



DUNGEONS & DRAGONS



Дети Зелёного Дола

приключение для 3-5 персонажей 4 уровня

© 2025, Александр `ERL` НЕРОВ



АННОТАЦИЯ

Где-то на границе цивилизованного мира, среди вековых деревьев, расположена деревня, секреты которой уходят глубже корней древнего леса. Местные жители сторонятся чужаков, их взгляды скользят по земле, а в перешёптываниях то и дело мелькает слово «всадник». Дети, которые должны наполнять деревню смехом, исчезли с улиц, будто растворившись в утреннем тумане. Атмосфера пропитана тайной и мифами, а граница между реальным и потусторонним иногда истончается.

Вам предстоит шагнуть в этот мир, в котором шепот листьев хранит невысказанное. Здесь вам откроются тайны, которые лучше было бы не тревожить, и необходимость сделать выбор — возможно, не имеющий верного ответа. Это история о цене благополучия и бремени традиций. О том, как легко переступить черту, убеждая себя, что иного выхода нет. Будьте готовы к тому, что ваши решения отзовутся эхом в судьбах других и, возможно, в ваших собственных снах.

Игра для тех, кто ценит атмосферное тёмное фэнтези с налётом народного мистицизма. Для полного погружения используйте приглушённое освещение и звуки тёмного леса — шелест листвы, треск веток, далёкие неразборчивые голоса. Чтобы каждый шаг по этой земле ощущался по-настоящему.

Готовы ли вы ступить на эту тропу? Помните: некоторые знания, однажды полученные, становятся частью вас. И некоторые решения, однажды принятые, навсегда меняют тех, кто их сделал.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

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 "Подземельями и Драконами", принадлежат их владельцам.

* Указанное выше относится также к «Dungeons & Dragons» (сокращения: D&D, ДнД).

Ваншот для партии **трёх-пяти персонажей 4 уровня** D&D 5 редакции, как оригинальной версии 2014 года, так и издания 2024 года. Некоторые бои могут быть сложны для группы из 3 персонажей, поэтому им рекомендую выдать по необычному предмету.

Ориентировочное время игры: 6-8 часов

Автор модуля: Александр `Erl` Нероев

Верстка: Александр `Erl` Нероев

Карта Зелёного Дола: автор неизвестен. Исходная карта скорректирована нейросетью.

Прочие игровые карты: Александр `Erl` Нероев

Использован темплейт от Anton Palikhov (Palant) (темплейт очень сильно переработан)

Тестеры (по алфавиту): Azhar_pozharr, Анатоле, Капитан, Лучиэнь, Паша (Готрак), Сергей

Использовались следующие инструменты:

- Нейросети: Deepseek и ReCraft;
- Редактор карт: Dungeondraft;
- Текстовый редактор: MS Word.





ОГЛАВЛЕНИЕ

Аннотация	2
Общая информация	2
Введение (для мастера)	3
Использование музыки	3
Общая информация о культе	4
Ход событий	4
Прибытие партии в Зелёный Дол	5
В Зелёном Доле	5
Найм партии	8
Ключевые NPC в деревне	9
Крупницы информации	11
Охота на Чёрного Всадника	12
Засада	12
Поход в лес	13
Нападение волчьей стаи	14
Поляна Тихона	14
Место гибели рыцаря Эрнста	15
Заброшенный дом в лесу	16
Дух леса	17
Возвращение в деревню	19
Культисты и ритуал	20
Варианты финала	21
1) Уничтожить культистов	21
2) Позволить ритуалу свершиться	21
3) Уничтожить/заменить Дух Леса	21
4) Принести себя в жертву вместо детей	21
5) Присоединится к культу	21
Характеристики существ	22
Волчья стая	22
Чёрный Всадник или Всадник	23
Дух Леса	24
Характеристики культистов	25
Игольчатое отродье [Needle spawn]	25
Приложение: карта Зеленого дола	26
Приложение: карта «дуб Тихона»	27
Приложение: карта лесных троп	27
Приложение: заброшенный дом	28
Приложение: поляна Духа леса	28
Прочие приложения	29

Условные обозначения в тексте

Для удобства мастера в тексте используется особое форматирование для разных типов информации.

Этот текст - для зачитывания игрокам. Вы можете не читать, а перефразировать написанное своими словами.

Это - важный поясняющий текст для ДМа.

Курсивом выделены цитаты и атмосферные реплики неигровых персонажей.

Проверки навыков выделены жирным с указанием **характеристики (навыка) и сложности (сл.)**

Имена персонажей обозначены таким образом.

ВВЕДЕНИЕ (ДЛЯ МАСТЕРА)

77 лет назад жители деревни Зелёный Дол, страдавшие от голода и болезней, заключили сделку с лесом, посреди которого находится деревня. Лес (точнее, **Дух Леса**) обеспечивает деревню пищей и защитой от болезней в обмен на семь жертв-добровольцев, отдаваемых раз в 7 лет. Жертвы превращаются в лесных животных и теряют память о прошлом.

49 лет назад культисты во главе со старостой **Гансом Чёрным** обманули древнего **Духа** и уничтожили его. **Ганс** подчинил себе силу **Духа Леса**. Однако и он был сразу же предан своими людьми и сам стал новым **Духом Леса**. По новому договору **Дух Леса** раз в 7 лет принимает 7 детей (в возрасте от 5 до 9 лет), а взамен обеспечивает деревне благополучие и останавливает старение для семерых культистов. Он не может нарушить договор и открыто вредить предателям, пока те выполняют свои обязательства.

7 лет назад, странствующий рыцарь **Эрнст фон Гальтер** выявил и пытался разоблачить культ, но был отравлен, а затем казнен культистами. Незадолго до своей гибели он поклялся защитить детей в жизни и смерти, поэтому несколько дней назад рыцарь **Эрнст** воскрес в виде **Чёрного Всадника** перед очередным жертвоприношением. Даже будучи убитым, он воскресает снова каждую луну — и будет возвращаться, пока не спасёт детей. В настоящее время он похищает детей, чтобы не дать им стать жертвами и прячет их в заброшенном доме вне деревни.

Сегодня: после прибытия партии в Зелёный Дол, культисты нанимают партию, чтобы решить проблему **Чёрного Всадника** и вернуть в деревню детей, в качестве жертвы для своего ритуала.

Использование музыки

Музыка в настольных ролевых играх — это простой, но эффектный инструмент. Плейлист подобран специально для этого модуля и доступен по ссылке: <https://drive.google.com/drive/folders/11avrG2B1-etwUGqzYIndEXcDqgVSCg96?usp=sharing>.

- папка **«light epic»**: используйте в начале модуля, во время общения с мирными персонажами мастера (в том числе с культистами до конфронтации с ними) и для финальной рефлексии (эпилога);
- папка **«maxi epic»**: используйте для боевых сцен и в моменты напряженных решений;
- папка **«tension»**: напряженная музыка, используйте в моменты исследования и напряжения (во время таинственных событий и сновидений), тяжелых переговоров.



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КУЛЬТЕ

Куль (не имеющий самоназвания) появился 77 лет назад, когда жители Зелёного Дола во главе со старостой **Гансом Чёрным** заключили договор с **Духом Леса** о защите деревни от голода и болезней в обмен на семь добровольных жертв каждые семь лет. Лес усиливался за счёт жертв, как и деревня.

Из культистов, заключивших изначальный договор, в живых остался только **Вульфрам**, остальные по разным причинам погибли или были убиты (в том числе другими культистами).

49 лет назад культисты (в том числе, **Вульфрам**, **Максар** и **Марта**), предали старосту **Ганса Чёрного**. Они обманом уничтожили прежний **Дух Леса**, место которого невольно занял **Ганс Чёрный**, а затем изменили договор и начали приносить в жертву детей, останавливая своё старение.

Сегодня главой культа является **Вульфрам**, правящий железной рукой, не брезгая ни угрозами, ни убийствами. Сами культисты не афишируют себя, так как если кто-то в деревне открыто заговорит о культе, **Вульфрам** прикажет его убить. Как минимум убить «заговорившего», а бывало – и всю его семью (кроме маленьких детей). Все культисты достаточно сильно замотивированы, чтобы безжалостно исполнять приказы **Вульфрама**. Простые культисты знают, что их безраздельная преданность поможет занять место избранных, получив, почти что бессмертие.

Сегодня в культе около двадцати человек, но лишь пятеро продлили свою жизнь. Шестой — **Свят**, сын **Вульфрама**, — погиб семь лет назад в схватке с рыцарем. Седьмая, **Келла**, умерла два года назад: наступила на гадюку и была укушена. Лидеров знают только пятеро избранных, участвовавшие ранее в ритуале и у каждого из них есть подручные (от двух до пяти), которые строго выполняют указания своего лидера. Они шпионят за партией (внутри деревни), следят за тем, с кем партия общается и по возможности – подслушивают разговоры.

В эти дни на место двух «избранных» культистов пятеро лидеров культа выбирают преемников, которые перестанут стареть.

Остальные жители деревни запуганы. Они знают, что в деревне есть культ, знают, что староста – один из культистов (но только догадываются, что именно он главный). Они знают, что те, кто пытался противостоять культистам – были убиты. При этом они понимают, что живут несколько лет относительно счастливо, без голода и болезней. И большинство это устраивает, а задуматься о цене этого благополучия они не хотят.

