите, милсдарь, а то прибьют её». Это подтвердит то, что сестра жива.

Друид: Пройдясь по опушке, почувствует, что лес буквально кричит от боли. Воздух пропитан стоном деревьев. У ручья заметит, что отравленная вода убивает не только людей, но и лес. А «белая женщина», возможно, друидка, и она так пытается предупредить людей.

Переход: Когда герои будут готовы отправиться в лес, Кшиштоф даст проводника (одного из рабочих) до старой лесосеки, но дальше тот идти откажется. «Туда даже юродивые не ходят, милсдарь». С этого момента начинается лесная часть.

говорит тихим, печальным голосом: «Люди с железом, зачем вы пришли? Здесь не ваше место. Уходите, пока не поздно. Лес не прощает обид». Если герои попытаются заговорить с ней, она может ответить на несколько вопросов, но потом растворится в лесу, оставив лишь едва заметный след.

Преследование: Если герои бросятся за ней, они быстро потеряют её из виду, но найдут тропу, ведущую в глубь леса — к капищу.

После стычки:

- Осмотр валуна (*проверка Восприятия со СЛ 14*) — на нём видны древние руны. Персонажи с основой навыка **Старшая речь** равной 13 могут перевести: «Здесь спят те, кто был до людей. Не буди их. Кровь наша в корнях, дух наш в ветвях». Если присмотреться, у подножия валуна лежат свежие подношения: ягоды, колосья, деревянная фигурка животного.
- Следы беглых ведут в двух направлениях: к капищу или к лагерю беглых крестьян.
- Осмотр убитого варга (если был бой) — при успешной проверке **Подготовки ведьмака**, **Магического познания** или

Проведения ритуалов по СЛ 16 ведьмак, маг или друид заметят, что в шерсть вплетены листья и травы, а глаза даже после смерти светятся слабым зелёным светом. Это признаки магического подчинения.

- Старые бараки обросли мхом и ветками. Стены и крыша пробиты и опутаны корнями. При ближайшем осмотре можно заметить внутри человеческие кости и расколотый сундук внутри одного из барраков. При успешной **проверке Первой помощи по СЛ 16** можно понять, что люди погибли насильственной смертью (на костях встречаются отпечатки зубов, переломы), а некоторым останкам пять или десять лет. Добраться до сундука можно при успешном **проверке Силы по СЛ 14** или **Атлетики по СЛ 18**. В сундуке можно найти: потерявшую герб печать управляющего, несколько монет старой чеканки и пожелтевший клочок записки, на котором можно разобрать лишь несколько слов: «... проклятый лес... в чаще что-то шевелится... прошу помощи...».

Личные крючки:

Ведьмак заметит метку Берека вырезанную на одном из деревьев на тропе к капищу.

Опциональное развитие. Прибытие Вшерада (если игроки задержались в лагере или вернулись)

Если игроки проведут в лагере больше суток или вернутся после первой вылазки, они станут прибытие **Вшерада Молчаливого**. Маг приедет верхом, в тёмном дорожном плаще с глубоким капюшоном. При нём посох, увенчанный мутным кристаллом, и несколько сумок. Кшиштоф встретит его с подобострастием, но Вшерад будет лишь холодно кивать.

Взаимодействие с Вшерадом:

- Если игроки заговорят с ним, он отвечает коротко, но не грубо. Если игроки вернулись из леса он спросит, что они видели в лесу, особенно интересуется волками и «белой женщиной».
- Он не скрывает, что нанят бароном для

Маг почувствует остаточную магию на валуне и следы недавнего ритуала. Если он прикоснётся, может получить видение: фигуры в белом, поющие вокруг камня.

Эльф почувствует, что лес здесь «тоньше» — граница между мирами стирается. Это место силы.

Наёмник найдёт на тропе к лагерю беглых браслет, похожий на тот, что был на сестре.

Друид ощутит большое количество магии природы вокруг. Она исходит от корней, оплетающих бараки, от валуна, от волков. Если друид сможет успокоить волков без боя, то из тени выйдет Мила. Она посмотрит на игроков с удивлением и благодарностью. «*Вы чувствуете лес так же, как и мы. Кто вы?*» — тихо спросит она, прежде чем раствориться в воздухе.

Переход: Игроки выбирают, идти по следам духа (к капищу), по следам беглых (к друидам) или вернуться в лагерь «Выдрина» за подкреплением.

исследования древнего кургана, но детали не раскрывает. «*Барон хочет спасти эти земли. Я ему помогаю. Остальное — не ваша забота*».

