



# КОРОТКИМ ПУТЕМ

---

**D&D 5E HOMEBREW**

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 защищают 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 деревьях 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.

### Заклучение

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 замечившего трясину ждёт 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 счёт выгодного расположения по пути торговых маршрутов.

## НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД

До событий этого сценария в Волчьем лесу произошло множество вещей.

В небольшом хуторе посреди Волчьего 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 обраться в волка. Отправился туда с целью её выкрасть и стать достойным руки Цветаны в глазах её брата.

Однако выкрав 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 возмездия 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 сопровождать его до самого дома.

Однако в пути, он узнал, что в соседнем большом городе (Власец) бушует болезнь. Из жажды 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 Лисьей, 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 связи 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 будет.

**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 хоть 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.



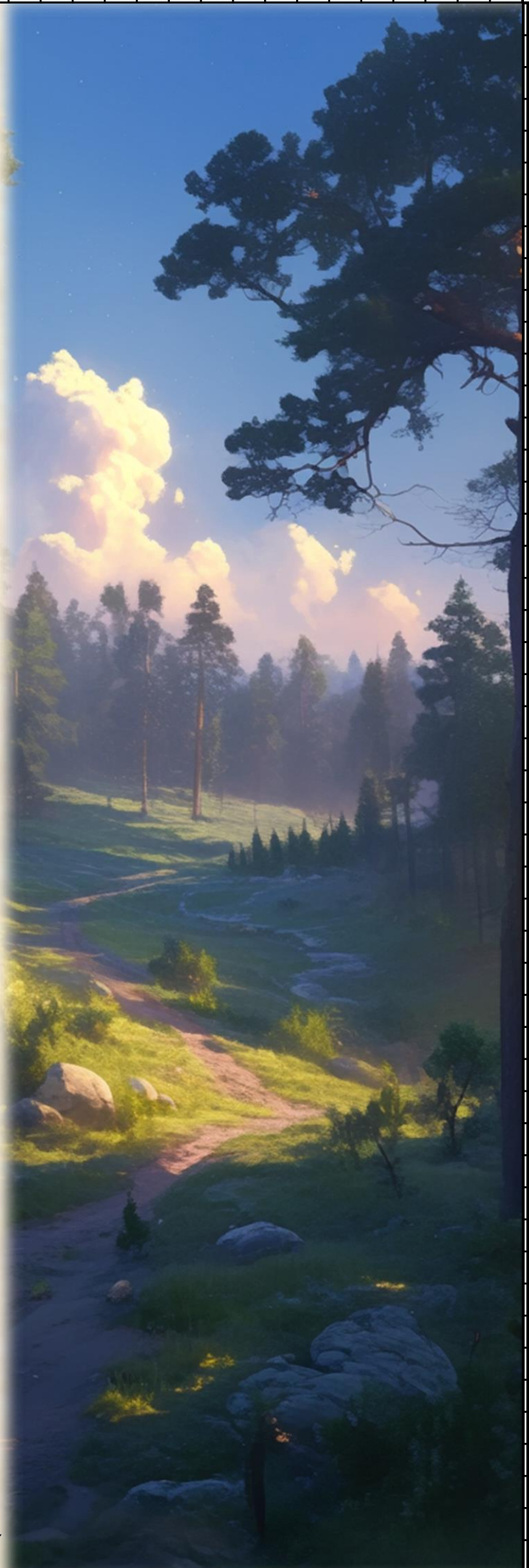
Герои, так или иначе, задолжали старосте, и тот готов простить долг, если они помогут Греми-славу с доставкой. Однако, так как заказ срочный, то ехать по обычному маршруту, не выйдет и единственный путь пролегает через Волчьи дебри к югу от деревни.

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 можно будет переночевать. Правда, вестей оттуда не было давно
- Больше о лесе и его обитателях знает Цветана, у неё можно спросить совета и информации





### 1.3. ЛАВКА ЦВЕТАНЫ

На краю деревни стоит небольшая хижина оплетенная растениями, с небольшим двориком, выходящим к лесу. Ветер легко покачивает кроны хвойных деревьев и лес будто дышит, а ему в такт у самого его края танцует прелестная девушка в белом платье и звонко смеется под трели соловьев.

**Цветана** – знахарка и жрица Велеса, 26 лет, живущая на границе с лесом и увлеченная его жизнью. Владеет магией и умеет предсказывать судьбу, унаследовала это мастерство от своей покойной матушки. Слышала и знает многое о лесе и его обитателях. Тонкие черты лица подчеркиваются венком из прекрасных, небесно-голубых васильков.

Радушна к героям и готова погадать им на грядущую судьбу. Узнав об их в походе вглубь леса, становится крайне грустной на вид, но вскоре, снова начинает улыбаться, рассказывая о лесе:

- За пределами дорог, лес представляет собой сплошное и опасное болото

*Местность за пределами дорог считается труднопроходимой.*

- Дорога через лес идёт прямо и сворачивать с неё не стоит.

*Цветана хочет, чтобы герои избежали встречи с её братом Рознегом, т.к. боится, что тот подбоьет их причинить вред Милораду.*

- На середине пути будет хутор, от них давно не было вестей. А там живет один очень дорогой мне друг. Узнайте все ли с ним в порядке.

*Цветана надеется, что герои смогут спасти Милорада от проклятия, однако боится рассказывать всю историю, так как, узнав об оброте и опасности, они могут не пойти туда.*

- В лесу таится угроза и опасность. Некоторые твари лесные меча и железа не боятся и вред им причинить или отпугнуть помогут только магия.

*Хоть Цветана и не хочет, чтобы Милорад пострадал, она все же беспокоится и за героев поэтому дает им намёк на силу противника.*



#### Пророчества:

- За глазом яростным, что жаждет худа узри не зло, а лишь мольбу и страх. Спаси невинного, что ждет там томно, моля спасения, запутавшись в словах.
- Когда луна высока, а тени станут длинные, остерегайся голосов, что зовут по имени. Их шёпот — не зов, а капкан.

Помимо всего прочего если герои заинтересованы, то Цветана может провести ритуал гадания и сотворить заклинание **Предсказание**. Персонажи в соответствии с описанием заклинания смогут задать один вопрос и получить правдивый ответ от Мастера.

#### Таблица товаров у знахарки:

к4	Название	Цена
1	<b><u>Зелье лечения</u></b>	50 зм
2	<b><u>Комплект целителя</u></b>	5 зм
3	<b><u>Камень удачи</u></b>	100 зм
4	<b><u>Медаль болот (1 шт.)</u></b>	60 зм

На прощание Цветана даст героям венок из своих любимых цветов – васильков. С напутствием быть осторожными.



#### 1.4. ДРУГИЕ ДЕЛА В ДЕРЕВНЕ

В центре деревни Лисьей кипит жизнь. Между деревянных домишек, раскинулся рынок — пёстрый, шумный, полный голосов и запахов. Солнце играет на отполированных бронзовых застёжках, ножах и подковах, разложенных на прилавках. Торговцы, стоя за лотками, расхваливают свои товары, перемежая речь прибаутками и покрикивая на проворных мальчишек, пытающихся стащить пригоршню орехов.

Особенно выделяются местные меха — плотные и тёплые. Их выставляют на обозрение, расправляя шкуры серебристых лис и соболей так, чтобы заезжие купцы могли оценить их качество. Запах свежесделанной кожи смешивается с ароматами копчёного мяса, мёда и пряных трав, что сушатся у стен лавок.

Старики сидят на лавках под навесами, ведут неторопливые беседы и поглядывают за суетой. В стороне, ближе к окраине, стучит кузница — ритмичный звук молота эхом разносится по улице. Чуть дальше, у колодца, местные перешёптываются о последнем привозе товара и о слухах, что ходят о Волчьих дебрях.

Отправляться нужно немедленно. Если не успеть первым привезти лекарства во Власец раньше конкурентов, то прибыль от их продажи будет гораздо меньше. По пути герои могут закупиться различными элементами снаряжения и подобрать пару **слухов**.

**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.

В деревне есть все необходимые магазины, чтобы закупиться любым базовым **снаряжением** перед отправкой в путь. Местный кузнец, за деньги, может обеспечить персонажей любым оружием и броней кроме лат.

Если герои захотят расспросить местных подробнее, то смогут узнать несколько слухов:

кб	Служ
1	Говорят в глубине леса семейка жила, так от них ни слуху не духу уже как пару лет
2	По ночам пару раз слышал страшный вой и будто бы далекий лай огромной собаки
3	Ягоды собирал и вдалеке за деревьями видел разгуливающую фигуру старика. Коддун злой в том лесу обитает.
4	Топи коварны, поговаривают, что в них обитают злые духи, что утягивают на дно
5	В соседнем городе Власце бушует болезнь
6	В лесах видели пару раз мертвяков разгуливающих

Когда все дела и покупки будут сделаны, на телеге запряженной **волом** “Тучкой”, герои и купец **Гремислав** отправятся в путь.



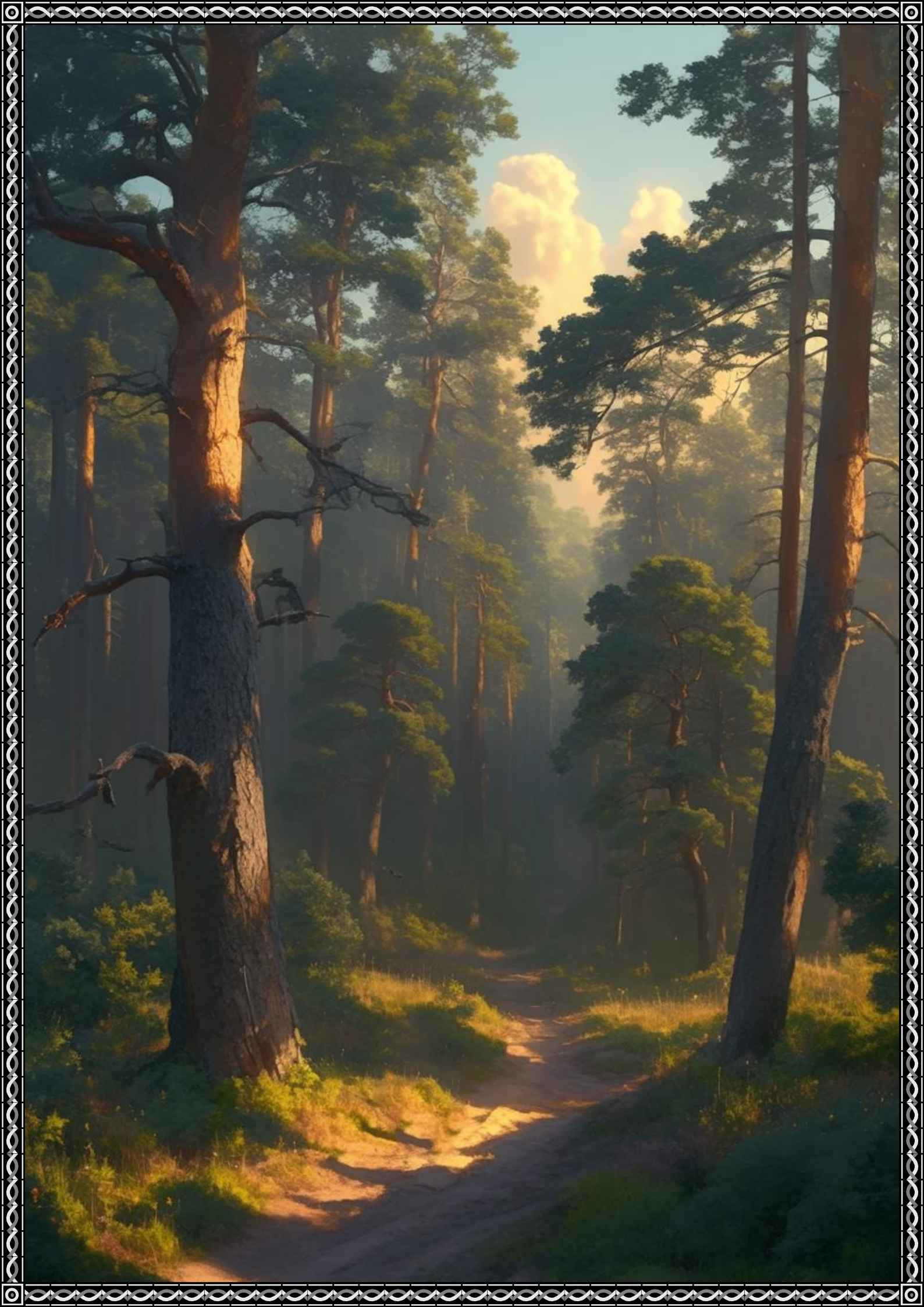




- 1- Преграда
- 2- Брошенный груз
- 3- Капище Велеса
- 4- Развилка
- 5- Заболоченная дорога
- 6- Лесной дом
- 7- Брошенный хутор
- 8- Логово Волколака
- 9- Терновая стена









## ГЛАВА 2: НАЧАЛО ПУТИ

В этой главе герои начнут свой путь через лес, и столкнуться с его опасностями и загадками.