ХОД СОБЫТИЙ

Это приключение имеет последовательность событий, которую игроки смогут изменить через действия своих персонажей. «Рельсовость» в этом приключении существует лишь как естественный для Зелёного Дола ход событий, на который повлияло неожиданное возвращение из мертвых рыцаря, убитого 7 лет назад и могут повлиять действия персонажей игроков.

Ниже приведены основные (но далеко не все) возможные варианты развития сюжета.

- Партия прибывает в Зелёный Дол за два дня и три ночи до ритуала. Их селят в доме рядового культиста (**Маруя**), а тот на время переедет к **Валеху** вместе со своим восьмилетним сыном.
- Ночью происходят мистические явления, а персонажи видят загадочные сны. При следующей ночевке сны повторятся, дополняясь новыми деталями (до ночи ритуала).
- Утром выясняется, что **Всадник** похитил третьего ребенка. Детей в деревне осталось шестеро: недостаточно для ритуала. Староста просит помощи. Основные варианты действий:
 - Выследить **Всадника** (приведет к встрече с **Тихоном** и затем – к заброшенному дому)
 - Опрашивать жителей Зелёного Дола (узнают обрывки правды о культе и **Всаднике**)
 - Устроить засаду (на следующую ночь, когда **Всадник** попытается похитить **Ивану**)
- В лесу встречаются **Тихона** и могут побеседовать с ним, получив важную информацию.
- В заброшенном доме находят детей, при этом **Всадник** будет защищать детей.
- Если вернуть детей до ритуала, культисты попросят остаться до окончания ритуала.
- Чёрный Всадник** (если был убит – воскреснет) и вновь попытается похитить детей, чтобы сорвать ритуал.
- Финал (варианты):
 - Встать на сторону культистов (обменять детей на личное долголетие);
 - Не вмешиваться (культисты проведут ритуал с 7 детьми);
 - Уничтожить **Духа Леса** (культисты превратятся в чудовищ);
 - Противостоять культистам (сражение, затем переговоры с **Духом**);
 - Принести себя в жертву вместо детей.

В эпилоге доведите до игроков последствия сделанного ими выбора.



ПРИБЫТИЕ ПАРТИИ В ЗЕЛЁНЫЙ ДОЛ

Вы можете использовать свои идеи, либо вариант, предложенный ниже, который позволит быстро ввести партию в игру и погрузить их в гущу событий:

В относительно крупном городе Древополье партию нанимает **Валех** (один из культивистов) для того, чтобы сопроводить его и спутников в Зелёный Дол, так как опасается бандитов и чудищ на дороге. Он обещает партии пропитание (путь занимает четыре дня) и по 5 зм каждому за относительно несложное задание (тем более, путь пройдет без происшествий). Игровые события начнутся вечером, в момент, когда партия с караваном уже прибудут в деревню.

Валех направился в город не только за припасами, но и с целью вернуть девочку **Ивану** и **Малику**, её мать. Малика пыталась спрятать свою дочь и защитить её от культа. Однако **Валех** и его сообщники убили **Малику**, а её пятилетнюю дочь возвращают в деревню, чтобы принести в жертву. **Ивана** — пятилетняя девочка не знает о смерти матери, но знает других деревенских и доверяет им, а они сказали, что мама очень сильно заболела и осталась у доктора, а **Иване** надо вернуться домой, к бабушке и дедушке. **Ивана** плохо понимает, что такое «заболела», так как ни она, ни её близкие никогда не болели, но ей объяснили, что «маме тяжело и плохо, она съела плохую еду».

Зелёный Дол — это небольшая деревушка на «краю мира», где вместе с ближайшими фермами проживает немногим более сотни взрослых жителей, преимущественно крестьян. Карту деревни [см. в приложении](#). Большая часть населения живет в деревне и немногие — в фермах по соседству.

Если вы хотите ввести партию через предложенную «зацепку», прочтите им следующее:

Городок Древополье оставил вас с пустыми кошельками и скудными перспективами. Вам очень нужна была любая работа. И она нашлась.

Валех, торговец с мутным стеклянным глазом, предложил то, от чего вы не могли отказаться — пять золотых каждому и паёк в дорогу. Задача: охранять две телеги с зимними припасами для Зелёного Дола.

Четыре дня пути в компании Валеха, троих его спутников и маленькой Иванны, прошли без происшествий. Ни разбойников, ни чудовищ — только бесконечная дорога, петляющая меж мрачных сосен. Но сейчас, когда первые дома уже должны показаться за поворотом, дождь хлещет по спинам, а грязь чавкает под колёсами и сапогами. Валех и его люди оживились — они почти дома и меньше, чем через час, все вы будете в теплых домах, греться у очагов.

Похоже, вы выполнили свою работу и скоро вас ждет награда за это простое задание.

В Зелёном Доле

Валех, сопровождающий партию, доволен: он наконец добрался домой, выполнив свои задачи: вернул девочку и доставил необходимые деревне припасы. Он ведет партию к старосте.

Серая пелена дождя окутывает деревню, превращая крыши домов в размытые силуэты. Улочка пустынна — лишь изредка мелькнет спешащая фигура, кутаясь в потрепанный плащ. Валех широко улыбается, вытирая капли дождя с лица.

— Добро пожаловать в Зелёный Дол! — Его голос звучит непривычно звонко. — Прямо к старосте, за наградой, а там и ужин с тёплой постелью.

Он шумно вдыхает воздух, наполненный запахом дымящихся труб и мокрой земли, будто впитывая долгожданное ощущение дома, и ведет вас к большому зданию впереди.

Дом старосты

Вы можете использовать следующее описание дома:

Дом старосты высится над другими домами, словно старая, но гордая ворона среди воробьёв. Тёмные брёвна стен впитали в себя годы дождей и солнца. Над дверью выцветший оберег — переплетённые ветви рябины, почерневшие от времени.

Из дома выходит мужчина с посохом, сухой, как осенний сучок. Его глаза цепляются за каждого, будто крючьями.

— Валех. — Голос похож на скрип несмазанных дверных петель. — Проходите в дом. Твои гости — мои гости, а остальное разберут без нас.

Взгляд скользит по Иване — на миг в морщинах у рта дрогнула тень. Поворачивается к дому, оставляя за спиной запах полыни и старой кожи.

— Прошу, заходите в дом.





Двое спутников **Валеха** занимаются разгрузкой припасов, а третий уводит девочку (в дом **Валеха**).

Когда партия входит, вы можете описать дом:

Дом встречает вас теплом, запахом печёного хлеба и сушёных трав. Потрескивает печь, отбрасывая дрожащие тени на деревянные стены. Пол устилают домотканые половики, выцветшие, но чистые.

На массивном столе — глиняные миски, кувшин с мёдом и каравай, ещё тёплый. Молодая скромная женщина хлопочет по хозяйству. Староста присаживается по главе стола.

— *Садитесь*, — говорит он, и в его голосе можно услышать привычку приказывать. — *Вы заслужили ужин. И добрую беседу у теплого очага.*

Помощника — **Лина**-ткачиха. Пока партия кушает после прибытия в доме старосты, тот отзывает **Валеха** в другую комнату, и они там тихо беседуют.

При желании их можно подслушать. С места не получится, поэтому потребуется проверка **Ловкости (Скрытность)** сл. 8, чтобы незаметно подобраться к двери в другую комнату. На 8–11 культисты заподозрят подслушивание, но сделают вид, что ничего не замечают, а на 12 и более — не будут знать, что их подслушивают.

Далее проверка **Мудрости (Внимание)** сл. 6. При результате 6–9 персонаж услышит только часть разговора (вы можете говорить тихо, чтобы игрок не услышал всего сказанного, или «проглатывать» некоторые слова). На 10 и выше — персонаж хорошо слышит беседу. Если персонаж не сразу идет подслушивать, пропустите первую часть диалога.

В любом случае, культисты достаточно умны, чтобы не сболтнуть лишнего посторонним (они знают, что их могут подслушать), поэтому выбирают слова.

Вульфрам: — У нас большая проблема... Он вернулся.

Валех: — Кто?

— Проклятый рыцарь, как и 7 лет назад. Внезапно является из тумана на своем коне и похищает детей. Уже двоих увез...

— Но... Как?

— Я не знаю, вряд ли это связано с Духом Леса, я не понимаю... Мы должны его остановить!

— Куда увез?

— Да откуда ж я знаю... Да и знал бы, как мы с ним справимся?

— Хм... Плохо... Очень плохо ... Да, Вульфрам, может, мы попросим искателей приключений помочь нам? Задача как раз для них. И они вернут нам детей.

— Да... Хорошая мысль... Так и сделаем. Пусть сегодня отдыхают, а утром я сам поговорю с ними. Пока подумаю, что им предложить — денег то у нас мало, а такие как они даже детей ищут за деньги.

— Хорошо, я поселю их в доме Маруя, а его с сыном приму в своём доме и пригляжу за парнем, чтобы с ним ничего не случилось.

— Да, так и сделаем, а я пока займусь остальными, Мы должны любой ценой защитить детей...

После непродолжительной беседы **Вульфрам** и **Валех** возвращаются и **Валех** предлагает разместить персонажей в доме одного из жителей деревни, а хозяина с его сыном он на время приютит у себя.





Дом Маруя

Дом достаточно прост и, можно сказать, беден.

Валех подводит вас к дому, в котором предлагает провести ночь и переждать дождь. Это почерневший сруб с просевшей крышей. Мутное окно прикрыто ставней, изнутри поблёскивает свет.