- Если игроки покажут ему письмо барона (которое нашли у Кшиштофа), он усмехнётся: «*Барон слишком доверяет бумаге. Но да, угрозу можно отвести. Или не нужно? Время покажет*».
- Если игроки смогут убедить его в своих навыках, он может предложить героям совместную вылазку: «*Вы выглядите довольно опытными. Если пойдёте со мной к кургану, заплачу сверх баронова жалованья. Но предупреждаю: там может быть опасно*».

Если герои соглашаются: Вшерад ведёт их кратчайшим путём, минуя капище. Он молчит в пути, но если его расспросить, может рассказать легенду о Лесном князе: «*Это не просто дух. Это страж, привязанный к кургану тысячу лет назад. Эльфы создали артефакт, чтобы сдерживать его силу. Если его*

уничтожить, Лесной князь либо исчезнет, либо освободится. Барон верит в первое. Я... не уверен.

Если отказываются: Вшерад уходит один. Позже герои могут наткнуться на следы его ритуала у кургана (см. Главу 2).

Опциональная кульминация (если игроки решают помешать Вшераду или если он их предаст)

Если герои последуют за Вшерадом и заподозрят неладное (например, увидят, что он готовит тёмный ритуал), может произойти бой. Вшерад использует магию, призыв призрачных волков, может насыпать иллюзии. В бою он опасен, но не фанатичен. Если его ранить, он может предложить перемирие или сбежать, используя заклинание телепортации.

В случае победы над Вшерадом:

- В его вещах можно найти дневник с записями о ритуале. Там говорится, что унич-

тожение лука может пробудить Лесного князя, но если провести иной ритуал во время уничтожения, духа можно подчинить. Вшерад планировал подчинить Лесного князя себе.

- Также в дневнике есть пометка: «Барон — идеалист. Он не поймёт. Но если я ошибусь, вина падёт на него».

Если Вшерад побеждает: Он может взять героев в плен и использовать их в ритуале, что даст им шанс на побег позже.



Глава 2. Кровь и корни

Развитие (Тропа в лесу)

Если герои идут к капищу:

Тропа становится всё уже, лес — темнее. Вокруг появятся странные знаки на деревьях (друидские метки). Через час пути игроки наткнутся на друида, сурового мужчину с посохом, который преграждает путь. Он потребует назвать цель визита. Если игроки объяснят, что хотят поговорить со старейшиной, он может провести их, но с завязанными глазами (чтобы не запомнили дорогу).

Если герои идут к лагерю беглых:

Тропа ведёт в овраг, где среди густых зарослей папоротника скрыты шалаши и землянки. Их встретят настороженные крестьяне с вилами и топорами. Войтех (если он не в лагере и не погиб) или его заместитель выйдет на переговоры. Крестьяне боятся, что игроки — люди барона, и готовы защищаться.

Развитие (Капище друидов)

Игроки выйдут на поляну, где возвышается огромный дуб в пять обхватов, с ветвями, уходящими в небо. Рядом с ним — алтарный камень, увитый плющом, и несколько землянок. Здесь их ждут друиды.

Мстивой — старик с длинной седой бородой, в серых одеждах, с посохом, украшенным оленьими рогами. Он смотрит на героев спокойно, но изучающе. Рядом с ним **Миля** и другие друиды. В стороне, опершись на дерево, стоит **Боривой** — коренастый мужчина с жёстким взглядом, в тёмно-зелёном плаще.

Разговор с Мстивоем:

Мстивой говорит медленно, веско:

- «Мы знаем, зачем вы пришли. Люди барона ищут лук. Но вы не похожи на его псов. Возможно, вы ещё не потеряны».
- Он рассказывает о Лесном князе: «Этот дух спал тысячу лет, охраняя покой леса. Лунный лук — не оружие, а ключ. Ключ, удерживающий его во сне. Если лук уничтожить, Лесной князь проснётся. Не чтобы убивать, а чтобы защищать. Он будет защищать лес от всех людей, без разбора. Погибнут и невинные, и виновные».

Возможные пути:

Мирные переговоры: Если игроки проявят добрую волю (сложат оружие или предложат помощь), крестьяне могут поверить. Войтех расскажет, как они страдали на лесоповале, как умирали дети от отравленной воды. Он не хочет возвращаться: «Лучше смерть в лесу, чем такая жизнь».