Ваша повозка запряженная черным волом скрывается за деревьями, и шум поселка позади быстро стихает, сменяясь пением птиц, стуком дятлов и другими звуками леса. Высокие, древние хвойные деревья стоят очень плотно, заслоняя солнце. А за пределами дороги в темной глубине таинственного леса, кажется, будто кто-то наблюдает за вами.

### 2.1. ПРЕГРАДА

Проехав с добрый час вы сталкиваетесь с препятствием на пути. Большое дерево в пару метров в диаметре преградило вам путь, упав прямо посреди дороги. Неудачное стечение обстоятельств, подумали было вы, пока не увидели на коре вырезанные кем-то символы.

Большое толстое бревно, преграждает путь. Чтобы сдвинуть силами людей, нужен суммарный показатель **Силы** равный 50. Можно сдвинуть дерево с помощью Тучки.

**На бревне** Рознегом вырезаны охранные руны. Чтобы не выпустить из леса зло. Персонаж принимает примерное назначение этих рун при проверке **Интеллекта Сл 12**.

**Обследовав основание упавшего дерева** то можно обнаружить характерные отметины топора, оно было срублено человеком.

**На влажной земле дороги** с обратной стороны упавшего дерева виднеются следы. Проверка Выживания/Ухода за животными в зависимости от результата может дать информацию:

**8+** - следы принадлежат огромному волку

**12+** - волки не могут достигать таких размеров (вес около 180 кг) ни при каких обстоятельствах

**16+** - судя по углублениям на отпечатках и распределению веса по поверхности грязи, этот "волк" ходил на двух ногах.

**Осматривая лес**, недалеко от места падения дерева, персонажи могут найти надписи на стволах деревьев на странном языке, состоящем из символов. Если среди персонажей есть друид, он сможет прочесть начертанное на друидическом языке:

*"Зло из леса не выйдет покада стоит защитный барьер. Найдеиь меня на малой тропе у цветочной поляны"*

### 2.2. БРОШЕННЫЙ ГРУЗ

Спустя еще некоторое время в пути, вдалеке вы замечаете большую повозку. Она лежит перевернутой на краю дороги в большой болотистой луже. Вокруг раскиданы деревянные части и разбросаны остатки груза. Там слышится копошение, и вы видите, как огромный волк пытается лапами расцарапать бок повозки, изнутри которой доносятся жалобные пищание звуки.

Холодный ветер, проносится из леса, донося до вас звуки далекого воя от которого становится не по себе.

Внутри повозки спрятался раненый **медвежонок** (статблок гигантского барсука), которого пытается достать оттуда **Лютоволк**.

Земля в 30 футах вокруг повозки является труднопроходимой местностью (скорость на ней уменьшается в два раза), покрыта илом и начинает понемногу заболачиваться.

Лютоволк является частью свиты волколака и не станет биться насмерть, получив урон, равный половине хитов попытается убежать в лес, чтобы доложить своему хозяину о гостях.

В случае если кто-то обладает заклинанием **Разговор с животными**:

**Лютоволк** будет агрессивен, но в случае если герои решат угостить его мясом и отвлечь от добычи. Он смягчится и, приняв дары, скажет героям убираться из леса, потому что его хозяин не будет столь учтив. После чего сбежит.

**Медвежонок** будет просить его спасти и с радостью захочет пойти с персонажами, если они не против. В этом лесу он оставаться не хочет. Его маму медведицу убили прихвостни волколака. Он знает, что они что-то охраняют в глубине леса, но не помнит где конкретно.

Обследуя повозку тщательнее можно заметить:

- Глубокие борозды на дереве от огромных когтей, оставленные тут давно.
- В телеге под брезентом лежат несколько ящиков с медовой брагой. Большая часть кувшинов разбилась, но можно найти парочку уцелевших и хорошо запечатанных.
- **Письмо**

## 2.3 Капище Велеса

Среди деревьев, в стороне от дороги проглядывается мрачное капище, находящееся на небольшом холме и окруженное мертвыми деревьями. Капище представляет собой круги из сложенных валунов и высоких, резных деревянных идолов. В центре кругов стоит алтарь.

Внезапный женский крик о помощи со стороны капища разрезает лесную тишь.

Прибыв на место, герои увидят девушку подвернувшую лодыжку, которая пытается скрыться от преследующих её мертвяков:

x2 Упыря

Девушка, дочь одного из ремесленников из Лисей, ушла далеко в лес и наткнулась на нечисть. Пытаясь спастись, она забрела на капище, но Велес больше не защищает эту землю, пока не вернут украденную Шкуру Оборотня.

Осматривая местность и пройдя **проверку Реалии**, в зависимости от результата герои могут узнать больше об этом месте:

**8+** - капище посвящено Велесу, могучему богу охоты, торговли, магии и скота.

**12+** - место кажется заброшенным, хотя обычно такие земли считаются священными и тщательно оберегаются.

**16+** - вы подмечаете интересный символ, на одном из камней, который как вы вспоминаете, означает “богатство” и “подношения”. Под камнем находится припрятанный **ритуальный кинжал +1** с ручкой из кости неизвестного животного и навершием в форме волчьей головы. Лезвие покрыто рунами на неизвестном языке.

На самом капище герои могут увидеть:

**Алтарь в центре**, представляет собой пустующий каменный постамент/подиум, вокруг которого возложено множество подношений, разкидана шерсть и разложены венки с увядшими цветами. **Успешная проверка магии Сл 12** или использование обнаружения магии даст понять, что раньше тут находился некий важный и могущественный волшебный артефакт.

**Резные идолы**, пустым взглядом смотрящие в никуда. Осматривая один из них, его глаза вдруг посмотрят на героев, а деревянные губы раздвинутся, чтобы прогормететь замогильным голосом, под завывания поднявшегося ветра:

*“Чернь и разложение распространяется по этой земле. Верни, что было однажды украдено с этих камней и будешь благословлён...”*

Голос медленно затихает и сливается с шумом деревьев.

Один из главных идолов, отображающий самого Велеса, изрезан какими-то отметинами. При успешной **проверке Природы Сл 10** можно понять, что это следы огромных волчьих когтей.

## 2.4. Развилка

Спустя еще час езды по все более сужающейся дороге и темнеющему лесу вы оказываетесь у развилки. Судя по рассказам старосты её тут быть не должно, дорога должна быть прямая. На месте раздвоения дороги стоит огромное мертвое дерево, раскинувшее свои скрюченные ветви в разные стороны. Под ним располагается густой кустарник.

**Тропа налево** более широкая и хоженная, однако, земля на ней более болотистая и мягкая.

**Тропа направо** более узкая и идет через лесную чащу, над деревьями в той стороне виднеется отличительная струйка дыма.

Если кто-то решит рассмотреть кусты и дерево, то при успешной **проверке Восприятия Сл 12**, заметит, как кусты еле шевелятся, и среди них проглядывается силуэты двух человек, судя по всему сидящих в засаде.

Когда герои подойдут ближе к развилке, наемники, что раньше отказали Гремиславу в услуге нападут на героев из кустов.

Двое выйдут спереди и еще двое сзади. Они скажут, что на деревьях засели еще несколько их товарищей. Что является ложью, чтобы распознать, нужна успешная **проверка Восприятия Сл 14** рассматривая деревья, либо успешная **проверка Проницательности Сл 14** анализируя наемника, либо можно вспомнить, сколько их было всего в харчевне и понять, что они лгут.

Наёмники, перед тем как вступить в бой предложат героям сдаться и сложить оружие.

Силы противника:

3 **наемника**

1 **глава наемников**

Наемники начнут бежать, если погибнет главарь или поляжет больше половины их группы.

Если герои проиграют или сдадутся, то их возьмут в плен. Наемники свяжут их и на телеге повезут дальше через **2.4. Заболоченная дорога**, чтоб там утопить. Однако там на них нападет водяной с болотными духами, что станет хорошей возможностью для побега.



## 2.5. ЗАБОЛОЧЕННАЯ ДОРОГА

*Идя по дороге, она превращается в тонкую тропку, вилляющую между кочек, огромных болотистых луж и высохших деревьев. Телеге ехать все тяжелее и Тучка напряженно пытаясь тянет её все больше погружаясь в грязь и ил.*

*В какой-то момент телега встает намертво и начинает погружаться на глубину. Вы видите, как кучки грязи и ила рядом вдруг начинают двигаться и пытаются утащить вас на дно.*

Телега в момент нападения становится недвижимой и начинает тонуть. Вся местность за пределами телеги является труднопроходимой.

Противники:

4х Болотные духи (**Грязевые мефиты**)

Эти гнусные создания попытаются утащить героев на дно болота. Часть духов вступит в ближний бой. Остальные будут летать поблизости, и отвлекать героев, периодически нападая.

Болотные духи будут биться до конца. Если герои начинают проигрывать, и вы хотите им помочь - водяной Душан может прийти раньше и прогнать разгневанных духов.

**Душан** – капризный **водяной**. Является в облике полного мужчины с короной из ила и веток. Называет себя местным владыкой болот и топей. Готов помочь героям с вызволением повозки, но только взамен на услугу.

Водяной появится, когда герои победят духов и, увидев их в деле, предложит им сделку. Он выпустит персонажей из болота и даст лечебной грязевой **мази**, если те согласятся ему помочь.

Душан хочет, чтобы герои избавились от волколака, который посягает на территорию его болот. Если персонажи выполняют его условия, то он вытащит телегу и выпустит их из леса. Но если поймет, что его обманули, то отомстит.

Душан так же может использовать свою магию, чтобы посеребрить оружие одного из героев.

Информация, которую можно получить от водяного о чудище:

- Появилось оно тут около трех лет назад и обитает примерно в одном месте, редко уходя от него далеко. Область эта находится к востоку от заброшенного хутора вперед по дороге
- Что случилось с хутором неизвестно, в какой-то момент он просто опустел
- Волколак силен и имеет свиту из волков, они любят нападать ночью и делать засады
- Обитает монстр к востоку от руин хутора

## 2.6. ЛЕСНОЙ ДОМ

*Протискиваясь по узкой тропе, спустя некоторое время вы выходите на поляну с высокой хижинкой, сплетенной из живых корней деревьев. Из трубы этого дома поднимается дымок.*

*Поляна благоухает, переливается и пестрит цветами с сотнями различных оттенков. Вы замечаете на ней травы и растений не свойственные для этой местности.*

Если герои захотят нарвать растений то каждый, кто захочет это сделать, включая **Тучку**, который захочет пожевать травы, должен пройти **спасбросок Мудрости Сл 14**. В случае провала защитное заклинание берет этих персонажей под контроль. Они становятся очарованными и пытаются расправиться со своими друзьями. Очарование можно снять, пройдя **проверку Мудрости Сл 14**. Эту проверку можно проходить каждый раз, когда очарованный персонаж получает урон.