Внутри дома:

Внутри — всего одна комната. Запах дыма и чабреца. Глиняная печь в углу. Узкие кровати, стол с зарубками, деревянная игрушка на полу. Стены, почерневшие от копоти.

Жильцы — немолодой усталый крестьянин и мальчик шести-восьми лет в длинной рубаше. Валех здоровается с ними и тихо обменивается парой фраз с мужчиной. Тот насторожен, смотрит на мальчика, а потом кивает Валеху и начинает собирать вещи.

Валех объясняет, что **Маруй** с **Мишаней** согласились погостить у него, а свой дом оставят для гостей. Если кто-то спросит о жене крестьянина, **Маруй** резко ответит, что она умерла. **Мишаня** — его младший сын, а старший умер 7 лет назад.

Пока **Маруй** собирается, в дом заходит та самая скромная девушка из дома старосты (**Лиана**). Она приносит корзину с едой (хлеб, сыр, вяленое мясо, зелень) и кувшин с молоком. Также в корзине несколько свечей. Оставив корзину, она уходит.

Маруй, как хозяин, показывает партии, где взять шкуры и одеяло, где можно расположиться (кроватей всего три, кому-то придется спать на топчане на полу), показывает посуду.

Вскоре хозяева заканчивают сборы и вместе с **Валехом**, пожелав гостям спокойной ночи, уходят в дом **Валеха**.

Ночь опускается на Зелёный Дол.

Жуть Зелёного Дола

Важным и запоминающимся элементом игры может стать появление **Чёрного рыцаря** и жуть, которую его появление нагонит на игроков. Ночью, когда партия устраивается на ночлег, вы можете использовать описанные далее эффекты.

Для создания атмосферы можно использовать их все, но если игроки невосприимчивы к атмосфере — ограничьтесь тремя первыми.

Не пытайтесь продолжать нагнетать, если не удастся создать атмосферу.

Сквозь шум дождя внезапно прорывается глухой стук копыт по мокрой земле, и затем — фыркание, совсем близко, будто прямо под окном.

Но если партия выглядывает, выходит на улицу — ничего не происходит. Снаружи никого...

Из глубины леса, сквозь вой ветра, доносится мерный гул колокола. Гулкие удары, один за другим — глухие, будто доносящиеся из-под земли. Каждый звук резонирует в голове, как удар молота по наковальне. После седьмого удара воцаряется звенящая тишина.

Если на утро партия будет расспрашивать про удары колокола, им ответят, что поблизости нет никаких колоколен. Им могут ответить *«здесь так бывает, это Дух Леса шумит»*.

Стекло мгновенно покрывается морозными узорами, словно морозным дыханием. В мутном отражении на секунду возникает чёрный силуэт — высокий, крепкий. Но буквально миг, и снаружи лишь темнота, а иней уже тает, превращаясь в тяжелые капли.

Как бы персонажи не реагировали — никого снаружи по-прежнему нет.

Тяжёлые шаги раздаются, кажется, прямо за дверью — медленные, размеренные. Внезапная тишина. Затем сильный удар, от которого вздрагивает вся дверь. Дверь содрогается так, будто по ней ударили кулаком в железной перчатке. Один из гвоздей, держащий петлю, выскакивает наполовину, оставляя рваную царапину на косяке.

И снова снаружи никого. При успешной проверке **Мудрости (Внимание)** сл. 16 можно увидеть траву, примятую тяжелым сапогом.

Резкий порыв ветра врывается в щели стен, и пламя свечей клонится, борясь с ним. Одна за другой они гаснут, оставляя лишь дрожащий огарок. Почти все, кроме двух, что ещё горят. В воздухе пахнет потухшим фитилём и чем-то затхлым, будто из запертого подвала...

Это последнее «жуткое» событие, после которого атмосфера постепенно нормализуется. Партия может спокойно отдыхать (насколько это вообще возможно после пережитого).





Сны персонажей

Когда персонажи игроков спят в деревне, они видят необычные и яркие сны (эльфы лишены снов, но вы можете позволить эльфам получить видение во время медитации). Эти сны приходят как тревожные видения, наполненные символами и намёками.

Сны повторяются каждую ночь, обрастая новыми деталями. Не стоит «перемешивать» сны разных персонажей, у каждого персонажа — только один повторяющийся сон. Желательно подобрать сон под персонажа, например, для друида или рейнджера — первый, а для воина или варвара — второй и т.д.

Ты бредешь по лесу, где под каждым кустом шевелятся пушистые комочки. Приглядевшись, видишь — это дети примерно пяти-девяти лет с лисьими хвостами, с рогами козули или с кроличьими ушами. Они смотрят на тебя круглыми, слишком человеческими глазами, но не говорят ни слова.

Дополнительная деталь следующего сна: опишите сцену ритуала ([см. «Культисты и ритуал»](#) ниже)

Ты стоишь на дороге и к тебе приближается Чёрный Всадник, подняв руку в немом призыве. В 10 футах от тебя он останавливается, поднимая забрало шлема. Но внутри — только тёмная пустота. Кажется, что он что-то пытается тебе сказать, но слышен лишь скрип доспехов. А потом он растворяется в тумане.

Дополнительная деталь следующего сна: **Всадник** не исчезает, не пытается сражаться или защищаться и если персонаж прикоснется рукой к нему или коню, он разделит с ними своё сознание ([см. его описание](#))

Стоишь посреди белой пелены тумана, которая, кажется, сжимает горло. В ней мерцают блёклые силуэты — то ли дети, то ли тени. Голос, похожий на скрип старых ветвей, повторяет несколько раз: *"Семь лет спокойствия. Семь лет лжи. Семь лет до следующей жертвы..."*

Дополнительная деталь следующего сна: в тумане видны несколько путей и НПС на них, что намекает на возможные исходы и разные решения ситуации.

Во сне ты видишь старосту Вульфрама. Он стоит посреди деревни, но его ноги превратились в узловатые корни. Они шевелятся, как живые, а с его рук сыплется сухая кора. Он открывает рот, но вместо слов вылетают сухие листья.

Дополнительная деталь следующего сна: видение дополнится разговором **Духа Леса с Вульфрамом**, в котором **Дух** напоминает старосте о предательстве.

Стоя посреди деревни, ты видишь, как лес неспешно поглощает дома. Корни медленно раскалывают стены домов, а кусты прорастают прямо сквозь половицы. Люди неподвижно стоят на коленях, и ветви обвивают их, как змеи, пока их тела не исчезают в этой зелени.

Дополнительная деталь следующего сна: та же деревня, но теперь лес «отступает» от деревни, и жители в деревне начинают болеть, а также начинается голод (колосья вянут). Деревня пустеет.

Найм партии

Если партия сама раньше не посетит старосту с предложением помощи или вопросом «а что это было ночью?», он сам утром придет к ним.

Вульфрам обращается к партии за помощью, так как именно в них он видит надежду на спасение деревни. *«Убейте мертвеца и верните детей!»*. Он рассказывает следующие факты (дополняя их ложью) и ответит на вопросы партии (но так, чтобы это соответствовало его интересам):

- Семь лет назад странствующий рыцарь посетил Зеленый Дол. Рыцаря звали **Эрнст**;
- Рыцарь **Эрнст** был предан тьме и смерти. Он хотел принести детей в жертву своим темным богам (это уже ложь);
- Жители деревни смогли отравить рыцаря и победить его, некоторые при этом погибли, в том числе сын старосты (полуправда – полу-ложь);
- Тело бросили в лесу на съедение воронам;
- Три дня назад в деревне снова видели чёрного рыцаря на коне, и по виду – это рыцарь **Эрнст**;
- Вернувшийся с того света рыцарь вновь похищает детей. До прибытия **Валеха** с партией похищено два ребенка: **Тайка** и **Ладик**;
- Этой ночью рыцарь похитил **Борьку**;
- Староста уверен, что рыцарь будет продолжать похищения, а также в том, что он ещё не убил детей, но надо торопиться.

Успешная проверка **Мудрости (Проницательность)** позволит получить дополнительную информацию (чем больше результат, тем лучше):

8-11: Дети крайне важны для старосты;

12-15: Дети крайне важны для старосты, а про рыцаря он не говорит всей правды и что-то скрыл;

16-19: Староста хочет использовать вас в своих интересах, чтобы вы вернули ему детей. Но он многое скрывает и где-то даже лжет.

20 и более: Староста явно ведет скрытую игру. Дети для него важнее, чем просто «жители». А его слова о рыцаре – слишком сильно пахнут обманом.

На высказанные подозрения партии, **Вульфрам** ответит, что *«у него могут быть свои секреты и свои мотивы, но это он наниматель, и не обязан отчитываться ни перед кем»*.

В качестве награды **Вульфрам** предлагает 12 порций [бальзама травницы Фриды](#) (он забрал все её запасы). Можно выторговать ещё один бальзам при успешной проверке **Харизмы (Обман или Убеждение)**, [сл. 13](#) и каждая единичка выше 13 даст ещё +1 бальзам, максимум +8 штук (20 бальзамов).

Конечно, деревня предоставит партии место для проживания (дом **Маруя**) и питание.