Силовой вариант: Если герои нападут, крестьяне будут драться отчаянно, но они слабы (*используйте для них параметры разбойников из Бестиария основной книги правил, стр. 270*). Это приведёт к жертвам и испортит отношения со всеми.

- О бароне: «Он глупец или безумец. Думает, что уничтожение угрозы спасёт эти земли. Но он выпустит зверя, которого не сможет остановить. Если хотите помочь, убедите его отказаться от этой затеи. Или помогите нам защитить лук».

Вмешательство Боривоя:

Боривой резко прерывает Мстивоя:

- «Ты мягок, как трухлявый пенёк! Люди пришли с топорами. Они рубят наши священные дубы, травят реки. Пора ответить силой. Мы должны пробудить Лесного князя и направить его гнев на усадьбу барона. Пусть все знают, что лес может мстить!»
- Он обращается к героям: «Вы можете помочь нам. Проведите нас к барону, откройте ворота, и Лесной князь сделает остальное. Мы сохраним вам жизнь и наградим».

Реакция Мстивоя:

«Не слушайте его, путники. Боривой ослеплён гневом. Если дух проснётся, он не различит своих и чужих. Он уничтожит

и барона, и нас, и этих несчастных крестьян, что прячутся в лесу. Лес останется, но он будет мёртв и проклят на века».

Личные крючки:

Ведьмак: Мстивой покажет тело Берека. «Он пришёл с миром, но люди барона убили его, когда он пытался предупредить нас. Мы похоронили его с почестями, как воина».

Маг: Мила подведёт его к алтарю, где лежит ветвь белой омелы. «Это то, что ты ищешь. Мы отдадим её, если поможешь нам защитить лес. Или если докажешь, что достоин».

Эльф: Мстивой касается его плеча: «Ты чувствуешь боль предков? Этот лес был их домом. Помоги нам сохранить память о них».

Наёмник: Мила, увидев его тревогу, говорит: «Твоя сестра жива. Она в лагере беглых. Она молилась за тебя. Иди к ней, если хочешь. Но знай: если поможешь барону, она может погибнуть».

Друид: Если осмотрит алтарь, то заметит на нём свиток с частью ритуала для успокоения Лесного князя. Мила тихо скажет, что это копия, оригинал хранится у Мстивоя. Если до-

Опциональное развитие (Лагерь беглых крестьян)

Если игроки сначала пойдут к беглым, они попадут в скрытое убежище. Лагерь — это нескольких шалашей и землянок, замаскированных ветками. Женщины стирают в ручье, дети играют, но при появлении игроков все прячутся.

Войтех (если жив) выйдет навстречу с топором в руке. Он мрачен, но готов слушать.

Разговор с Войтехом:

- Войтех рассказывает, как они бежали: «Люди мрут как мухи. Вода отравлена, еды не хватает, а плетьюми получаем за малейшую провинность. Мы не преступники, мы просто жить хотим».
- Если герои упоминают друидов, Войтех кивает: «Они дали нам убежище. Не задаром — мы помогаем им, травки собираем, за лесом следим. Но друиды — люди леса. Для них мы — скот, только полезный.

стать оригинал, возможно, найдётся способ решить проблему без крови.

Выбор игроков:

- Поддержать Мстивоя (защищать лук, искать мирный путь).
- Поддержать Боривоя (помочь пробудить Лесного князя, уничтожить барона).
- Остаться нейтральными или попытаться примирить стороны.

Переход:

Если игроки поддержат Мстивоя, он просит их отправиться к барону и попытаться убедить его отказаться от своего плана. Или, если барон не слушает, помочь перенести лук в более безопасное место.

Если игроки поддержат Боривоя, они отправятся к кургану начнут готовить ритуал пробуждения.

Если попытаются примирить всех, то Мстивой предложит найти способ доказать барону, что уничтожение лука приведёт к катастрофе. Например, показать видение или древние тексты.

Мстивой относится к нам с добром, но если понадобится, он пожертвует нами ради своего леса. Я это чую».

Встреча с сестрой наёмника:

Если среди игроков есть наёмник, он может найти сестру — **Марысю**. Она худа, уставшая, но живая. Увидев брата, она плачет и бросается ему на шею. Однако на предложение вернуться качает головой: «Там смерть, брат. Лучше умереть здесь, от голода, чем там, от побоев. Оставайтесь с нами. Помоги нам».

Возможные действия:

- Защитить лагерь (если нагрянут солдаты).
- Уговорить крестьян вернуться (**проверка Убеждения по СЛ 30**).
- Использовать их как проводников.
- Предать их — тогда Войтех и другие будут сражаться насмерть.