На шум возни и драки или если герои просто постучаться в дверь выйдет хозяин дома, жрец Велеса и старший брат Цветаны.

**Рознег** – мужчина около 36 лет с серьезным лицом. Одет в шкуру медведя. Добр, но ворчлив. Предложит ночлег и пищу. Маг и заклинатель. В чужие дела не лезет, но готов дать совет.

Рознег боится лишний раз выходить за пределы своего дома и поляны. Постоянно рыщет глазами по деревьям и дергается от резких звуков. Даже на капище своего бога Велеса он уже не ходит, т.к. боится волколака. Однако скрывает это, говоря, что лес безопасен.

*Зайдя в дом, вы видите большую комнату, заполненную различными ритуальными приспособлениями и шкурами животных, а в нос бьет запах благовоний и горелых трав. По всему дому в некоторых местах вытесаны руны и висят многочисленные обереги.*

*В углу стоит небольшой алтарь, на котором горят свечи и лежат венки. По центру комнаты находится винтовая лестница, ведущая на второй этаж.*

*Хозяин дома предлагает расположиться и быть как дома, пока он заварит травы.*

**Обереги, покрытые рунами** – точь в точь как те, что были вытесаны на бревне при въезде в лес. Три больших рунических деревянных столба стоят в доме и защищают его от злых сил. Пока они невредимы, существа со злым мировоззрением не могут войти в жилище. Имеют 12 КД и 6 хитов.



**Винтовая лестница** – ведет на второй этаж дома. Там находится небольшая пыльная комната, со скромным убранством, в которой давно никто не жил. Стены увешаны высушенными букетами из васильков, а у окна с видом на поляну стоит старый письменный стол.

Обследуя стол можно найти **письмо**, оставленное Цветаной своему брату на прощание.

Общаясь с героями внутри дома, Рознег не станет рассказывать всю правду о волколаке и будет убеждать героев в том, что лес безопасен и его оберегает Велес. Рознег настаивает на том, чтобы герои остались тут на ночь и передохнули.

После ночного нападения, однако, Рознег расскажет героям правду.

Если до этого герои получили дополнительную информацию и поймали Рознега на не состыковке фактов, то немного надавив, он расскажет им всю правду. Герои так же могут попытаться пройти **проверку Проницательности Сл 14** и в случае успеха понять, что Рознег что-то недоговаривает.

Рознег разговоровшись, может поведать следующую информацию:

- Местные леса терроризирует ужасный монстр – волколак и его стая. Убить его не просто, его проклятую шкуру возьмет только серебро или магия.

*Рознег до последнего не станет рассказывать героям, что это из-за его отказа Милорад похитил шкуру и стол проклятым зверем.*

- Монстр, кажется, что-то сторожит в глубине леса и постоянно туда возвращается
- Из-за того, что капище Велеса осквернили, силы Рознега уже не такие как раньше и лес понемногу начинает хворать. В него проникает тьма

Рознег попросит героев помочь ему в борьбе с волколаком и если они согласятся, то он выдаст им в качестве аванса:

- **Свиток заклинания (Магическое оружие)**
- **Эльфийский плащ**

Сам Рознег, однако, не пойдет с героями, так как ослабел и жутко боится.

Во время разговора с Рознегом в его доме, персонажи могут совершить короткий отдых.





## 2.6. БРОШЕННЫЙ ХУТОР

*Дорога выходит на обширную поляну, среди которой поросшие мхом и растениями стоят руины построек.*

*Лучше всех сохранилось большое здание в центре, там крыша еще не до конца сгнила, и стены сдерживают напор природы и разросшегося сада. Рядом с ним располагаются руины амбара.*

**Амбар**, внутри которого сохранилась лишь куча сгнившей соломы, остовы полок и разбросанные старые инструменты.

Если разбирать солому, то можно найти спрятанный вход в подвал. Спустившись в него, в тесной, душной комнате можно найти остатки вещей семьи: старая одежда, веревки, кожаный сапог, несколько керамических мисок с маслом. Среди всего этого можно отыскать **детскую игрушку** — вырезанного из дерева волка. Она принадлежала брату Милорада.

На стене в подвале, немного освещая комнату, висит **Боевой топор +1**, его острая кромка излучает голубоватое сияние.

**Заросший сад** позади дома, где когда-то росли лекарственные травы и цветы. Теперь здесь хаос: корни покрывают землю, стебли переплелись, а среди буйства зелени виднеются древние каменные плиты. На плитах лежит свежий венок из диких лесных цветов.

Очистив плиты от растительности можно прочитать криво накарбанную надпись: "Здесь покоится семья Мирославичей. Пусть Дажьбог сохранит их души."

**Дом**, одноэтажный, со стороны кажется обветшалым и запустелым, подходя ближе, изнутри дома слышится тихое, грустное бормотание, вздохи и шарканье по полу. В дом ведет висящая на одной петле дверь и два открытых окна с разбитыми ставнями.

*Войдя в дом, чувствуется прохлада и затхлый запах запустения. Здесь сохранилась старая мебель: массивный деревянный стол, пара стульев, покосившийся шкаф и большой деревянный сундук в углу. Все покрыто толстым слоем пыли. На стенах висят детские рисунки — грубые наброски семьи, веселых животных и какого-то большого серого зверя. Все стены и остатки ковров вокруг истерзаны огромными когтями.*

Дом заполнен досками и частями мебели. Используя инструменты из амбара можно создать баррикады и закрыть проемы в стенах и окнах дома. **Баррикада** имеет 12 КД и 10 хитов.

Странные звуки исходят со стороны печки. Но осматриваясь вокруг, герои никого не увидят. Звуки периодически будут происходить, но источник их будет отследить невозможно.

**Печка.** В ней давно не разводился огонь, однако она практически не пострадала и её можно использовать по назначению.

Если развести в печке огонь, то в облаке дыма появится Гирчек, спрашивая героев, кто они.

**Гирчек** — домовый этого дома. Маленькая сторбленная фигура, покрытая сажей. Двумя тлеющими угольками, из-под шапки и седых бровей, светят глаза.



Если не провоцировать его и вести себя уважительно, то после расспросов он может рассказать о том, что произошло на хуторе:

*"В один день молодой господин пришёл особо расстроенный, а на следующий день в гневе ушёл в лес. Вернулся поздно вечером со страшного вида шкурой волка. А на утро... Милорад превратился в чудовище и ушёл в чащу сторожить свое единственное сокровище. Те, кто мог из семьи, покинули это место, мать Милорада зачахла с горя. А отец решил пойти спасти сына, но сам сгинул в лесу. Я искал-искал, но только топор его familialный и нашёл..."*

Домовой привязан к дому и его хозяевам и если герои пообещают спасти Милорада, то он расскажет им про подвал, где спрятан familialный топор. И согласится помочь в битве.

Домовой говорит, что чтобы снять проклятие нужно разобраться со шкурой, которая в тот роковой день появилась у Милорада.

**Старый сундук в углу.** Внутри помимо хлама и тряпок можно найти **письмо**.

После исследования этой локации начинается темнеть и героям нужно определиться с тем, где они планируют ночевать. Можете предложить им варианты из следующей главы.







## ГЛАВА 3: НОЧЬ В ЛЕСУ

В этой главе персонажи заночуют в одном из возможных мест. А с наступлением темноты по их души придет волколак со своей свитой. Само чудище не будет активно действовать. Оно будет наблюдать и анализировать героев, выманивая их и направляя своих волков. Скорее всего, персонажам удастся избавиться от части, или всей стаи в ночном сражении.

*Полная луна медленно выплывает из-за рваных облаков, заливая лес мертвенно-бледным светом. Длинные тени древних деревьев извиваются, словно живые, а в холодном воздухе повисает напряженная тишина. Затем ветер вдруг завывает, продираясь сквозь кроны, и из глубины леса раздается протяжный, жуткий вой. Он эхом расходится между деревьями, отдаваясь в груди первобытным страхом.*

Состав стаи:

x4 **Волка**

x1 **Лютоволк** (если его не убили ранее)

x1 **Волколак** (только облик гибрида)

### Ночь в заброшенном хуторе

Средней опасности вариант. Героям есть чем укрепиться в доме и расставить ловушки. Волкам будет сложно прорвать оборону. Волколак может в этом помочь, ненадолго показавшись перед героями в проёме, ужасающей фигурой.

### Ночь в доме Витигоста

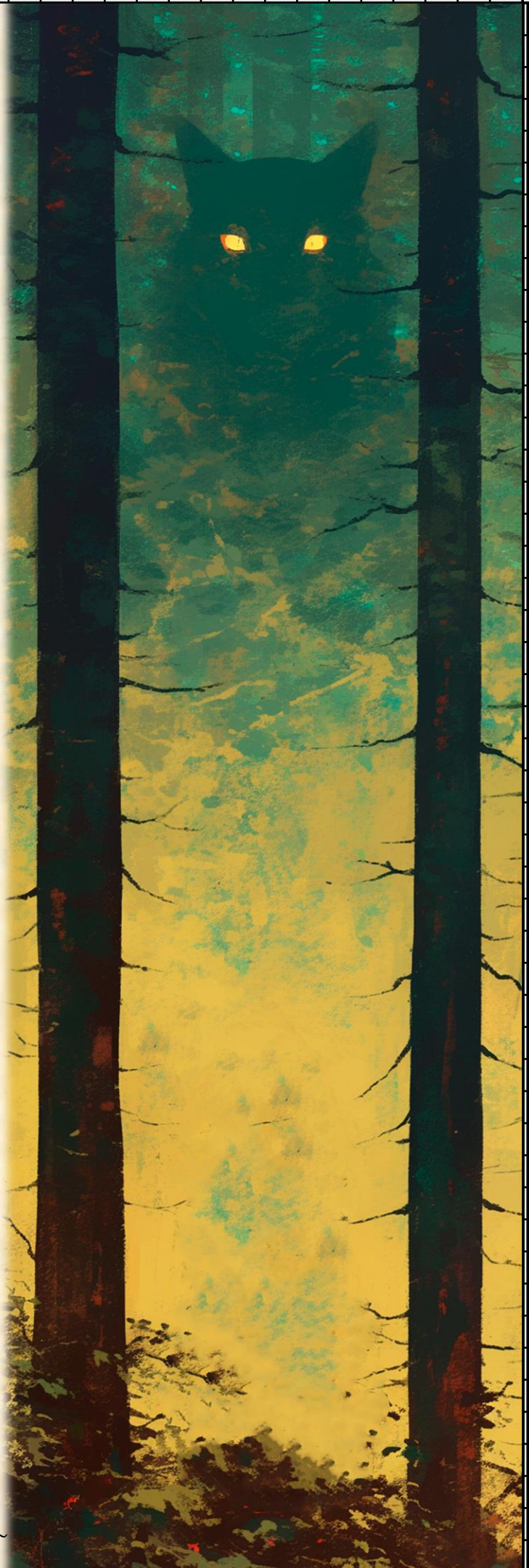
Самый безопасный вариант. Руны никак не дадут чудищу зайти внутрь дома. Волколак будет стараться их выманить и голосом человека настроить против Рознега. В случае неудачи волки постараются прорваться внутрь и сломать обереги.

### Ночь на дороге или в лесу

Самый опасный вариант. На открытой местности героев легко застать врасплох и атаковать из леса. Туман стелется по земле, ограничивая обзор до 30 футов.