КЛЮЧЕВЫЕ NPC В ДЕРЕВНЕ

Староста Вульфрам (лидер культа): Ему на вид за 60 лет, на самом деле ему более 120 лет. Он помнит голодные годы до договора и готов на всё, чтобы их избежать. Искренне верит, что является спасителем деревни, помня, как в детстве ел кору деревьев во время голода. Искренне верит, что без договора с **Духом Леса** деревня вымрет (земля перестанет плодоносить, болезни вернутся). В его доме список всех жертв за последние 7 ритуалов. Предстоящий ритуал – восьмой за 49 лет. Иногда по ночам тайком посещает могилу своей младшей сестры **Маришки** – первой жертвы ритуала, 77 лет назад.

Торговец Валех (культист). Выглядит на 30-35 лет, на самом деле ему за 50. Левый глаз – стеклянный. Это он нанял партию для сопровождения каравана, и привел их в деревню. Дружелюбный, изображает соперника **Вульфрама**, выступая как шпион-provokator. При этом мечтает занять место главы культа. Если партия раскроет культистов, но начнет переговоры, он будет пытаться соблазнить партию долгой жизнью, если они станут частью культа и потом использовать их против **Вульфрама**.

Мельник Максар (культист). На вид 40-45 лет, по факту за 90. Помнит старосту **Ганса** и был одним из тех, кто предал его ради бессмертия. Руки покрыты старыми шрамами, которые он наносит себе для успокоения после ритуалов или тяжелых событий. Тайно надеется на прощение **Духа Леса**. В общении с партией может произнести фразу "Ложь, повторенная семь раз, становится правдой".

Плотник Борис (культист). На вид 50 лет, на реально 102. Всегда носит с собой мерный посох с отметками длины. Считает лес воплощением идеального порядка, к которому надо стремиться. Пока его не раскрыли, говорит, что знает про культистов, что староста – один из них; но делает вид, что считает культистов чужими лес. Ответственен за подготовку ритуальной поляны. Лично убил своего брата, когда тот попытался остановить один из ритуалов. Он же стал палачом для рыцаря **Эрнста** 7 лет назад.

Повитуха Марта (культист). На вид более 60 лет, на самом деле 110 лет. Постоянно напевает одну и ту же колыбельную (ниже). Принимала роды у всех жертв, считает себя их "второй матерью". Была автором идеи, как предать **Ганса** и получить почти бессмертие. Убеждена, что дети не умирают, а возвращаются в «лоно лесной матери». Считает, что «Все умрут. Кто раньше, а кто чуть позже».

Спи, дитя, в свете луны,
Лес возьмёт тебя в свои сны.
Станешь ветром, станешь тенью...
И уснёшь в свой день последний.

Обычные жители

Мать Альма (её дочь **Тайка** недавно похищена рыцарем). Умоляет: «Он не чудовище... он... Он думает, что спасает их!», но потом говорит, что «Я и так сказала больше, чем могла. Забудьте!»

Грегор дровосек – единственный, кто осмеливается говорить правду: «Они называют это жертвой, но это просто убийство». Прибыл сюда тайно 6 лет назад в поисках жены и дочери (жена **Мила** убита, дочь **Маришка** принесена в жертву). Он уже знает достаточно и хочет рассказать всё партии (не прямо сейчас, ему надо закончить дела, встретимся через два часа), но его быстро убивают культисты и партия находит его уже мертвым с колотыми ранами (от кинжалов).

Себастьян-могильщик – старик, который, формально хоронит "жертв" ритуала. Он знает, что дети не умирают, а превращаются в животных, но молчит, потому что боится. Если партия начнёт копать могилы, найдет пустые гробы. Он когда-то сам потерял сына из-за болезни (не в Зеленом Доле, а в соседней деревне), поэтому теперь оправдывает договор: "Лучше они станут зверями, чем умрут от чумы, как моя семья".

Партия может заметить **Себастьяна**, если заинтересуется деревенским кладбищем (или, например, будет обходить деревню лесом). Он роет новые могилы, как ему сказал староста. Могилы длиной около 4-5 футов, несколько он уже выкопал, всего староста поручил выкопать 7 могил.

Лина-ткачиха – девушка 20 лет, которая помнит, как 14 год назад её старшая сестра **Ириша** "сама ушла в лес, чтобы Лина осталась". Теперь она видит её во снах в облике оленихи с человеческими глазами. Она также много времени проводит, помогая старосте по хозяйству, а он относится к ней как к внучке, хотя они не близкие родственники.

Травница Фрида – старая, почти выжившая из ума травница. Поведением может напоминать каргу, но является обычным человеком (ДМ может попытаться пустить партию по ложному следу через её загадочные ответы и намёки). Одна из немногих, кто помнит, каким был лес до договора 49 лет назад. Если партия спросит её про лес, она скажет: "Лес не всегда был таким. Он плакал, когда забирал первых детей."

Йохан – местный кузнец (правнук **Ганса**, первого старосты), который ненавидит культ, но молчит, потому что боится за свою семью. Если партия начнёт сомневаться, он может тайком передать записку: "Заброшенный дом у ручья, два-три часа к северу от деревни. Ищите правду там." (это место, где находится **Чёрный Всадник**).



Бальзам травницы Фриды [обычный]

Используя (действием) на себя или союзника, персонаж восстанавливает цели одну хитовую кость, как на коротком отдыхе, тратя при этом кость хитов цели. Если у цели костей хитов не осталось, бальзам не действует. Одна порция бальзама стоит 10 зм.

Имена для случайных персонажей

Ниже - имена жителей деревни и их особенности, которые вы можете использовать во время исследования деревни персонажами.

Мужские имена: **Степан** (17, подпасок); **Тарас** (18, возится с лошадьми); **Денис** (24, косит лучше всех); **Родион** (25, любит выпить); **Макар** (31, вечно в долгах); **Савва** (32, тихий); **Артём** (38, шумный); **Елисей** (39, ходит с кочергой); **Филипп** (45, ворчун); **Никита** (46, носит рваный тулуп); **Лаврентий** (52, седой как лунь); **Панкрат** (53, толстый); **Антон** (28, неуклюжий); **Вавила** (24, ходит с костылем); **Карп** (41, кривой на глаз); **Еремей** (35, сплетник); **Фома** (22, дёргает головой); **Миха** (48, хромает); **Сидор** (29, веснушчатый); **Прохор** (36, спит на ходу).

Женские имена: **Арина** (16, румяная); **Ульяна** (17, быстрые руки); **Василиса** (25, родинка над губой); **Матрёна** (25, вечно беременна); **Евдокия** (30, злая); **Гликерия** (30, шепчет молитвы); **Прасковья** (36, в чепце); **Фёкла** (40, сварливая); **Меланья** (43, в чёрном платке); **Соломонида** (44, сухая как щепка); **Акулина** (53, трясёт головой); **Ефросинья** (55, беззубая); **Клавдия** (27, косоглазая); **Феодора** (57, бьёт палкой по ногам); **Агафья** (40, толстая); **Евлампия** (34, заикается); **Степанида** (23, смеётся громко всех); **Ирина** (46, седая прядь); **Пелагея** (27, бледная); **Синклитикия** (38, странное имя).

Дети – мальчики (5-9 лет): **Ладик** (похищен до появления партии, 5 лет, всё время держит в руках деревяшку-«меч»); **Борька** (похищен после прибытия партии, 6 лет, вечно с разбитыми коленками); **Светик** (7 лет, слишком тихий для своего возраста); **Мишаня** (8 лет, жуёт подол рубахи когда волнуется); **Бозик** (8 лет, немой).

Дети - девочки (5-9 лет): **Ивана** (скорее всего, знакома партии на начало игры, возможно, будет похищена на второй день после прибытия партии, 5 лет, носит тряпичную куклу без лица); **Ульянка** (6 лет, шепелявит и злится когда над ней смеются); **Тайка** (похищена до появления партии, 8 лет, никогда не смотрит в глаза); **Любка** (9 лет, собирает «волшебные» камушки).

В скобках указан возраст каждого и особенность. Обратите внимание: возраст указан с учётом того, что каждые 7 лет, дети от 5 до 9 лет, как правило, становятся жертвами ритуала культистов, поэтому они встречаются реже.

Конечно, в деревне есть дети до 5 лет. Детей от 10 лет можно условно отнести ко взрослым, поскольку их мало, в школах они не учатся и заняты тем же, чем и взрослые (как правило, их родители).





Крупницы информации

В этом разделе собраны фрагменты информации, которую может собрать партия. Основных источников информации у персонажей всего три:

- **культисты** (помимо описанных, ещё 15 простолюдинов или примерно 1/8 населения, поэтому когда партия встретит жителя, бросьте 1к8, и на 1 — это культист). Дают информацию осторожно, дозированно, с намёками и ложью. Их цель — направить партию по нужному им пути;
- **обычные жители** (многие из них боятся и не захотят разговаривать с партией и необходимо приложить усилия, чтобы их «разговорить», требуется проверка **Харизмы (Убеждение или Запугивание)** сл. 15. Говорят с партией, то шёпотом, со страхом, но иногда с надеждой. Они дают информацию только в ответ на конкретный вопрос партии (и то, не всегда).;
- **дети** (от 5 до 10 лет) — они знают немного, но нет проблемы с тем, чтобы узнать у них крупницы полезной информации. Говорят наивно, путано, но иногда — жутко прозорливо

Вы можете использовать любой порядок получения информации из списков ниже.

От культистов

«Чёрный Всадник — это дух погибшего рыцаря. Он крадёт детей, чтобы отомстить деревне.»