Опциональная кульминация (Ритуал Боривоя у кургана)

Если игроки поддержали Боривоя или не смогли ему помешать, они застают сцену у кургана. Курган — невысокий холм, поросший старыми дубами, с входом в пещеру, заваленным камнями. Вокруг горят костры, друиды в тёмно-зелёных плащах производят ритуал. Боривой стоит у алтаря, читая свиток.

Что происходит:

- Ритуал уже начался. Земля дрожит, из пещеры доносится глухой рык. Лесной князь просыпается.
- Если игроки хотят помешать, им придётся сразиться с Боривоем и его сторонниками (3–4 друида + возможно, волки).
- Можно попытаться прервать ритуал магией, уничтожив свиток, алтарь или убив Боривоя.

Если ритуал завершён:

Из кургана выходит **Лесной князь** — огромное существо из коры и мха, с глазами-угольями, ростом с двухэтажный дом. Он издаёт низкий рык, от которого стынет в жилах. Боривой пытается приказать ему, но Лесной князь не слушает — он уничтожает и друидов, и героев без разбора. Начинается битва или бегство.

Переход к финалу: Лесной князь движется к усадьбе барона (чувствует главную угрозу). Игроки должны либо сразиться с ним, либо попытаться успокоить, либо бежать и надеяться, что барон и Лесной князь уничтожат друг друга.



Глава 3. Пепел и ростки

Развитие (Подход к усадьбе барона)

В зависимости от предыдущих событий, игроки пойдут к усадьбе с разными целями:

- Остановить барона до того, как он доберётся до лука (если лук ещё у друидов).
- Вернуть лук, если он уже у барона.
- Предупредить барона о пробуждении Лесного князя.
- Присоединиться к барону против друидов.

На подступах:

Усадьба барона — каменное здание на холме, окружённое частоколом. Вокруг — деревня, дома крестьян.

Кульминация (Встреча с бароном)

Игроки входят во двор усадьбы. Барон Радован ждёт их, в доспехах, с мечом на поясе. Рядом с ним несколько гвардейцев и, возможно, Вшерад.

Диалог с бароном:

Барон не нападает сразу. Он смотрит на игроков с усталой решимостью.

«Я знаю, вы многое услышали в лесу. Друиды, небось, расписали меня злодеем. А я просто хочу спасти свой народ. Этот Дух — угроза для всех нас. Рано или поздно кто-то его разбудит. Если я уничтожу лук, он исчезнет навсегда. Если это сделают друиды — он уничтожит всех. Я выбрал единственный путь, который считаю правильным. Вам решать, вы со мной или против?»

Возможные аргументы героев:

- Показать письмо барона (если оно есть) — барон подтверждает: *«Да, я написал это. И не отступлю».*
- Рассказать о словах Мстивою, что уничтожение лука разбудит Лесного князя — барон колеблется, но Вшерад может вмешаться: *«Это лишь предположения. Мои расчёты точнее».*

Если Лесной князь уже пробуждён, усадьба в панике: люди бегут, солдаты строятся в спешке, слышны крики.

Если нет — обычная стража, которая может пропустить героев по приказу барона или потребовать объяснений.

Встреча с Вшерадом (если он жив и не сбежал):

Маг может появиться у ворот. Если он на стороне барона, он проводит героев. Если у него свои планы — попытается задержать или предложит союз против Лесного князя.

- Если Вшерад предал барона, можно раскрыть его планы, тогда барон в ярости может переключиться на мага.

Финальный выбор:

Помочь барону уничтожить лук (идут к кургану или к тому месту, где лук хранится).

Как: Игроки сопровождают барона и его людей к кургану. Вшерад проводит ритуал уничтожения.

Последствия: Лук разрушен. Лесной князь либо исчезает (если Вшерад не ошибся), либо пробуждается в ярости. Ведущий может бросить кубик или выбрать вариант, наиболее драматичный для истории. Если Лесной князь просыпается, начинается битва. Если исчезает — лес остаётся без защитника, друиды проклинают героев, но барон празднует победу. Край постепенно приходит в порядок, но магия леса умирает.

Помочь друидам сохранить лук (помешать барону, возможно, убить его или пленить).

Как: Игроки встают на защиту лука, сражаются с бароном и его людьми.

Последствия: Барон убит или взят в плен. Лук остаётся у друидов. Но бароновы земли погружаются в хаос — наследники начинают междоусобицу, крестьяне страдают без работы. Лес жив, но люди уходят. Друиды обещают защищать край, но они чужды людям и защищают только лес.