**Вне зависимости от выбранного места** ночевки Волколак будет стараться не ввязываться в сражение, оценивая силу героев и в случае драки нанеся пару ударов сбежит в тень. Однако перед и во время нападения он будет:

- Пугать героев и выманивать их из укрытий говоря голосом Милорада
- Насылать порывы ветра, чтобы гасить источники света
- Давать команды волкам
- Ходить по крышам домов отвлекая внимание
- Наблюдать из леса горящими глазами
- Проявлять на стенах домов или стволах деревьев надписи, например – “Уходите”





## ГЛАВА 4: ПРОДОЛЖЕНИЕ ПУТИ

Убить волколака ночью героям, скорее всего не удастся, и они отправятся дальше. Либо по дороге во Власец чтобы закончить миссию. Либо прямо в логово зверя, чтобы закончить дело.

### 4.1. ЛОГОВО ВОЛКОЛАКА

*Лес вокруг вас становится глуше и темнее, будто сама природа здесь затаила дыхание. Деревья искривляются в причудливых формах, их стволы покрыты глубокими бороздами от когтей. По земле разбросаны кости животных, давно обглоданные и побелевшие от времени. В воздухе витает тяжелый запах зверя — смесь мокрой шерсти, гнили и засохшей крови.*

*Вы выходите на невысокий холм, его склоны поросли терновником, который изгибается так, словно пытается заслонить от чужаков черную расселину в его основании. Эта узкая, щель в земле ведет в логово.*

Если выкрасть и вернуть шкуру на место то проклятие спадёт.

В логове будут действовать дополнительные особенности, однако волколак и стая не будут ожидать нападения.

Состав стаи:

- x4 **Волка** (если их не убили ранее)
- x1 **Лютоволк** (если его не убили ранее)
- x1 **Волколак** (только облик гибрида)

#### - Легендарные действия -

Волколак может совершить 1 легендарное действие, выбирая из вариантов ниже. За один раз можно использовать одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. И использованные легендарные действия восстанавливаются в начале хода.

**Ужасающий взор.** Волколак смотрит на жертву, которая может его видеть в пределах 60 футов. Цель должна пройти **спасбросок Мудрости Сл 12**, при провале получая состояние испуганный.

**Прыжок.** Волколак прыгает на 30 футов в выбранную точку. Если в этой точке находилось существо оно должно пройти **спасбросок Силы Сл 14** или станет сбитым с ног.

#### - Действия логова -

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) волколак совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; нельзя использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Со стен пещеры начинают сыпаться пыль, земля и насекомые. Все вражеские существа должны пройти проверку Ловкости Сл 10 или стать ослепленными на 1 раунд.
- Черные корни деревьев начинают хватать всех вражеских существ. Они обязаны пройти **проверку Силы или Ловкости Сл 12**, в случае провала становясь опутанными пока корни не будут уничтожены (5 хитов 10 КД). Проверку на освобождение можно повторять в начале своего каждого хода.

Если показать волколаку вещи из его хутора, позвать его настоящим именем и пр., тот отвлечется и начнет внутреннюю борьбу на 1к4 раундов, атаки волколака будут совершаться с помехой, а атаки по нему с преимуществом.

Уменьшив хиты волколака до 0, тот будет без сознания и превратится обратно в Милорада.

Возможно, герои каким-то интересным способом, с помощью магии и актерского мастерства смогут разыграть сцену, которая вернет Милорада в прошлое и он сам сможет побороть проклятие изнутри. Тогда сразаться, вовсе не придется.

**Шкуру Оборотня** можно вернуть обратно на капище, тогда проклятие с Милорада спадет.

Можно взять шкуру себе, после настройки на Шкуру проклятие с Милорада спадет. Однако сам персонаж окажется под угрозой проклятия, а лес без защиты Велеса ждут темные времена и последствия могут докатиться и до ближайших деревень.

Шкуру так же можно уничтожить, это снимет проклятие с Милорада, но тогда персонажи навлекут на себя гнев Велеса, который в будущем может сыграть против них.

### 4.2. ТЕРНОВАЯ СТЕНА

*Темнеет и дорога приводит вас к высокой терновой стене в болотистой местности, пробиваться через которую очень сложное и долгое занятие. Однако это единственный путь.*

Тут не будет бонусов от логова, но героев застанет врасплох волколак со стаей (или её остатками). Они попытаются не дать героям вырваться из леса.

Если герои пообещали помочь **водяному**, но обманули, то он попытается им отомстить.



## ГЛАВА 5: КОНЕЦ ПУТЕШЕСТВИЯ

После всех злоключений герои наконец прибывают во Власец, где по слухам бушевала болезнь.

*Въезжая в город, обычно многолюдный и шумный, полный крикливых торговцев и народных гуляний, вы видите запустение. На улицах, немногочисленные повозки провожают глазами усталые и бледные люди. Окна в домах закрыты, а по округе ходят небольшие патрули стражи, оповещающие о карантине и комендантском часе.*

Если герои до этого уничтожили Шкуру или присвоили себе. То странная болезнь в городе продолжает распространяться. За груз лекарств Гремислав получит большую прибыль, около 2000 зм. Из которых Гремислав будет готов отдать героям 200 зм на всех, за их услуги.

Если герои вернули Шкуру на место, то болезнь после их приезда начнет сходить на нет и выручить на грузе получится не так много, около 1000 зм. Из которых Гремислав будет готов отдать героям 100 зм на всех, за их услуги.

Если герои сняли с Милорада проклятье, то в городе он найдет часть своей семьи. Кроме отца, тот ушел на поиски лекарства в соседние земли и так и не вернулся. Цветана услышав слухи прибудет к нему, как только сможет.

Если проклятие с Милорада не сняли, то со временем лес приобретет все более ужасную репутацию, а пропажи учащаются.





## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Письма

#### Письмо в повозке

Пожелтевший свиток, испачканный грязью и следами воды. Почерк аккуратный, но в конце торопливый, будто писавший спешил закончить письмо.

“Прости, что не отвечал раньше, но в дороге был немало дней. Наконец-то удалось достать обещанный товар. Как приедешь меня навестить во Власец, закатым пир.

Дорога через Волчьи Дебри — нелегкая. Думал идти в обход, но человек, живущий в глубине леса, сказал мне, что путь через дебри “очищен” и безопасен. Говорил уверенно, хотя выглядел он, скажу честно, изможденным и пугливым. Дал мне талисман со знаком Велеса, сказал зашит. Я благодарил, но сердце неспокойно. Что-то в его взгляде было... будто сам не верит в свои слова.

Пока еду дальше, но за деревьями, будто что-то копошится и преследует меня. Разум говорит, что это просто дикие звери, но сердце шепчет — что-то нечисто. Если я не доберусь, знай: путь через дебри не так безопасен, как мне говорили. Береги себя, брат.”

#### Письмо в доме

Старый пергамент, на котором красивым и аккуратным почерком написано:

“Дорогой брат, после случившегося я не могу больше тут находиться. Моя вина в произошедшем есть, и я её не отрицаю. Но ты поступил бессердечно и такого я простить не смогу никогда. Я буду искать способ разрушить проклятие.

Я ухажу, не ищи меня и не переживай. Я смогу себя прокормить своими умениями. В травах и зельях я хорошо разбираюсь.”

#### Письмо в хуторе

“Милораду все хуже. Проклятие пожирает его, обращая в чудище. Почти все уехали, но я останусь до конца. Не могу бросить своего сына. Передам эту весточку с ближайшим проезжающим по тракту.

Если и есть лекарство, прошу, отыщи его. Мы будем ждать тебя здесь.

Твоя любовь и надежда (Имя затёрто).”

## ПРЕДМЕТЫ

### Шкура Оборотня

Доспех (любой средний), редкий (требуется настройка)

Рекомендованная стоимость: 501-5000 зм

Представляет собой потрепанную шкуру огромного черного волка. Настраиваясь на предмет, она сливается с носителем.

Когда вы носите эту шкуру вы получаете бонус +1 К КД и с преимуществом проходите все проверки выживания и обращения с животными.

**Проклятие:** Шкуру нельзя снять добровольно. Она снимется только заклинаниями по типу высшее восстановление и лучше или когда вы умрете.

Каждую ночь вы видите кошмары, а в ночи с полной луной вы проходите **проверку Мудрости Сл 14**, при провале вы становитесь неуправляемым оборотнем. По окончании ночи вы снова превращаетесь в человека.

**ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ СЦЕНАРИЯ:**



ИМЯ ПЕРСОНАЖА Отшельник		Волхв Велеса	2 УРОВЕНЬ	КЛАСС ЗАЩИТЫ 14 ЩИТ	ХИТЫ	КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ	
ПРЕДЫСТОРИЯ Человек		КЛАСС Круг Земли			ВРЕМЕННЫЕ 17	2 / 2 ТЕКУЩИЕ	УСПЕХИ	
ВИД		ПОДКЛАСС			ТЕКУЩИЕ	МАКСИМУМ	КОСТЬ	ПРОВАЛЫ

## Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2	ИНТЕЛЛЕКТ +2 15 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	ИНИЦИАТИВА +1	СКОРОСТЬ 30	П. ВОСПРИЯТИЕ 13	СОСТОЯНИЯ
----------------------	-----------------------------------------------	------------------	----------------	---------------------	-----------

СИЛА +0 11 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
<input type="radio"/> +0 Спасбросок
<input type="radio"/> +0 Атлетика

<input checked="" type="radio"/> +4 Спасбросок
<input type="radio"/> +2 Анализ
<input type="radio"/> +2 История
<input type="radio"/> +2 Магия
<input checked="" type="radio"/> +4 Природа
<input checked="" type="radio"/> +4 Религия

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ			
Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Боевой посох с заговором	5	1d8+3	

ЛОВКОСТЬ +1 13 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
<input type="radio"/> +1 Спасбросок
<input type="radio"/> +1 Акробатика
<input type="radio"/> +1 Ловкость рук
<input type="radio"/> +1 Скрытность

МУДРОСТЬ +3 16 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
<input checked="" type="radio"/> +5 Спасбросок
<input type="radio"/> +3 Восприятие
<input type="radio"/> +3 Выживание
<input checked="" type="radio"/> +5 Медицина
<input type="radio"/> +3 Проницательность
<input checked="" type="radio"/> +5 Уход за животными

СПОСОБНОСТИ КЛАССА	
<b>Друидический язык.</b> Тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знает этот язык, автоматически замечаете эти послания.  Известные заговоры: <a href="#">Искусство друидов [Druidcraft]</a> <a href="#">Дубинка [Shillelagh]</a> <a href="#">Терновый кнут [Thorn whip]</a>  Известные заклинания: <a href="#">Разговор с животными</a> <a href="#">Лечащее слово</a> <a href="#">Обнаружение магии</a> <a href="#">Волна грома</a> <a href="#">Огонь фей</a>	<b>ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ</b> Единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний.  Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6-го уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.  Например, будучи друидом 4-го уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2-го уровня или две ячейки 1-го уровня.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2 14 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
<input type="radio"/> +2 Спасбросок

ХАРИЗМА -1 9 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
<input type="radio"/> -1 Спасбросок
<input type="radio"/> -1 Выступление
<input type="radio"/> -1 Запугивание
<input type="radio"/> -1 Обман
<input type="radio"/> -1 Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ
□ □ □ □ □ □

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ
□

СНАРЯЖЕНИЕ
Контейнер для свитков, битком набитый вашими молитвами и изысканиями, тёплое одеяло, комплект обычной одежды, <b>набор травника</b> , 15 зм  Рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая скобу.

ПРЕДЫСТОРИЯ
Ты был частью древнего круга хранителей природы, но мир изменился. Люди перестали слушать старые заветы, сжигали леса и разрывали землю.  Ты ушел, чтобы найти способ остановить разрушение. Теперь ты странствуешь, общаясь с духами природы и ищешь союзников. Ты знаешь: если не действовать, баланс будет нарушен навсегда.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ	
ДОСПЕХИ	◆ Лёгкие ◆ Средние ◇ Тяжёлые ◆ Щит
ОРУЖИЕ	◆ Простое ◇ Воинское ◇ Другое
ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ	
<b>Набор травника</b>	



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Народный герой

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Бойник

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

2

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

14

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

25

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

2 / 2

ТЕКУЩИЕ

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+1

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

13

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+5

Спасбросок

+5

Атлетика

ОУРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Секира	5	d12+3	
Метательный топорик	3	1к6+1	

ЛОВКОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+1

Спасбросок

+1

Акробатика

+1

Ловкость рук

+1

Скрытность

МУДРОСТЬ

+1

12

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+1

Спасбросок

+3

Восприятие

+3

Выживание

+1

Медицина

+1

Проницательность

+3

Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+5

Спасбросок

ХАРИЗМА

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+0

Спасбросок

+0

Выступление

+2

Запугивание

+0

Обман

+0

Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

Непоколебимая стойкость.

Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, хиты вместо этого опускаются до 1. Нельзя использовать способность, пока не завершите продолжительный отдых.

Свирепые атаки.

Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к итоговому урону еще одну кость урона этого оружия.

Ярость (2 в день)

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости и получить преимущества:

- проверки и спасброски Силы с преимуществом
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус +2 к урону
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание или если вы закончили свой ход, не получив урон или не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания вашего прошлого хода. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА

Вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточенно и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Вы получаете обостренное ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности. Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ 

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

Щит

ОУРУЖИЕ 

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, спальник, столовый набор, трутницу, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

Староста деревни Лисья - Витигост, наткнулся на вас в полу-диком состоянии во время охоты в лесу. Тогда, много лет назад, он приютил вас к себе и воспитывал все эти годы, давая кров над головой и еду.

Время проведенное вдали от цивилизации дает о себе знать. Кажется вам для того чтобы чувствовать себя спокойно всегда хочется иметь при себе побольше золота. А для удовлетворения своих первобытных потребностей хочется собирать все больше трофеев, утверждаясь в собственной силе и превосходстве.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Чужеземец

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

ОХОТНИК

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

2

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

15

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

16

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

2 / 2

ТЕКУЩИЕ

d10

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +1 Спасбросок

☒ +3 Анализ

☐ +1 История

☐ +1 Магия

☒ +3 Природа

☐ +1 Религия

СИЛА

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +3 Спасбросок

☒ +3 Атлетика

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +5 Спасбросок

☐ +3 Акробатика

☐ +3 Ловкость рук

☐ +3 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +0 Спасбросок

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ☒ Лёгкие ☒ Средние ☐ Тяжёлые ☒ Щит

ОРУЖИЕ ☒ Простое ☒ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

ИНИЦИАТИВА

+3

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

16

СОСТОЯНИЯ

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Длинный лук	7	1d8+3	Дальность 150/600
Рапира	5	1d8+3	

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

**Тёмное зрение.** Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.

**Стрельба** Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием (учтено выше).

**Предпочтительный противник (2 в день)** Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить его и сделать своим избранным врагом на 1 минуту или, пока не потеряете концентрацию.

Первый раз в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по избранному врагу и наносите ему урон, вы можете дополнительно нанести **1к4** урона.

**Транс.** Вы не нуждаетесь во сне. Вместо этого вы погружаетесь в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки. Во время этой медитации вы можете грезить о разных вещах. Некоторые из этих грёз являются ментальными упражнениями, выработанными за годы тренировок. **После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.**

Сл спасброска от заклинаний - 13  
2 ячейки 1-го уровня

Известные заклинания:  
[Опутывающий удар \[Ensnaring strike\]](#)  
[Град шипов \[Hail of thorns\]](#)

СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней и бурдюк. 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

Придя из дальних мест вы нарушили местные законы в благих целях. От сурового наказания вас спас староста деревни Лисьей - Витигост. Убедив всех в вашей полезности от отвел беду.

Вы знаток леса и охоты. Будучи наравне с лучшими разведчиками своего народа, вы путешествуете по землям в поисках собственного предназначения.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Солдат

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Наемник

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

2

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

15

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

17

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

2 / 2

ТЕКУЩИЕ

d10

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+2

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

13

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+5

Спасбросок

+5

Атлетика

ОУРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Двуручный меч	5	2d6+3	
Дротик (2 шт)	5	1к4+3	

ЛОВКОСТЬ

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+2

Спасбросок

+4

Акробатика

+2

Ловкость рук

+2

Скрытность

МУДРОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+1

Спасбросок

+3

Восприятие

+1

Выживание

+1

Медицина

+1

Проницательность

+1

Уход за животными

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона при атаке, то вы можете перебросить эту кость.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере **1к10** + 2

Использував это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ

Вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного.

Использував умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+4

Спасбросок

ХАРИЗМА

+0

11

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+0

Спасбросок

+0

Выступление

+2

Запугивание

+0

Обман

+0

Убеждение

СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, спальник, столовый набор, трутницу, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбoku.

20 золотых монет

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вы были воином дружины одного воинственного князя. В одной из битв ваш отряд потерпел поражение и вас взяли в плен. От незавидной участи вас спас староста деревни Лисьей - Витигост. Он выкупил вас из плена и дал вторую жизнь.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ 

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

Щит

ОУРУЖИЕ 

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Общий и эльфийский языки

Набор игральнх костей



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Отшельник

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Жрец

КЛАСС

Домен жизни

ПОДКЛАСС

2

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

18

ЩИТ

ХИТЫ

ТЕКУЩИЕ

ВРЕМЕННЫЕ

19

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

2 / 2

ТЕКУЩИЕ

d8

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

-1

СКОРОСТЬ

25

П. ВОСПРИЯТИЕ

12

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+2

14

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+2 Спасбросок

+2 Атлетика

ОУЩЕЛЕНИЕ

+1 Спасбросок

+1 Анализ

+3 История

+1 Магия

+1 Природа

+3 Религия

ОУЩЕЛЕНИЕ

Боевой молот

Священное пламя

БОНУС / СЛОЖНОСТЬ

4

Урон / Вид

d8+2

1к8

ЗАМЕТКИ

Спасбросок Ловкости Сл 13 на цель заклинания

ЛОВКОСТЬ

-1

8

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

-1 Спасбросок

-1 Акробатика

-1 Ловкость рук

-1 Скрытность

МУДРОСТЬ

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+4 Спасбросок

+2 Восприятие

+2 Выживание

+4 Медицина

+4 Проницательность

+2 Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+3 Спасбросок

ХАРИЗМА

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+2 Спасбросок

+0 Выступление

+0 Запугивание

+0 Обман

+0 Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ

ОЩЕЛЕНИЕ

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

ОЩЕЛЕНИЕ

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1 раз в день)

Вы получаете возможность направлять божественную энергию, для лечения тяжёлых ранений.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить 10 хитов. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними.

СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы лечить тяжёлые ранения. Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить число хитов, равное вашему уровню жреца, умноженному на пять. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума.

ПОБОРНИК ЖИЗНИ

Ваши лечащие заклинания становятся эффективнее. Восстанавливая хиты существу добавляйте еще 3 хита.

СВЕТ

Вы касаетесь одного предмета. 1 час предмет испускает свет в радиусе 40 футов. Свет может быть любого цвета. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или окончите действием.

Сл спасброска 13

3 ячейки заклинаний

Приказ [Command]

Лечащее слово [Healing word]

Лечение ран [Cure wounds]

Нанесение ран [Inflict wounds]

Благословение [Bless]

Праведное восстановление

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы подпитать свои заклинания. Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, произносите молитву и возвращаете одну потраченную ячейку заклинаний, уровень которой не превышает половины вашего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону). Вы можете использовать это умение 1 раз за продолжительный отдых.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ

ОУЩЕЛЕНИЕ

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

ЩИТ

ОУЩЕЛЕНИЕ

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Инструменты пивовара

СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, одеяло, 10 свечек, трутницу, коробку для пожертвований, 2 упаковки благовоний, кадило, облачение, рационы на 2 дня и бурдюк.

20 золотых

ПРЕДЫСТОРИЯ

Я всегда верил в богов, но никогда не слышал их голоса. Однако в один день все изменилось: Я получил видение, знак, открывшее мое высшее предназначение.

С тех пор я иду по миру, ведомый высшей силой, неся благодать и милость. Люди называют меня пророком, слугой божьим, а кто-то — безумцем. Но я знаю одно: я был избран, и мне предстоит великая миссия. Осталось только понять, что именно требует от меня бог.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Послушник

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Дружинник

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

2

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

18

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

20

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

2 / 2

ТЕКУЩИЕ

d10

КОСТЬ

СПАСБОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+0

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

11

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

+2

Атлетика

+4

О -1 Спасбросок

-1

Анализ

-1

История

-1

Магия

-1

Природа

+1

Религия

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Боевой молот	4	1к8+2	Держа двумя руками урон 1к10+3
Метательное копье (5 штук)	4	1к6+2	Дистанция 30/120

ЛОВКОСТЬ

+0

11

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

+0

Акробатика

+0

Ловкость рук

+0

Скрытность

МУДРОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

+3

Восприятие

+1

Выживание

+3

Медицина

+3

Проницательность

+1

Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

+2

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

ХАРИЗМА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

+5

Выступление

+3

Запугивание

+3

Обман

+3

Убеждение

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

Защита.

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого нужно использовать щит.

НАЛОЖЕНИЕ РУК.

Ваше касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, восстанавливающийся после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать суммарно 10 хитов. Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить хиты этого существа на любое число. В качестве альтернативы, вы можете потратить 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА.

Если вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинаний для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1-го уровня и ещё 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого до максимума в 5к8. Если цель — Нежить или Исчадие, урон увеличивается на 1к8 с максимумом 6к8.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО (3 в день).

Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения злых сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех Исчадий, Небожителей и Нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете вид (Исчадие, Небожитель, Нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно. В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены.

Сл спасброска от заклинаний - 13

Известные заклинания (2 ячейки 1-го уровня):  
Лечение ран  
Защита от зла и добра  
Щит веры  
Обнаружение магии

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ 

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

Щит

ОРУЖИЕ 

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

СНАРЯЖЕНИЕ

Боевой молот и щит

Рюкзак, одеяло, 10 свечек, трутницу, коробку для пожертвований, 2 упаковки благовоний, кадило, облачение, рационы на 2 дня и бурдюк.

80 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

Я прибыл в деревню Лисья, следуя за слухами о зле, таящемся в болотах и лесах этого края. Я надеялся найти источник скверны, что нарушает равновесие и несёт страдания простым людям и искоренить именем своего покровителя, бога Хорса. Однако, ещё не успев начать поиски, я тяжело заболел — трясучка и горячка свалили меня на постоялом дворе. Староста Витигост не дал мне умереть: позвал местных лекарей, оплатил снадобья и пищу и приютил до полного выздоровления. Я поклялся, что отплачу добром, когда встану на ноги.



Благодарю за прочтение!

Все арты в приключении, были созданы с помощью Midjourney (спасибо Korozy ([Таверна Короза](#))). Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop.

Если хотите поддержать автора:

[Бусти](#) и [Ютюб](#)



© 2024 год, Титов Михаил.

Все ссылки на "Подземелья и Драконы" и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземелья и Драконы", принадлежат их владельцам



## СЕТТИНГ “ЯСНОГРАДЬЕ”

Если плыть от островов пиктов на восток, минуя нурманские фьорды, то рано или поздно увидишь низкие берега, поросшие березами и елями. Это – начало Ясноградья, земля, что тянется от студеного Нурманского моря до теплого Понта и от Сарматских гор до болотистых окрестностей Ас-Итиля, где полноводная Ранха впадает в Хвалисское море.

**Ясноградье** – это земля, где сеть речных лент связывает между собой дремучие чащобы севера и безбрежные степи юга. Реки – это душа Ясноградья. Темный и стремительный Волхов несет ладьи с купцами и наемниками из Нурманского моря в Ладогу – северные врата Ясноградья, стоящую на берегу огромного озера Илемерь. Сюда со всего севера стекаются нурманские хирды и чухонские отряды в поисках славы, денег, а также для помощи Ладоге в отражении атак Кашеева воинства. Сюда же они свозят всю добычу от своих походов, чтобы, пройдя еще через десяток посредников, она попала в жадные руки ромейских и парсидских купцов.