«У нас всё хорошо, как ни у кого. Не бывает ни голода, ни болезней. Лес оберегает нас.»

«Если бы не староста, лес давно бы поглотил деревню целиком. Но он как-то с ним договорился. Лес был гораздо страшнее до того, как наш староста заключил с ним договор.»

"Чёрный Всадник — это не рыцарь. Это злой дух, принявший его облик. Он мстит за то, что мы отвергли ложные обещания."

«Нельзя охотиться в лесу. Это часть договора с лесом.»

"Староста Вульфрам - единственный, кто помнит вкус коры с деревьев. Он не допустит, чтобы мы снова голодали."

"Вы слышали о деревне Серебряный Ключ? Они отказались от своих традиций... Теперь там живут только вороны."

«Говорят, что пропавшие в лесу дети не умирают. Они просто... становятся частью леса.»

От обычных жителей

«Последние дни, иногда, по ночам слышен топот копыт, но на улице никого нет. И люди иногда видят странные сны. Лиана-ткачиха видит во снах свою пропавшую сестру — будто та стала оленхой с человеческими глазами.»

«На пути к заброшенному дому живет лесной дух — Тихон. Говорят, с ним можно поговорить, хотя он как дитё малое. И он очень любит сладости, в особенности - пряники.»

«Семь лет назад странствующий рыцарь хотел помочь деревне, но он исчез. Может быть, его убили и он вернулся, что отомстить убийцам?»

«Малика с пару недель назад забрала дочку Ивану и в спешке ушла из дома. А на следующий день Валех уехал за припасами, но вернулся только с девочкой и с вами. Говорит, что Малика заболела, а ведь у нас в деревне никто не болеет...»

«Были те, кто пытался уйти из деревни с детьми... иногда их находили мёртвыми у границы леса, а дети возвращались и потом... Исчезали»

«В доме у Вульфрама есть книга. В ней имена всех, кого забрал лес.»

«Некоторые жители деревни гораздо старше, чем выглядят. Кажется, некоторым может быть уже за сотню лет...»

«Бабка рассказывала, что когда-то давно был другой Дух Леса, добрый. Но его обманули и он изменился. И она говорила, что раньше лес плакал»

«Если вы решите помочь нам... будьте осторожны. Те, кто задаёт слишком много вопросов, внезапно исчезают.»

«Иногда кажется, что деревья смотрят на нас. И когда Дух Леса говорит, трава шевелится без ветра, а деревья скрипят, будто старики.»

«Мы не охотимся на дичь, это нельзя делать. Говорят, можно сойти с ума, убив животное леса»

«Старый Себастьян, могильщик, однажды напился и сказал, что половина детских могил - пуста. Кстати, я видел, что он вчера копал могилы, но ведь в деревне никто не умер?»

«Говорят, в заброшенном доме в лесу в окнах видели свет... хотя там никто не живёт.»

От детей

«Тёмный рыцарь шепчет мне: „Я спасу тебя“. Но мама говорит, что он плохой.»

«Мне страшно. Но взрослые говорят, что так надо. Они говорят, всё обойдется.»

«Я видел мальчика с деревянной рукой! Он прячется в дупле старого дуба у старого дома за деревней.»

«Вчера ночью я проснулся, а за окном стоял чёрный конь. Он смотрел на меня.»

"Мальчик с деревянной рукой дал мне ягод. Они были вкусные, но потом три дня болел живот."

"Взрослые говорят "так надо", но, когда думают, что я не вижу - сами плачут."



ОХОТА НА ЧЁРНОГО ВСАДНИКА

Партия может устроить засаду для **Всадника** (в том числе, используя «наживку») или выследить его.

Если партия пытается выследить **Всадника**, то это достаточно просто сделать утром (после получения задачи) – необходимо сделать успешную проверку **Мудрости (Выживание)** сл. 10 или **Мудрости (Внимание)** сл. 15. Каждый час, проведенный в деревне, увеличивает сложность проверки на 1 до максимума 20 и 25 соответственно. Намекните игрокам (особенно имеющему навык **Выживание**), что шансы потерять след растут каждый час.

Если персонажи удачно идут по следам **Всадника** – переходите к разделу «[Поход в лес](#)».

Засада

Партия может решить «ловить на живца» или попытаться защитить сразу всех детей (например, собрав их в одном месте). В целом, это соответствует интересам культивистов и поэтому **Вульфрам** поддержит эту идею и отдаст соответствующий приказ жителям. Однако то, что партия потратит целый день, ему не нравится (особенно если они начнут вынюхивать слухи в деревне).

В любом случае **Всадник** внезапно появится (почти «из ниоткуда» у дома **Иваны** около полуночи (**Ивана**

временно живет в доме своей тетки – ткачихи **Лины**). Если девочки дома нет, примерно через 10 минут, **Всадник** двинется к месту, где находится девочка, будто учуяв её. Оказавшись у места, где находится **Ивана**, он телепатически пытается убедить её выйти к нему, а когда она выходит (сама), сажает девочку перед собой на коня и быстро скачет в лес, в заброшенный дом, к остальным детям.

В любой из этих моментов партия может встать у него на пути. **Всадник**, в большинстве случаев, не рвется в бой и, если возможно, уходит другим доступным путём (чтобы чуть позже вернуться за девочкой). Но если его блокировать – он атакует.

Если перед атакой девочка уже у него (это оптимальный для драмы вариант), то перед схваткой он аккуратно снимает её с коня, помогает встать на землю и лишь после этого атакует. Такое поведение должно натолкнуть партию на мысль, что **Всаднику** безразлично состояние детей.

Если бой идет «на смерть», **Всадник** сражается со своей максимальной эффективностью, при этом, по возможности, стараясь защитить ребенка. Он не может говорить и практически не реагирует на слова (его органы чувств искажены посмертием). Но если будет возможность – он снова заберет девочку и ускачет из деревни. Статблок и описание Всадника [см. в приложении](#).





ПОХОД В ЛЕС

Рано или поздно партия направится в лес. Пойдут ли они по следам **Чёрного Всадника** или в заброшенный дом у леса или искать **Тихона** или пойдут к **Духу Леса** — они окажутся в лесу.

Нет необходимости в «карте леса», так как цель приключения не заставить партию обыскать «гексы» или «квадраты» леса и выдать информацию по текущей локации. Пусть куда бы они ни отправились — на север, или в город, или по следам Всадника, или по брошенной тропе — они придут куда нужно.

Примерное время пути между локациями (пешком):

- от деревни до дуба **Тихона**: 1 час
- от деревни до заброшенного дома (мимо дуба **Тихона**): 3 часа
- от деревни до поляны **Духа Леса**: 4 часа
- от заброшенного дома к поляне **Духа Леса** и обратно путь идет через деревню: около 7 часов

Жуткие события в лесу

Лес имеет свою мистическую силу, которая усилится, когда партия сойдет с хоженной дороги и окажется в месте, где люди почти не ходят.

Вы можете последовательно использовать несколько описаний ситуаций, призванных игроков насторожиться или нагнать на них жути. Если игроки не реагируют, и вы не ощущаете их напряжения, то после третьего описания — остановитесь и переходите к следующему разделу.

Не стоит выдавать игрокам эти описания сразу одно за другим. Используйте одно-два описания по мере

продвижения по лесу, после того как персонажи что-то сделают или куда-то доберутся. Например, когда первый раз войдут в лес, когда встретят **Тихона**, когда найдут место смерти **Эрнста**, когда будут идти к заброшенному дому и т.п.

На голых ветвях сидят вороны — десятки черных силуэтов. Их блестящие глаза следят за каждым вашим движением. Головы поворачиваются синхронно, сопровождая вас. Ни карканья, ни шороха крыльев — только тихий скрежет когтей по коре.

Кусты впереди резко колышутся, словно сквозь них пробирается что-то крупное. Листья хрустят, ветки ломаются. Но стоит оказаться ближе — только тишина. На земле никаких следов. Лишь запах гнилой древесины и внезапное ощущение, будто за спиной кто-то замер, затаив дыхание.

Среди густой листвы, на ветке висит тряпичная кукла — грязная, с выцветшими нитяными волосами. Ее пуговичные глаза смотрят прямо на вас. На шее — тёмное пятно, будто от старой крови. Вокруг ни души.

Тяжелые шаги четко отдаются в сырой земле — медленные, размеренные, будто кто-то невидимый идет след в след. Но стоит обернуться — лишь пустая тропа, мокрая от недавнего дождя. Но стоит сделать шаг, и снова: «шух-шух-шух». В воздухе пахнет прелыми листьями и чем-то ещё, будто кровью на ржавом лезвии.

Ветра нет — ни малейшего дуновения. Но листья на низких ветках вдруг начинают шевелиться будто их трогают невидимые пальцы. Шорох складывается в подобие слов — неразборчивых, но настойчивых. Над головой сухая ветка трещит, будто предостерегающе.





Нападение волчьей стаи

Это столкновение рекомендуется использовать только если ваши игроки желают битвы и при этом уже догадались, что рыцарь для них не враг и не планируют атаковать его. Иначе (игроки не склонны к сражениям и не планируют бой с **Всадником**), пропустите это столкновение, так как оно не важно для сюжета. Статблоки волков [см. в приложении](#).

Следуя по следам Всадника выходите на поляну. На земле, в кольце примятой травы, лежит тело очень крупной белой волчицы. Её шерсть покрыта запекшейся кровью. Глаза, тусклые, как потухшие угли, смотрят в небо.