Найти третий путь – убедить барона и друидов объединиться для успокоения Лесного князя (дипломатический путь).

Как: Нужно привести **Мстивоя** (или **Милу**) к барону и доказать, что уничтожение лука опасно. Вшерад может раскрыть свои истинные намерения, и тогда барон поймёт, что его обманывали. Вместе они могут провести ритуал успокоения, который усыпит Лесного князя на ещё тысячу лет, а лук останется нетронутым.

Последствия: Барон соглашается на компромисс: вырубка леса прекращается, шахты закрываются, крестьяне получают амнистию и работу в других местах. Друиды обещают защищать границы. Лес жив, люди спасены. Идеальный, но самый труднодостижимый ис-

Опциональная кульминация (битва с Лесным князем)

Если Лесной князь пробуждён и атакует, битва происходит на фоне разрушений.

Лесной князь:

- Поднимает корни, разрушающие стены.
- Призывает волков и ожившие деревья.
- Может насылать иллюзии, заставляя видеть врагов в союзниках.

Способы победы:

Физическое уничтожение: Требуется серебряного оружия или магии. **Лунный лук**, если его удастся применить, наносит урон так же как и серебряное оружие. Вшерад может помочь магией, если его убедить.

ход (требует успешных переговоров, выполненных личных квестов и, возможно, жертв).

Уничтожить и лук, и Лесного князя в бою (если Дух уже пробуждён)

Как: Массовая битва с участием всех сил. Герои, барон, друиды (если выжили) объединяются против общего врага.

Последствия: Лесной князь повержен, но ценой огромных разрушений. Половина леса сожжена, усадьба барона в руинах, много погибших. Барон, если выживет, становится героем, но его край опустошён. Друиды уходят вглубь леса, залечивая раны.

Уйти, предоставив события их течению (нейтралитет).

Как: Игроки покидают край, не вмешиваясь.

Последствия: Через несколько месяцев доходят слухи: Лесной князь пробудился, уничтожил усадьбу барона и большую часть леса, затем исчез. Край стал проклятым местом, люди ушли.

Ритуал успокоения: Нужно прочитать заклинание на древнем языке (требует мага или друида), пока остальные отвлекают Лесного князя. Для ритуала нужен доступ к алтарю у кургана или сам лук.

Возвращение лука в курган: Если лук был изъят, его нужно вернуть на место. Кто-то из игроков должен добежать до кургана и положить лук обратно. Лесной князь после этого засыпает, но успевает нанести много вреда.

Оptionальная кульминация (предательство Вшерада)

Если Вшерад жив и не раскрыт, в решающий момент он может попытаться захватить лук или подчинить Лесного князя себе. Это может произойти:

- Во время ритуала уничтожения (он подменяет заклинание на подчинение).
- В бою с Лесным князем (он пытается наложить на духа подчинение).

Развязка

В зависимости от выбора игроков, ведущий описывает, как изменился край спустя некоторое время.

Если выбран мирный исход:

Лес жив, люди и друиды научились сосуществовать. Барон Радован стал мудрым правителем, его земли процветают. Крестьяне вернулись, сестра наёмника жива и счастлива. Ведьмак нашёл покой, выполнив долг перед другом. Маг получил омелу и спас наставника. Эльф обрёл связь с предками. Друид восстановил баланс между людьми и природой.

Если барон уничтожил лук и Лесной князь исчез:

Край богатеет, но лес чахнет. Друиды ушли, магия покинула эти места. Люди живут в достатке, но в воздухе висит тоска. Игроки получили награду, но чувствуют, что этот мир потерял что-то очень важное.

- После победы (он убивает раненого барона и забирает лук).

В этом случае игроки должны сразиться с ним или переубедить. Его поражение может стать ключом к одному из финалов.

Если Леший пробуждён и уничтожен: Половина леса выжжена, усадьба в руинах. Барон, если выжил, отстраивает всё заново, но годы уходят на это. Друиды замкнулись в себе. Край стал суровее, люди — жестче. Игроки уходят, оставляя за спиной пепелище.

Если герои предали и помогли барону уничтожить друидов: Барон становится тираном, но его вскоре убивают свои же. Край погружается в смуту. Игроки богаты, но прокляты молвой и собственной совестью.

Финальный штрих: каждый из игроков получает личный эпилог, отражающий его судьбу и выбор.