Из Илемеря дальше на юг течет неторопливая Товаль, медленно неся свои прозрачные воды мимо низких, заболоченных берегов к последней реке на пути к Понту – Борисфену. На пути к Борисфену к Товали присоединяет свои воды извилистый Эридан. На берегу Эридана на полпути между Нурманским морем и Товалью стоит древний сильный град Болоцк. Несмотря на близость Нурманского моря, здесь почти нет нурманских купцов и дружин: «лучшим людям» Болоцка не нужны конкуренты в торговле, а военных людей здесь хватает и без нурманов. Защитникам Болоцка не занимать мужества и воинской выучки для отражения набегов Чуда-Юда и его прихвостней.

Ладьи с торговыми гостями из Ладоги и Болоцка проплыв в Борисфен останавливаются у стоящего на холмах несокрушимого Смольграда, чтобы привести снасти в порядок и подготовить ладьи к переходу через бурные пороги Борисфена. Здесь север встречается с югом, нурманские мореходы пьют мед с ромейскими купцами и парсидские ученые записывают свои рассказы о «стране склавенов».

На пути из Смольграда в Понт и ромейские земли, на высоком берегу Борисфена, на границе между дремучими лесами и бесконечной степью стоит шумный Искоростень. Это южные ворота и один крупнейших торговых город Ясноградья. Здесь на торгах сливаются в единый гомон славянская вязь слов, грубый говор нурманов, хлесткий, как удар сабли, язык сарма-

тов и певучая речь ромеев и персов. Шаткий мир между сарматскими каганами понтийских степей и князьями южных городов Ясноградья поддерживается пока выгоды от торгового пути перевешивают все накопившиеся обиды. Несмотря на это, Змей Горыныч, обосновавшийся в Сарматских горах, заставляет своих прихвостней из числа покоренных племен совершать набеги на Искоростень, Чернокамень и Хортец для захвата рабов, зерна и золота.

Но не у всех купцов и искателей приключений с севера путь лежит в ромейские земли. Другой торговый путь зовет на восток, к жарким ветрам Хвалыни. Много товаров, славы и добычи можно привезти из Парсии, попав туда через Хвалынское море. От Ладоги и озера Илемерь для этого нужно долго плыть по широким рекам Ранха и Акха.

По берегам этих могучих рек, окруженные дремучими лесами стоит множество городов и городков, среди которых наиболее известны Волчанск, Торжок, Ясноводье, Белоозеро и Белград. Сюда приносят свою добычу местные бойники и охотники, меняя ее на товары севера и юга (зерно, оружие и рабов), потому что от золота в лесах мало толка. Самый крупный из этих городов – Ясноводье стоит на слиянии Анхи и Ранхи.

Далее Ранха степенно несет свои воды по лесным берегам, пока не достигнет могучего Сурамата — города, где уже много лет сарматы живут и торгуют рука об руку со славянами. Здесь леса становятся редкими, а степные травы густыми. Сурамат наряду с Ас-Итилем, по праву считаются одним из крупнейших торговых городов и восточными воротами Ясногорья. Ранха связывает эти два города стремительно неся путешественников по бескрайним степям, мимо кочующих племен сарматов.

Ас-Итиль – это торговая жемчужина Хвалыни. Здесь сходятся маршруты караванов из Парсии. И сюда же перебирается на зимовку наиболее удачливые каганы сарматских племен, чтобы приятно провести время пока зимующий скот питается подножным кормом, обильно растущим на огромном количестве островков, разбросанных по всей дельте замерзшей Ранхи.

Земли Ясноградья богаты ресурсами, такими как мех, мед и пшено. Они находятся близко к сильнейшим и богатейшим государствам: Ромеи и Парсии. При этом народы там живут вольно, потому как множество рек и лесов в Ясноградье помогает торговле, но мешает захватчикам. Здесь сложилась вольная земля, на которой живут разные племена и народы, торгуя между собой и помогая друг другу в тяжелую минуту.

Города и городки Ясноградья, хотя и не объединены под единой властью, обладают сложной системой самоуправления. Главным органом власти является «вече» — собрание свободных мужчин, где решаются вопросы войны, мира, выбора вождей и распределения ресурсов. Решения здесь принимаются не единолично, а через обсуждение, где каждый может высказаться. Однако влияние старейшин, именуемых «нарочитыми» или «лучшими людьми», преобладает. Это мудрецы и вожди родов, чей авторитет зиждется на традициях, богатстве и военных заслугах. Без их согласия ни одно решение вече не принимается, но и они не могут действовать вопреки воле большинства.

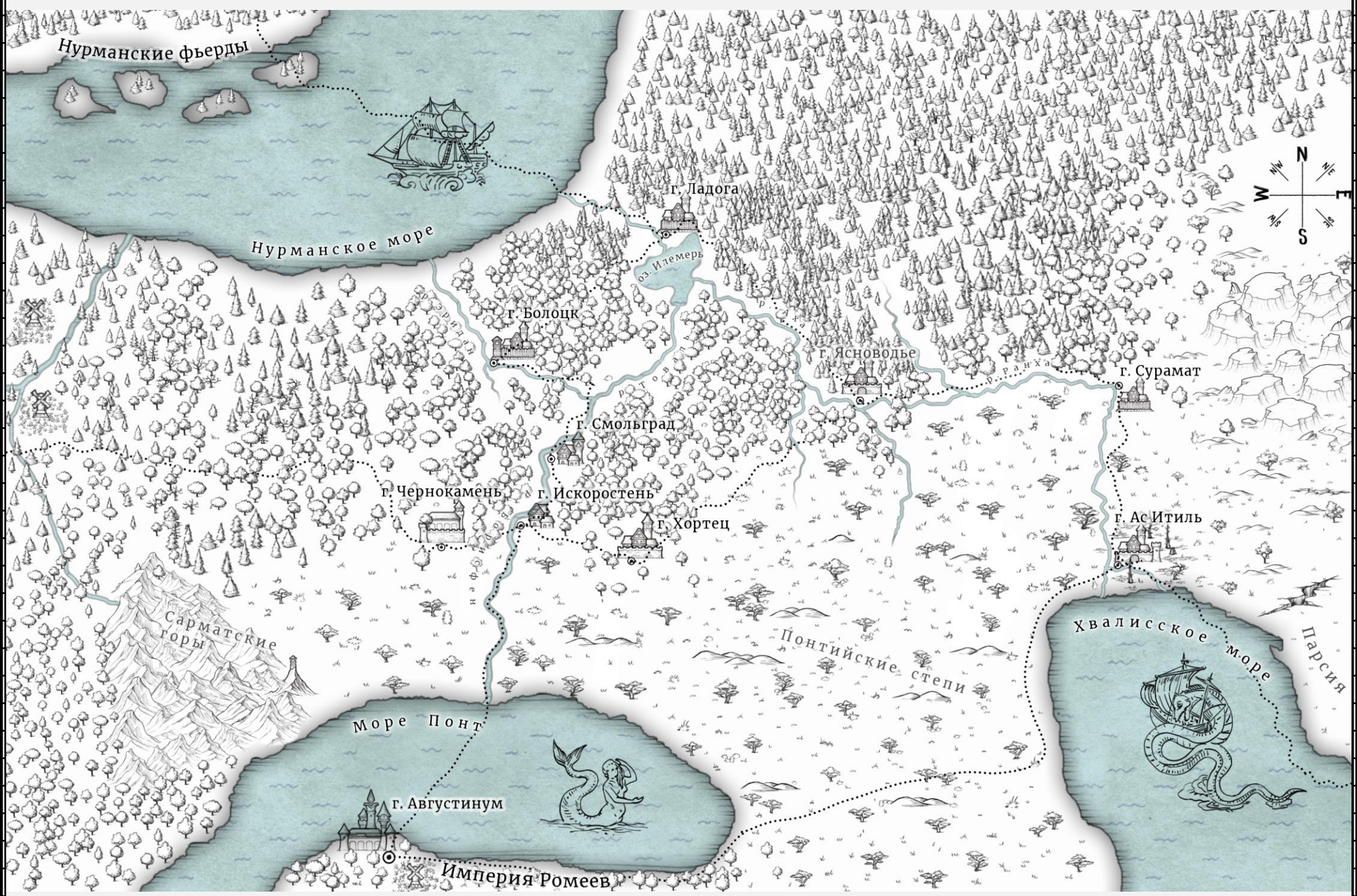
Военная власть сосредоточена в руках князей, избираемых вече. Их власть ограничена: они отвечают за оборону, сбор ополчения и суд, но не могут начинать войны или вводить налоги без одобрения «вече». Князь опирается на дружину — воинов, лично ему преданных. Любопытно, что дружинники зачастую — чужаки, призванные из других племен, что ослабляет их связь с общиной.

Князь может быть изгнан вече («показан путь»), если его действия вызывают недовольство. Такие случаи редки, но служат напоминанием, что власть здесь условна и зависит от народной поддержки.

Ополчение городов и племен состоит из всех свободных мужчин, обученных владению оружием. Это делает их опасными противниками в войне, несмотря на отсутствие единой армии. Однако раздробленность и зависимость князей от «вече» затрудняют быструю мобилизацию.

**Ясноградье** — это вольная земля, традиции и совместное управление формируют уникальный уклад жизни, но которая при этом сохраняет единство благодаря взаимовыгодной торговле и общей необходимости противостоять внешним угрозам.





Нурманские фьерды

Нурманское море

г. Ладога

оз. Илемерь

г. Болоцк

г. Ясноволье

г. Сурамат

г. Смольград

г. Чернокамень

г. Искоростень

г. Хортец

г. АсИтиль

Сарматские горы

Море Понт

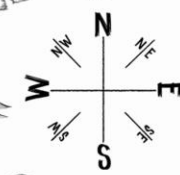
г. Августинум

Империя Ромеев

Понтийские степи

Хвалисское море

Парсия





## Божества Ясноградья

Божества Ясноградья равнозначны, среди них нет явного лидера. Они 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



#### Ящер (Дажьбог)

**Сфера влияния:** Подземный мир, возрождение, перерождение, посмертное воздаяние, тайное знание, знание руд.

**Символы:** Уроборос, змея, янтарь.

**Мифы:** проглатывает солнце вечером, для того чтобы вернуть его утром. Хранит души умерших до возрождения. Знает все тайны мира (от душ умерших). Распределяет умерших в Пекло или Ирий, а также возвращает в мир живых достойных перерождения. Иногда отождествляется с солнечным Дажьбогом, подчеркивая двойственность природы справедливости (она бывает жестока). Все его дары, в том числе получение знания получают за справедливую плату, которая бывает очень тяжела.

**Ритуалы:** Бросание черного петуха в колодцы и омуты.

**Праздник:** Зимние святки (25 декабря). Возжигание костров из «нового» огня, получаемого трением. Танцы ряженных, просьбы о плодородии.

**Характер приверженцев:** Мудрые, скрытные, склонные к рефлексии. Ценят справедливость, но готовы платить высокую цену за знания.

#### Последователи:

- Волхвы и провидцы, ищущие разгадки тайного и секреты перерождения.
- Рудознатцы и рудокопы, ищущие секреты недр земли.
- Судьи и хранители традиций, следящие за соблюдением законов.



#### Марена (Морана)

**Сфера влияния:** Смерть, холод, бездушная логика, холодная красота, отдых и спокойствие для восстановления.

**Символы:** Черная луна, волк, алмаз.

**Мифы:** управляет зимним сном природы. Её слезы становятся инеем, а дыхание — метелью. Дает природе отдых необходимый для обновления жизни.

**Ритуалы:** Оставление черной овцы привязанной живой в чаще леса.

**Праздник:** Ночь Черной Луны (19 января). Купание в холодной воде (обновление здоровья и заморозка крастоты). Гадания на зеркала или на ледяных поверхностях.