Рядом — сломанные ветки, следы копыт, глубоко врезавшихся в землю. Тишину разрывает лишь шелест листьев, да карканье ворона.

Волчица была убита **Всадником** (оказалась на пути).



Когда партия оказывается рядом с волчицей и осматривает её, их обнаружит стая.

И вдруг — истошный вой, полный горести и безграничной тоски. Из-за деревьев выходит огромный белый лютоволк — его шерсть вздыблена. Жёлтые глаза горят холодным огнём. За ним, словно тени, возникают другие волки — огромные и поменьше. Они скалятся, а низкое рычание наполняет пространство между стволами.

Волки атакуют. На каждого персонажа — по одному лютоволку (включая альфа-самца, чью самку убил **Всадник**) и по полтора обычных волка. Альфа-самец сражается до своей смерти, а остальные отступят, потеряв и вожака и ещё хотя бы половину стаи.

Если партия позже будет расспрашивать **Тихона**, **Дух Леса** или деревенских жителей о волках, им все ответят, что волки никогда не нападали на местных жителей и всегда избегали встречи с ними. А если и встречались, то волки всегда убегали. Местные обязательно расскажут про запрет на охоту в лесу.

Поляна Тихона

Персонаж с самым высоким пассивным Вниманием, замечает **Тихона**, который прячется в своё дупло.

Между стволов мелькнул силуэт — слишком быстрый для человека, слишком стройный для зверя. На мгновение в просвете между ветвями стала видна странная рука — неестественно тонкая, с пальцами — будто сплетёнными ветвями.

Существо резво пробежало к старому дубу, исчезнув в тёмной щели у его основания. Только теперь стало заметно — в могучем стволе зияет дупло, достаточно просторное для ребенка.

Дупло этого дуба — его дом, в котором он живет все эти годы и спит всю зиму. **Тихон** спокойно относится к другим деревенским детям, которые не могут его обидеть, но прячется от взрослых. Особенно сильно он боится культистов, до паники.

Партия может попытаться поговорить с **Тихоном**. Это очень просто и не требует проверок, если у них есть сладости (**Тихон** обожает пряники, подсказку об этом партия могла получить в деревне). Либо надо его убедить выйти, так как он забивается внутрь и прячется внутри: **Харизма (Убеждение / Обман) сл. 10** или **Харизма/Сила (Запугивание) сл. 15**. Если с партией кто-то из культистов, сложность возрастает до **20** и **25** соответственно.

Из дупла выползает странный ребёнок — худой, с кожей цвета древесной коры. Его правая рука — сухой, узловатый сук, пальцы как сплетённые веточки. Левая ещё человеческая, но покрыта трещинками. Одна нога — обычная, другая сужается в гибкий древесный корень.

Глаза — слишком большие для лица, зеленоватые, как молодые листья. Волосы спутаны в жёсткие пряди, похожие на мох. В движениях есть что-то деревянное — неловкое, но удивительно бесшумное.

В его облике странно смешались черты мальчика и старого дерева — будто лес попытался слепить человека из того, что нашёл у себя под корнями.

Тихон — мальчик 6 лет. Он — «недо-принесённый» в жертву 49 лет назад, в тот самый год, когда культисты обманули духа и прежний староста **Ганс** занял его место, однако, **Тихон** помнит события и человеческое прошлое очень смутно.

Физически и интеллектуально он остановился на уровне 6 лет (с учётом частичного становления деревом), хотя способен говорить и понимать речь, но он такой же ребенок, каким был 49 лет назад.



Что может рассказать Тихон

Помните, что **Тихон** по сути – отшельник, 49 лет живущий в одиночестве в лесу. Он сохранил часть человечности и личности мальчика 6 лет, но он может многое не понимать, особенно абстракции. **Тихон** очень смутно осознает течение времени (он засыпает поздней осенью и просыпается весной), в том числе поэтому путается «в показаниях». Он не умеет считать и не понимает, сколько лет прошло. Он может не понять сложный вопрос или замолчать, боясь отвечать, если не уверен в ответе. Но если его разговорят, он ответит на многие вопросы партии.

- «Иногда злые дяди и тёти водят детей к большому камню, когда луна круглая. Там пахнет сладко, как гнилые яблоки. Потом дети становятся животными, бегают на лапках и не помнят своих имён.»
- «Чёрный человек на коне ездит мимо. Иногда он везет с собой ребенка, но детям не страшно. Он везет их в старый дом за рощицей. Но меня он не трогает» (укажет на заброшенный дом).
- «Раньше был другой дядя в блестящей одежде. Он оставлял мне пряники. Потом пришли люди с ножами... там, за деревьями, где земля всегда холодная» (укажет место убийства **Эрнста**).
- «Старый Дух Леса спал под корнями. Потом пришёл староста и они... перепутались. Теперь он живёт у трёх вязов, которые шевелят ветками без ветра и ходят как будто люди» (важно: для **Тихона** староста – это **Ганс**, а не **Вульфрам**; он может сказать, где найти **Дух Леса**)
- Он может описать лидеров культа: вечный старик с красивой палкой, дядя с царапиной на всём лице*, поющая колыбельную бабушка, одноглазый дядя, длинный дядя с палкой с полосками, мучной дядя и каркающая тётя* (культисты со знаком «*» погибли раньше, но **Тихон** их помнит; однако, деревенские жители смогли их опознать по описанию).



Место гибели рыцаря Эрнста

Недалеко от дуба **Тихона**, находится место, где погиб рыцарь **Эрнст**, а позже – воскрес уже в виде нежити. Подойдя ближе, можно увидеть покрытый ржавчиной меч, воткнутый в землю.



Вы на поляне, заросшей жесткой травой. В центре – широкий пенёк, весь в трещинах и зарубках, будто кто-то пытался расколоть его ударами. Рядом ржавый меч, глубоко вонзенный в землю. Лезвие покрыто рыжими потеками, а рукоять обмотана полусгнившей кожей.

Вокруг этого места слабая аура Некромантии, а на мече – слабая аура школы Прорицания.

Персонаж, первым коснувшийся меча, увидит последние мгновения жизни рыцаря:

Мгновенная вспышка – и реальность расплывается.

Сначала ты слышишь тихий шёпот: «Иногда зло – это просто чья-то отчаянная надежда».

Ты снова видишь. Темная поляна ночью, полнолуние. Связанный мужчина в изорванном плаще стоит на коленях у пня. Над ним – фигура в балахоне, заносщая длинный меч, чуть поодаль ещё пять фигур в плащах.

– Я не смог их спасти... – хрипит пленник, – но клянусь... я вернусь...

Затем – резкая боль в ладони, будто меч обжег кожу.

Обычная поляна возвращается, но в ушах ещё звенит эхо невысказанной клятвы.



Партия может обыскать место гибели рыцаря, результат зависит от того, насколько высокий результат они получают при проверке **Мудрости (Внимание)**.

Менее 10: ничего важного;

10-13: недалеко от пня — куски веревки. Успешная проверка **Интеллекта (Анализ)** со сл. 12 позволит понять, что этой веревкой были стянуты руки жертвы, но они словно спали с рук (не были разрублены или разрезаны, сохранили петли).

14-17: тоже, что и при результате 10-13, а также ножны рыцарского меча, на которых нанесены уже плохо читаемые слова «*Нет пощады злу. Нет месту несправедливости. Нет срока у клятвы*».

18 и более: то же, что и при результатах 10-17, а также они найдут небольшой кулон с оборванной цепочкой. Внутри — портрет девушки. Деревенские узнают в этом портрете **Уляну** — жену **Валеха**, которая пропала шесть лет назад (убита **Валехом**, чтобы скрыть тайну культа и долголетия **Валеха**).

Больше здесь ничего нет. Это место нужно, чтобы добавить немного трагедии и тяжёлой атмосферы.

ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ В ЛЕСУ

Партия выйдет к заброшенному дому или от **Тихона**, или с поляны, где был убит **Эрнст**. Опишите им дом.

Почерневшие от времени стены, но ещё держатся, упрямо сопротивляясь времени. Сквозь щели в прогнившей крыше струится тёплый свет. Вместо окон — пустые проёмы, затянутые паутиной и ветошью, но изнутри льётся ровный свет, будто внутри горит дюжина свечей.

Дверь давно сорвана с петель, оставив зияющий вход. Из дома доносится смех — детский, звонкий, неожиданно живой в этом забытом месте. Пахнет свежим хлебом, сушёными яблоками и лёгкой горчинкой старого дерева.

Когда партия начинает подходить к дому, если **Чёрный Всадник** этим днем ещё не побеждён, он явится, внезапно появившись из чащи леса на коне, защищая вход в дом.

Внезапный громкий треск веток — где-то справа, в чаще. В тот же миг воздух становится ледяным, и медленно выезжает конь — чёрный, как смоль, с раздутыми ноздрями, из которых валит густой пар.

На нём — Всадник в тёмных латах. Металл поблескивает инеем, хотя на улице тепло. Пустой забральный прорез шлема смотрит прямо на вас, но внутри его — лишь мрак.

Всадник подъезжает прямо к двери, в правой его руке — клинок, такой же чёрный, как его доспех...

Чёрный Всадник будет защищать вход в дом и атаковать любого, кто будет его атаковать. Его восприятие искажено посмертным состоянием, он почти не слышит слов и смутно воспринимает действия (если они не угрожающие). См. полное описание **Чёрного рыцаря** в [приложении](#).