**Характер приверженцев:** Холодные, дисциплинированные, рациональные. Уважают цикл жизни и смерти.

#### Последователи:

- Убийцы, видящие смерть как часть природного порядка.
- Лекари, использующие знания о смертельных болезнях чтобы помогать людям.
- Волхвы и интриганы, для которых достижение цели важнее мнения окружающих.





### Морозко (Студенец)

**Сфера влияния:** Лютые морозы, очищение природы от слабых, защита границ между мирами.

**Символы:** Ледяной посох, черный лебедь, серебряные бубенцы.

**Мифы:** Страж врат между мирами. Может спасти путника, оградив его от влияния с той стороны или погубить нечестивца ледяным дыханием.

**Ритуалы:** отдать часть тепла растопив полностью снег в руке.

**Праздник:** Кудесы (10 февраля). Поминование предков, ушедших на ту сторону и домового как их представителя. На стол в этот день ставится один лишний прибор.

**Характер приверженцев:** Суровые, непреклонные, верные долгу.

#### Последователи:

- Стражи и пограничники, охраняющие границу города или общины.
- Охотники на нечисть, защищающие живых от порождений той стороны.
- Волхвы и отшельники, поддерживающие принцип жертвы слабыми ради выживания сильных.

### ВЕСНА



### Жива

**Сфера влияния:** Пробуждение жизни, плодородие, девичья красота, юность.

**Символы:** Красная лента, жаворонок, ландыш.

**Мифы:** разбивает ледяные оковы рек и ручьев, пробуждает землю ото сна.

**Ритуалы:** Пускание веток с повязанными лентами по воде.

**Праздник:** Живин День (22 марта). Сжигание чучела зимы в день солнцестояния. Выпекание и угощение блинами.

**Характер приверженцев:** Жизнерадостные, щедрые, полные надежд

#### Последователи:

- Юноши и девушки, ищущие достойную пару.
- Невесты и молодые матери, просящие плодородия и здоровья детей.
- Волхвы и целители, использующие травы и весенние воды.





### Яровит

**Сфера влияния:** Мужская сила, охрана границ, земли и посевов, весенние грозы.

**Символы:** Красный щит, сокол, рубин.

**Мифы:** Бог-воин. Источник мужской силы. Охраняет границы и следит за строгим выполнением договоров и обязательств.

**Ритуалы:** разрезание свежеспевавшегося хлеба на части по числу членов семьи, с учетом их пола и возраста (главе семьи – самый большой кусок) с последующим совместным поеданием.

**Праздник:** Яров день (14 апреля). Поединки под дождем, на границах пашен или на берегу реки. Обязательно в ярких красных одеждах.

**Характер приверженцев:** Энергичные, решительные, прямолинейные

#### Последователи:

- Молодые юноши, проходящие обряды инициации.
- Лидеры общин и купцы, заключающие договоры и следящие за их исполнением.
- Землепашцы, следящие за границами своих наделов.



### Хорс (Коневичи)

**Сфера влияния:** Дороги, торговля, судьба, движение солнца.

**Символы:** Солнце, конь, золотая подкова.

**Мифы:** Двуликий бог или братья-близнецы, управляющие путями живых и мертвых.

**Ритуалы:** Подношение первой монеты или первых колосьев на перекрестках.

**Праздник:** Свистопляски (15 мая). Освящение первой борозды, окропление земли молоком. Танцы и песни вокруг засеянных полей. Закапывание монет в первую борозду для «роста» дохода.

**Характер приверженцев:** Авантюрные, гибкие, удачливые

#### Последователи:

- Купцы и мореплаватели, перед началом нового дела или перед отъездом.
- Землепашцы, засевающие новый урожай в особенности на новом поле.
- Игроки и первопроходцы, ищущие благосклонности судьбы.



## ЛЕТО



### Лада

**Сфера влияния:** Любовь, брак, гармония, сотрудничество.

**Символы:** Березовый венок, лиса, аметист.

**Мифы:** примиряет между собой противоположности (огонь и воду) для общей пользы. Охраняет любовь и взаимопонимание в браке и любых других союзах.

**Ритуалы:** Пускание березовых венков по реке.

**Праздник:** Солнцеворот (22 июня). Купание, прыжки через костры, сбор целебных трав и поиск парами папоротника.

**Характер приверженцев:** Милолюбивые, дипломатичные, рассудительные.

#### Последователи:

- Семьи, планирующие свадьбы и заключающие союзы.
- Дипломаты и миротворцы, разрешающие конфликты через переговоры.
- Волхвы, использующие несколько разных стихий



### Род (Перун)

**Сфера влияния:** Доблесть, подвиги ради семьи и рода, смекалка, освоение нового.

**Символы:** Дуб, бык, стальное копье или меч.

**Мифы:** Хранитель родовой памяти. Грозой и молнией очищает землю от порождений зла. Помогает первопроходцам и полководцам.

**Ритуалы:** Нестандартное решение нестандартных задач для пользы рода.

**Праздник:** День первых (25 июля). Поедание жертвенного быка, купленного на совместные деньги общины около старого дуба. Во время жертвенного приема пищи вспоминают и отдают дань значимым достижениям предков.

**Характер приверженцев:** Мудрые, амбициозные, знающие традиции и понимающие их суть

#### Последователи:

- Старейшины и лидеры общин, использующие традиции для помощи общине.
- Князья и полководцы, добивающиеся побед во славу предков.
- Творцы и подвижники, использующие известное чтобы открыть новое, полезное общине.





### Велес

**Сфера влияния:** Скот, урожай, богатство, торговля, охота, промысел, лес, оборотничество.

**Символы:** Сноп пшеницы, медведь (волчий пастырь), кошель с деньгами.

**Мифы:** Покровитель тяжелого труда ради накопления богатств. Оборотень, наставник волхвов. За удачу без приложения усилий требует большую плату.

**Ритуалы:** Жертвоприношение последнего кувшина собранного меда, последнего снопа на пашне, денег за последний проданный в году товар.

**Праздник:** День урожая (28 августа). «Завивание бороды» Велесу. В последний не сжатый сноп в поле завивают ленты и оставляют в качестве жертвоприношения. В честь урожая устраивают совместный обед, куда каждый приносит угощение.

**Характер приверженцев:** Предприимчивые, трудолюбивые, целеустремленные, слегка циничные

#### Последователи:

- Купцы, крестьяне и ремесленники, желающие накопить и приумножить урожай, скот, деньги и т.д.
- Охотники и следопыты, желающие получить богатую добычу.
- Волхвы, оборотни и знахари, использующие силы леса.

## ОСЕНЬ



### Сварог

**Сфера влияния:** Ремесло, огонь, созидание.

**Символы:** Кузнечный молот, филин, медный браслет со знаком огня.

**Мифы:** выковал колесницу для солнца. Покровитель старательных и изобретательных ремесленников. Карает нерадивых мастеров. Не признает магию и «короткие пути». Противник волхвов и чародеев.

**Ритуалы:** «Кормление» огня в кузне и в печи.

**Праздник:** Сварожич (21 сентября). Разжигание «нового» огня (трением). Обход вокруг селения с «новым» огнем для его очищения и разжигания от него очагов в домах.

**Характер приверженцев:** внимательные, пытливые, упрямые, недоверчивые

#### Последователи:

- Кузнецы и ремесленники, использующие огонь в своем ремесле.
- Строители и изобретатели, создающие без применения магии.
- Охотники на колдунов и ведьм, использующие силу рукотворного огня.





## Мокошь

**Сфера влияния:** Материнство, судьба, ткачество, женские ремесла.

**Символы:** Серебряная игла, курица или корова, вытканное и расшитое полотно.

**Мифы:** Покровительница матерей, беременных и рожениц, а также прях и ткачих. Защитница женщин и девушек. Прядет нити судеб. Наделяет «женским счастьем». Жестоко карает ленивых и небрежных хозяек. В плетении ей помогают спутницы. Их может быть двое (Доля и Недоля) или трое (Дева, Мать и Старуха).

**Ритуалы:** запрет на занятие рукоделием в любую пятницу. В этот день раскладывают 4 клубка по углам для «женского счастья».

**Праздник:** Рожаны (28 октября). Готовят угощение для всей семьи для благополучных родов. Обязательно на стол ставят мед, квас и свежую выпечку. Необходимо чтобы пища была мягкой и ароматной. Кусочки теплой еды раскладывали по 4-м углам для сохранения тепла и добра в доме.

**Характер приверженцев:** Терпеливые, мудрые, планирующие наперед и фаталистичные

### Последователи:

- Роженицы и повитухи, принимающие роды.
- Ткачихи и мастерицы, занимающиеся рукоделием.
- Волхвы и гадалки, читающие нити судеб и ткущие полотна со скрытыми пророчествами.



## Стрибог

**Сфера влияния:** Ветер, перемены, свободная воля.

**Символы:** Перо, синица или орел, топаз.

**Мифы:** властвует над воздушным пространством между небом и землёй, где по его велению веют ветры — «стрибожьи внуки». Он может, как наказать, послав настоящий смерч или же наоборот пригнать тучи и ниспослать долгожданный дождь. Стрибог покровитель моряков и путешественников, а также всех бунтарей жаждущих изменений.

**Ритуалы:** Запуск змеев с посланиями

**Праздник:** Птичьи ветра (28 ноября). Повязывание белых лент на ветки. Окуривание дома душистыми травами и последующее проветривание ветром. Кормление птиц.

**Характер приверженцев:** Непредсказуемые, независимые, мятежные, переменчивые

### Последователи:

- Мореплаватели и первопроходцы, ловящие попутный ветер.
- Бунтари и новаторы, отвергающие устои ради неизвестного, но нового.
- Волхвы и исследователи, использующие непредсказуемую силу ветра.



## Злодеи и антагонисты Ясноградья

В качестве отрицательных персонажей можно выделить сущности, стремящиеся разрушить установленный порядок сменяемости власти установив единоличное начало.



### Карачун

**Сфера интересов:** Мрак, голод, безумие.

**Символы:** Ворон, пустой котел, мертвое дерево.

**Мифы:** стремится сделать так, чтобы самая долгая ночь не закончилась, все живое на земле погибло и мир вернулся бы к хаосу. Иррационален и крайне жесток.

**Реализация в сеттинге:** пытается воздействовать на мир через сны людей, сводя их с ума и обращая в своих приверженцев и посланцев. Обещает безграничную власть и свободу с помощью магии и тайных откровений. После первых успехов внушает последователям, что только он является источником «истинных» знаний и постепенно подталкивает их на путь саморазрушения. В итоге его последователи превращаются в очень могучих безумцев, приносящих смерть и разрушение всем окружающим.

Поддавшиеся увещаниям безумных проповедников-прорицателей служащих Карачуну и отвергнувшие защиту богов поселения представляют сейчас печальное зрелище. В этих местах среди развалин и следов пожаров бродят обезумевшие выжившие в поисках пищи, к которой они относят все что могут съесть, включая и других выживших.

Для защиты от безумных проповедников Карачуна князья и старейшины поселений часто прибегают к помощи убийц служащих Марене и охотников на нечисть почитающих Морозко.



### Кощей

**Сфера интересов:** Вечная зима, тлен, власть над смертью.

**Символы:** Череп, ржавые цепи, ледяная корона.

**Мифы:** стремится остановить время и разорвать календарный круг для того, чтобы подчинить всех своей власти. Его невозможно убить обычным способом, так как он спрятал свою смерть в артефакте (волшебной игле). Крадет невинных девушек, чтобы выпить их жизненную силу и тем самым стать еще сильнее.

**Реализация в сеттинге:** Его методы – это обещание вечной жизни и богатства своим приверженцам в обмен на безусловную преданность и подчинение. Продвигает доктрину своей исключительности, «особого пути» которые «дают право» обманывать и использовать для своей выгоды всех не причастных.

Обманом и интригами захватил один из крупных городов на севере и устроил там свое царство. В Царстве Кощея только он имеет неограниченную власть, поддерживаемую культом «смерти без смерти» состоящим из преданных лично ему и сказочно богатых колдунов и чернокнижников, часть которых – упыри или стремятся ими стать.

Живых людей в этом царстве практически нет, т.к. оживленные мертвецы более эффективно работают и не требуют ресурсов. Те немногие живые, что не относятся к культу Кощея опутаны целой сетью долгов, клятв и обязательств по отношению к его культу и вынуждены смириться со своей горькой участью. Они, не гнушаясь любых источников заработка, пытаются выкупить или украсть в соседних землях молодых девушек, чтобы отдать их Кощею в качестве ежегодной жертвы вместо своих детей. Особенно амбициозные из них пытаются накопить деньги на непомерно огромный взнос для вступления в культ.

Кощей постоянно пытается расширить границы своего царства с помощью интриг подкрепленных отрядами немертвых армий. Но соседние города, призвав на помощь яростных северных воинов-нурманов мужественно оказывают сопротивлению попыткам экспансии Кощея.





### Змей Горыныч

**Сфера интересов:** Первородная стихия, власть над людьми, страх.

**Символы:** три головы, пламя, пещера.

**Мифы:** Трехглавый летающий змей. Стремится подчинить своей воле всех людей. Разрушает и сжигает непокорные селения. Собирает в качестве дани молодых девушек, которых потом держит в рабстве.

**Реализация в сеттинге:** помимо того, что он сам по себе грозная сила, собирает вокруг себя наиболее сильных и безжалостных воинов. В его окружении царит безусловный культ силы: слабый должен подчиняться, а сильный может забрать себе все что способен удержать.

Захватил небольшой городок у подножия гор, где основал свое царство. Сам живет в пещере рядом городом, а от его лица городом управляет посадник – самый сильный боец из его приверженцев. Горыныч много времени проводит в спячке накапливая силы. В это время его покой охраняют его рабыни-стражницы, похищенные им и воспитанные как преданные воительницы. Раз в году Горыныч просыпается и прилетает в город. В честь этого события в городе проводится турнир, победитель которого получает в награду на выбор одну из рабынь-стражниц Горыныча в жены и становится новым наместником в городе. Горыныч же забирает себе из города или окрестных сел новую рабыню.

Соседние города и села страдают от набегов последователей Горыныча, которые периодически пытаются захватить там ценную добычу: имущество и рабов. Часто для защиты от Горыныча соседи призывают на помощь метких и быстрых конных лучников-батыров из степи и свирепых лесных бойников-оборотней.



### Чудо-Юдо

**Сфера интересов:** Наводнения, яды и болезни, скорбь.

**Символы:** многоглавый (6,9 или 12), черный омут, черный конь.

**Мифы:** Чудовище со множеством змеиных голов, телом великана и ядовитой кровью. Закован в броню, может превращаться в человека. Стремится извратить человеческую природу, превратить всех в водных существ, а сопротивляющихся отравить либо заразить болезнями.

**Реализация в сеттинге:** Царство Чудо-Юда — это огромные болота, простирающиеся вокруг запруженного его усилиями рукава реки. Его последователи – это отчаявшиеся люди, многие из которых неизлечимо больны. Чудо-Юдо предлагает им найти утешение среди бесконечных болот его владения. За порцию напитка из особых замутняющих рассудок водорослей, дающих передышку от боли и скорби, последователи беспрекословно выполняют любые задания Чуда-Юда. Однако помимо привыкания, у этого напитка есть еще один страшный побочный эффект – он постепенно превращает пьющих его в змеелюдей, теряющих остатки разума и памяти и попадающих в услужение Чуда-Юда до конца своих дней.

Последователи Чуда-Юда заманивают жителей окружающих поселений в болота к своему повелителю, чтобы пополнить армию его добровольных рабов. Они не только прельщают больных и отчаявшихся в жизни людей, но и распространяют опасные болезни для пополнения их числа.

Чтобы защититься от действий последователей Чуда-Юда, князья и старейшины поселений зачастую зовут на помощь волхвов Живы или нанимают убийц служащих Марене.





## Вий

**Сфера интересов:** Несчастье, разрушение, неудача.

**Символы:** Око с цепями вместо ресниц, трещина в земле, черный кот.

**Мифы:** Олицетворения горя и роковой судьбы. Ненавидит все живое. Может украсть удачу человека, на который упадет его взгляд. Для утоления своего бесконечного голода требует жертв, которые должны быть сброшены в бездонные ущелья и пропасти.

**Реализация в сеттинге:** редко кто в здравом уме становится последователем Вия. К его помощи прибегают только те, чья ненависть и жажда мести перевешивает чувство самосохранения. Цена за участие Вия в судьбе человека ужасающе высока – жизнь и посмертие.

Вий самостоятельно практически не показывается в мире живых. Дозваться его можно только через бездонные пропасти, которые, согласно легендам, ведут в его обитель. Те, кто хочет в безумном отчаянии прибегнуть к помощи Вия должны по собственной воле шагнуть в пропасть сфокусировавшись на своем последнем желании.

Если Вий примет такую жертву, то несчастный вернется в мир живых обладая силой забирать удачу у других людей для исполнения своего посмертного желания. После исполнения этого желания, силы будут постепенно покидать добровольного последователя Вия и через год он умрет. Однако он может принести в жертву Вию другого человека, отсрочив свою страшную судьбу еще на один год.

Вред от последователей Вия очень сложно предотвратить, т.к. они крайне могучи и удачливы. Князья и старейшины поселений часто обращаются за помощью к провидцам Дажьбога и гадалкам Мокоши чтобы предупредить действия последователей Вия.

## БЕСТИАРИЙ ЯСНОГРАДЬЯ

*Нейтральные по отношению к человеку персонажи*

**Волк (волшебный, говорящий)**



Это проводник между миром людей и потусторонним миром. Хранитель лесных троп, слуга Велеса, истребитель нечисти. Он может помочь героям найти любое нужное место, если сочтет их достойными помощи, или напасть на них, если увидит, что они ведут себя недостойно.

**Медведь (волшебный, говорящий)**



Это страж лесного мира, потустороннего, противопоставляющегося миру людей. Он по своей воле редко контактирует с людьми. Назойливость в его поисках может быть им наказана, поэтому в разговоре, особенно находясь в лесу его часто называют «хозяином». Однако если человек как-то помог лесу либо его обитателям, то медведь может его наградить, даровав богатство и большое потомство.



### Конь (волшебный, говорящий)



Это порождение Хорса (Коневичи), бегущего по небосклону солнца. Соединяет между собой мир живых и мертвых, долю и недолю. Может помочь героям ненадолго отправиться в мир предков (к примеру, за советом) и вернуться обратно. Если позволит героям пролезть через одно свое ухо в другое, то заберет все хвори и одарит их новой силой. Особенно понравившимся героям может даровать свою подкову, дающую удачу в делах.

### Овинник



Дух, оберегающий хранящиеся хлеб и зерно от огня и прочих напастей. Выглядит как добродушный старик. Благость овинника, объясняется тем, что он связан с силой хлеба.

### Домовой



Представитель предков рода. Следит за благополучием в доме. Помогает рачительным хозяевам и наказывает ленивых и бестолковых.

### Баба-Яга



Привратник постоянного прохода между миром мертвых и миром живых. Является пра-пра-пра-прабабушкой в n-м поколении жителей расположенных неподалеку селений. В бытность свою проживания в мире людей была жрицей Марены, но давно уже ушла от людей ближе к миру предков. Если герои покажут себя достойными, то может даровать им силу через помощь предков. Если же герои проявляют непочтительность и неуважения к древним традициям и обычаям, то может их сурово наказать, наслав немощь и болезни.



## Леший



Хранитель леса и защитник всех его жителей, включая потусторонних. Может помочь достойным героям, но герои также могут навлечь на себя его гнев. Чтобы этого избежать необходимо оставить первую добычу или каравай хлеба на пне в качестве жертвы. Лешего могут сопровождать духи уведенных им в лес и заплутавших там людей, которые теперь вынуждены вечно следовать за лешим.

## Злобные по отношению к человеку персонажи

### Заяц (волшебный, говорящий, с красными глазами)



Злобное существо, служащее колдуну и шпионящее для него. Может негативно воздействовать на героев одурманивая и прельщая их различными образами для того, чтобы заманить их в чашу или болото. Может также превратиться в небольшое пламя и поджечь деревья или дома.

### Кошка (любой масти, говорящая)



Внезапная встреча с ней сулит неудачу. Ведьмы и злобные потусторонние существа способны принимать кошачий облик. Иногда под личиной кошек являются и души умерших, особенно тех, чья смерть была насильственной



### Лебедь (большой, говорящий)



Связан со смертью и бедой. Но если охотник убьет лебедя, то кара падет не только на него, но и на его детей – их ждет смерть. Более того, даже если просто увидеть мертвого лебедя – то жди несчастья. Белый цвет перьев не должен казаться благим, ведь это один из символов смерти.

### Кикимора



Злобный дух, поселяющийся в домах, где часто происходят ругань и ссоры. Встреча с кикиморой предвещает беду. Портит по ночам неубранные женские рукоделия: путает пряжу, рвет нити, может поджечь кудель. Выживает хозяев и живет потом в пустующих домах.

### Банник



Злобный разрушительный дух похожий на голого лохматого старика, покрытого листьями от веников. Порой напускает угару (в черной бане), брызгается кипятком, кидается камнями очага. Приняв облик красивой девушки (или мужчины), зазывает человека париться и сдирает с него кожу. Чтобы избежать этих ужасов, после того как все вымоются, баннику обязательно нужно оставить чистую воду и веник.

### Упыри



Это неупокоенные мертвецы, погибшие от несчастного случая, от грома, утопленники и тому подобные, а самый страшный их вид – самоубийцы. Такая смерть не позволяет духу уйти в страну мертвых. Основная опасность, исходящая от упырей, состоит в том, что его неприкаянный дух тянет жизненные силы из тех людей, с которыми этот человек был связан при жизни и обрекает на мучительную смерть их, а затем остальных родственников. Чтобы остановить упыря ему связывают ноги, на горло кладут серп, а грудь протыкают осиновым колом.



### Водяной



Злобный водный дух, хозяин утопленников, чья жизнь прервалась «до срока» и у них нет могил. Чтобы водяной не пакостил людям, не заманивал их в воду и не топил, ему приносят в жертву черного петуха, отрубив голову и закинув вместе с телом в омут. В исключительных случаях, если водяной сильно обозлен на людей, ему жертвуют черную свинью.

### Полевик и полуденница



Злобные духи, обитающие в полях на открытых просторах. Выглядят как маленькие уродливые человечки. В отличие от других духов предпочитают нападать на неосторожных путников или зазевавшихся крестьян в полдень. Могут похитить младенцев, оставленных без присмотра в поле.

### Русалки (мавки, вилы)



Это неупокоенные мертвецы, не изжившие свой срок. Это далеко не только девушки-утопленницы, но и любые девушки, умершие до брака. Если девушка была просватана, но умирает до свадьбы, то она тоже может стать русалкой. Выглядят как девушки в белой простой рубашке, в венке, символизирующем девичество, и с распущенными волосами.

Главная опасность, исходящая от русалок в том, что они пытаются «дожить свой век», вытягивая силы из живых. Особенную опасность русалки представляют для мужчин: они поджидают их на речном берегу, зовут с ними предаться любви. Но закончится все это печально: русалка либо утопит своего возлюбленного, либо бросит его. После любви такой красавицы ему будут не милы смертные девушки, и он умрет от тоски.

Иногда в отдалении от человеческого жилья люди находят детей русалок от обольщенных ими мужчин. Найти «ребенка русалки» – большая удача, русалка будет рада, что ее дитя взяли люди, она станет приходить к нему и заботиться о нем, отчего дитя вырастет особенно сильным и удачливым.