Если партия сразу отступает и не предпринимает атакующих действий, **Всадник** встанет между ними и дверью, но не станет атаковать. Разговаривать он также не будет, так как просто не способен (как это описано в его статблоке).

Если сцена затягивается (бой не происходит), из дома выйдут дети:

- **Тайка** (похищена до появления партии, 8 лет, никогда не смотрит в глаза); **Тайка** может ограниченно общаться со **Всадником**, прикасаясь к коню (поглаживая), но делает это неосознанно.
- **Ладик** (похищен до появления партии, 5 лет, всё время держит в руках деревяшку — «меч»);
- **Борька** (похищен после прибытия партии, 6 лет, вечно с разбитыми коленками);
- возможно **Ивана** (будет похищена на второй день после прибытия партии, 5 лет, носит тряпичную куклу без лица, знакома персонажам).





Дети совсем не боятся **Чёрного Всадника**, а он старается их защитить. Если **Ивана** среди детей, она, узнает персонажей и, если они показали себя с хорошей стороны, с радостью с ними поговорит.

Дети могут рассказать, что **Всадник** привез их сюда, кормит и поит, не обижает, а ещё он защитил их от страшного дерева, которое хотело их забрать. И действительно, рядом с домом партия может обнаружить порубленное дерево. Персонажи с **пассивным Вниманием 12** и выше сразу заметят, что все корни дерева лежат на поверхности, почти без почвы, и не видно, откуда вылезли эти корни. Успешная проверка **Интеллекта (Природа или Аркана) сл. 14** позволит понять, что перед ними остатки «**пробужденного дерева**», то есть, обычного дерева, в котором магическим образом появилась возможность перемещаться как человек и оно готово выполнять волю своего «хозяина».

Дух Леса узнал о появлении **Всадника** и направил пробужденное дерево на его поиски, чтобы «увидеть» его и понять, представляет ли он опасность для него самого и леса. **Всадник** же, для защиты детей, атаковал пробужденное дерево.

Внутри дома

Тёплый свет десятка свечей дрожит на почерневших стенах, отражаясь в лужах растопленного воска. В воздухе — запах свежего хлеба и сушёных трав.

Посреди комнаты — грубая деревянная скамья, заставленная глиняными мисками. В них крошки, капли молока, огрызки печёных яблок. На полу — лоскутное одеяло из обрывков ткани, а на нём рассыпаны деревянные игрушки: фигурки зверей, тряпичная кукла с пуговичными глазами. Рядом — ведра с чистой водой и связки луговых цветов, стоящие в треснувшем кувшине.

На стене углём неумело нарисованы фигурки: высокий чёрный рыцарь ведёт за руки маленьких человечков. Но внимание привлекает надпись на печи, явно сделанная не ребенком: «*Никто не просыпается с намерением стать чудовищем*».

Здесь нет ничего магического или ценного, но без всяких проверок персонажи должны понять, что дети здесь находились в сравнительно неплохих условиях. Сами дети могут рассказать всё, что персонажи могли бы узнать от детей в деревне (если ещё не узнали). Также в разговоре с детьми они могут услышать следующие фразы:

- «*Вы хотите вернуть нас к папе и маме... Я люблю их, но мне всё равно страшно дома*».
- «*Я не хочу быть храбрым... Я ещё маленький... Я хочу, чтобы мама обняла*.» (если уговаривают остаться в доме и не возвращаться в деревню).

ДУХ ЛЕСА

Когда партия пойдет к **Духу Леса** (где его поляна, может рассказать **Тихон** или культисты, либо партия может выследить или сопроводить культистов к месту ритуала), можно использовать одно из описаний в зависимости от времени суток.

Дневное описание:

Три могучих вяза возвышаются на поляне, словно древние стражи. В центре, между ними — каменная плита, покрытая мхом, с высеченными, но стёршимися до неузнаваемости символами. На плите — свежие ветки рябины, перевязанные травой — недавнее подношение. Воздух здесь густой, наполненный ароматом смолы и дикого мёда.

Ночное описание:

Лунный свет струится по стволам трёх вязов, словно превращая их в серебристые колонны. Тени от ветвей рисуют на земле чёткие руны, которые медленно шевелятся, будто дышат. Пахнет сырой землёй и осенней листвой.

Камень в центре, между посеребрённых колонн вязов, излучает тусклое бирюзовое свечение. Из трещин в камне тянутся тонкие корни, едва заметно пульсирующие бледным цветом.





Здесь партия может призвать **Дух Леса** (любым логичным способом). Если в партии есть друид или следопыт (любой), варвар пути Мирового древа, колдун с покровителем Архифеи, паладин клятвы Древних и тому подобное — этот персонаж просто знает, как можно призвать дух (а некоторые могут знать больше одного способа). Другой персонаж может иметь это знание, либо пройдя проверку **Интеллекта (Аркана или Природа) сл. 12**, либо проверкой **Интеллекта (История или Религия) сл. 15**.

Можно попытаться вызвать **Дух Леса** враждебными действиями, например, поджигая деревья, но говорить в этом случае дух не будет, а сразу атакует.

После ритуала призыва явится **Дух Леса**.

Тишину внезапно разрывает треск ломающихся веток. Три вяза содрогаются, словно от порыва урагана, но воздух неподвижен. Из земли между ними медленно поднимается фигура, сплетённая из корней и сучьев.

Подобие лица проступает сквозь кору — глубокие щели-глаза, полые ноздри, исчезающий и вновь появляющийся рот, неестественно широкий. Он не идёт — он прорастает вперёд. Воздух наполняется тяжёлым запахом прелой листвы и влажной земли.

— *Договор...* — звучит голос, состоящий из шороха листьев и скрипа древесины. Не из рта, а со всех сторон сразу.

Дух Леса больше не староста, а лесной дух, мистическое существо, почти полностью утратившее человечность. Он не добр и не зол — он стал стихией, духом природы (леса). Когда он говорит, лес вторит его словам — листья и трава колышутся.

Дух Леса может рассказать, что не просто требует жертв — он забирает детей в обмен на защиту от хворей и болезней, от неурожая и нападений диких зверей.

Он помнит всех семерых культистов, проводивших обряд, и их имена. Знает, что одна из них, **Келла** с вороньим голосом погибла в лесу два года назад от укуса гадюки. Он может рассказать, что 49 зим назад он был одним из них (жителей деревни), но его предали и он сам стал **Духом Леса**.

Партия может услышать от **Духа** следующий фразы:

- «Вы думаете, я хотел этого? Они сделали из меня это... А теперь я вынужден их защищать.»
- «Я не злой... я просто забыл, каково это — быть человеком» (если попытаются договориться).
- «Я не требую жертв... я принимаю их» (голос из корней, если спросить, почему дети).
- «Они предали меня... А теперь я предаю их.»
- «Вы рвёте договор... но что дадите взамен?» (если хотят разорвать договор).
- «Вы спасли деревню? Или обрекли её на медленную смерть?» (если договор разрушен).

Осматривая поляну **Духа**, при успешной проверке **Мудрости (Восприятие) сл. 10**, партия обнаружит истлевшие остатки детской одежды и игрушек. Проверка автоматически успешна, если партия намеренно осматривает землю на поляне **Духа**.

У партии есть несколько вариантов действий:

- Уйти и оставить **Дух Леса** «как есть» (не влияет на сюжет);
 - Атаковать. В этом случае **Дух Леса** призывает на помощь пробужденное дерево и попытается одолеть партию грубой силой. Будучи повержен, он погибает, а пятеро культистов начнут превращаться в Игольчатые отродья (см. ниже «Возвращение с победой над Духом Леса»).
- После уничтожения **Духа Леса** его останки поглотит почва, а на месте его гибели возникнет зеленое сияние, в котором может раствориться другой дух, который согласен занять это место (**Тихон** или **Всадник**). В исключительном случае ДМ может позволить одному из близких к природе персонажей игроков занять место и стать новым духом (лучше всего для этого подойдет персонаж игрока — друид Земли).
- Попытаться разрушить Договор:
 - **Дух** попросит для этого принести ему в жертву **Вульфрама** как добровольную жертву (но тот, конечно, не согласен и это нереально);
 - Заменить **Дух Леса (Ганса)** - духом **Тихона**. Требуется сначала убедить **Тихона** заменить Духа - проверка **Харизмы (Убеждение) сл. 10** или **Харизмы (Обман) сл. 14**, а затем убедить самого **Духа Леса (Ганса)** покинуть этот мир. Потребуется успешная проверка **Харизмы (Убеждение) сл. 14** или **(Обман) сл. 18**
 - Заменить **Дух Леса (Ганса)** - духом **Эрнста** (если не стали уничтожать **Чёрного Всадника**). Сначала надо получить возможность общения с **Всадником** и попытаться убедить его (требуется проверка **Харизмы (Убеждение), сл. 15**). После — убедить **Духа Леса (Ганса)** покинуть этот мир через проверку **Харизмы (Убеждение) сл. 14** или **(Обман) сл. 18**
 - Предложить себя в жертву, чтобы остановить жертвоприношение детей. Это отсрочит следующий ритуал на столько лет, сколько персонажей пожертвуют собой, но культисты в эти годы будут стареть, как обычно.

Если партии удалось заменить **Дух Леса** другим существом, новый **Дух** исчезнет на некоторое время (возможно даже несколько дней), чтобы привыкнуть к новой форме существования. Последствия станут известны игрокам лишь в эпилоге.



ВОЗВРАЩЕНИЕ В ДЕРЕВНЮ

Возвращение в деревню становится ключевым моментом сюжета. Возможны несколько исходов:

Если возвращается только партия

Партию встретит рядовой культист и проведёт в дом **Вульффрама**. Там приготовлена засада на случай конфликта, но **Вульфрам** сначала попытается узнать, чего хочет партия, их намерения и мотивы (см. раздел «[Разговор с культистами](#)» далее).

Возвращение детей

В деревне их встретят староста **Вульфрам**, плотник **Борис** и повитуха **Марта**. Остальные культисты прячутся поблизости «на всякий случай», наблюдая за партией через окна или делая вид, что они просто занимаются своими делами. При **Пассивном Внимании 16 и более** персонаж заметит, что за ними пристально наблюдают со всех сторон и почти не отводят взгляда.

Борис и **Марта** едва сдерживают дрожь, когда видят детей. Довольный **Вульфрам** предлагает пройти в дом, чтобы накормить детей и персонажей, а также наградить их.

После небольшой беседы и обеда, если партия отдаёт детей и не демонстрирует нежелательных для культистов намерений, культисты просят их погостить ещё на денек, на всякий случай, вдруг **Чёрный Всадник** вернется (а он вернется).

Возвращение с Всадником

Если партии удастся убедить Чёрного рыцаря присоединится к ним и вернуться в деревню, культисты (как минимум пятеро из ритуального круга) будут прятаться и пытаться сбежать. Они прекрасно понимают, что не смогут справиться с партией, усиленной таким могучим (для них) противником. Ночью они попытаются похитить тех детей, кого смогут и попытаются провести ритуал, в том числе, используя детей, не подходящих для ритуала – младше 5 или старше 9 лет (ритуал будет сорван, так как такая жертва нарушает договор).

Сражение с культистами

Это не будет сложным сражением. Единственный относительно сильный противник для партии – это староста **Вульфрам**. Основные лидеры культа не так сильны. Статблоки культистов см. [в приложении](#). Вступят в бой и простые культисты (до 15 человек – простолюдинов). Кроме этого, если партия нападает внезапно и без объяснений, до 20 деревенских мужчин (простолюдинов) также будут попытаться защитить деревню (как они думают).

Фраза: «Мы не просили быть богами... мы просто хотели выжить» (**Вульфрам**, перед смертью).

Возвращение с победой над Духом Леса

Если партия до этого сражалась с **Духом Леса** и победила его, пятеро лидеров культа немедленно начинают трансформироваться. Первое время они испытывают жуткие боли, затем теряют сознание и корчатся в муках. Деревенские замечают, что сырая земля облегчает их страдания и поэтому размещают их на земле, перед домом старосты, надеясь облегчить их муки.

Староста Вульфрам, Валех и трое других жителей лежат на земле. Их пальцы впиваются в сырую землю. Их кожа покрыта липким потом, неестественно бледная.

— *Горит...* — хрипит Валех, срывая с себя рубаху.

Под одеждой что-то шевелится. Его стеклянный глаз выпал. В глазнице... Проросший мох.

Остальные уже не могут говорить — только хрипят, их рвёт на землю.

В момент, когда партия оказывается рядом, культисты окончательно трансформируются, превращаясь в Игольчатые отродья (см. характеристики [в приложении](#)).

Их спины выгнулись неестественным образом. Позвоночники трещат, обрастая шипами. Глаза мутнеют, превращаясь в бледные бельма, а из всего тела прорываются окрашенные кровью шипы.

Последнее, что осталось от них — это крик. Нечеловеческий хрип, напоминающий скрип ломающихся ветвей.

А потом они встают.

Уже не люди. Гибкие, угловатые, с телами, сплетёнными из колючих плетей. Они поворачиваются. Медленно. Не дыша. И с тихим хрустом шипы выстреливают из их тела в вас и в крестьян, оказавшихся поблизости.

Разговор с культистами

- Если партия просто не справляется, понимая, что время на исходе, то **Вульфрам** пытается их наставить, мотивировать и заставить активно действовать. Он готов «дать мужиков», если партия вдруг боится **Всадника** (до двух десятков взрослых мужчин – простолюдинов готовы пойти вместе с партией, если **Вульфрам** прикажет);
- При прямых обвинениях **Марта** сразу парирует: «*Легко говорить о морали, когда твои дети сыты и не в горячке*».
- Если партия отказывается возвращать детей, **Вульфрам** начинает откровенничать: «*Вы думаете, мы не пробовали? Каждый раз, когда ритуал срывался, лес мстил. Через неделю умирал скот, через месяц — дети. Вы предлагаете мне выбрать между семерыми и сотней?*» (это ложь, но он верит, что так всё будет, помня голодные годы прошлого).



- Если партия хочет помочь деревне, но не хочет отдавать детей, **Вульфрам** может предложить им (завуалировано и аккуратно) самим принять на себя роль жертвы («Вы ведь не согласитесь занять это место»). Он считает, что **Дух** примет такую великую добровольную жертву (понимая, что, если не примет – позже он сможет принести в жертву детей, как того требует Договор).
- В крайнем случае, отчаявшись, **Вульфрам** может предложить кому-то из партии остановить своё старение на 7 лет. Он без особых сложностей позволит получить эту возможность одному из них, максимум – двум. Но можно настоять **Харизмой (Угрозы, Обман или Убеждение) сл. 15** «расширить» список приглашенных на одного, а при **сл. 20** – на четверых.

КУЛЬТИСТЫ И РИТУАЛ

Разобравшись с рыцарем, культисты с детьми отправляются в лес, чтобы провести ритуал и получить годы жизни в обмен на детей.

Чёрный Всадник может снова встать на пути культистов, избегая конфликта с партией. Именно на этот случай, культисты и просили партию подождать, и партии предстоит повторная схватка с **Чёрным Всадником**.

Теперь он общается короткими телепатическими фразами: «Почему вы защищаете убийц?», «Я спасу детей, такова клятва», «Детоубийцы не смеют топтать эту землю», «Защищать невинных!»

Если ничто не помешает лидерам культа провести ритуал, то они проведут его на поляне:

Бледный лунный свет просачивается сквозь листву, очерчивая на поляне зловещий узор. Семеро в тёмных одеждах становятся у камня, кольцом вокруг детей. Староста поднимает руки, и его голос, хриплый и монотонный, начинает читать непонятные вам слова. Остальные подхватывают — их песня сливается в единый гул, низкий, как шум подземных вод.

Дети клонятся, будто под тяжестью невидимых рук. Их веки дрожат и закрываются. Из земли выползают тонкие, почти чёрные корни, обвивая маленькие ноги, руки, шеи — осторожно, почти нежно. Кожа под этими корнями темнеет, покрывается шерстью. Пальцы сливаются в лапы, лица вытягиваются в морды. Один мальчик шепчет: «*Страшно...*», чьи пальцы уже сливаются в лапы. Девочка рядом, уже почти лиса тихо произносит: «*Мама...*»

Корни, закончив работу, рассыпаются в прах. На поляне остаются лишь звери — лиса, заяц, волчонок, оленёнок. Они потряхивают головами, недоумённо озираются, затем разбегаются в лес, не оглядываясь.

Песня культистов обрывается. На камне остаются лишь семь маленьких одежонок — пустых, как сброшенные коконы...





ВАРИАНТЫ ФИНАЛА

1) Уничтожить культистов

То же самое произойдет, если попытаться обмануть культ, например, скрыть детей в лесу или увести их из деревни.

В ночь ритуала **Дух Леса** вылезает из-под земли в центре деревни и требует: *«договор должен быть исполнен»* (**Дух** может предложить партии занять место культа, заключив новый жертвенный договор с лесом), при отказе - нападет. Гибель **Духа Леса** приведет к превращению культистов в Игольчатых зараз. Заменить **Дух Леса** на другой дух в этом случае не получится. После разрушения договора, **Чёрный Всадник** получит свободу (исчезнет). В деревню вернутся болезни, а иногда – голод.

Фраза финала, шёпот тумана:

«Вы победили... но что вы выиграли?»

2) Позволить ритуалу свершиться

Дети становятся лесными зверями (1-2 годовалыми). **Чёрный Всадник** терпит поражение. Лидеры культа не стареют следующие 7 лет - они победили.

Фраза финала: Персонажи во сне видят ритуал превращения (см. *«Культисты и ритуал» выше*), но при этом дети в полудреме спрашивают: *«Почему вы меня не спасли?»*. А затем появляется образ **Всадника** и произносит: *«Иногда традиция – это просто страх, переданный по наследству»*.

3) Уничтожить/заменить Дух Леса

Культисты превращаются в Игольчатые отродья — их тела буквально разрывают корни изнутри и атакуют всех в деревне (после возвращения партии).

Место **Духа Леса** может занять **Тихон**, но он ещё слишком слаб и не сможет управлять силой. В итоге лес станет обычным лесом, договор расторгнут, дух **Эрнста** обретёт свободу, сказав единственное *«Спасибо»*, но рано или поздно в деревню вернутся болезни и голод.

Фраза финала при замене Духа на **Тихона**:

«Иногда чудовища – это всего лишь люди, которые слишком долго делали выбор за других».

Чёрный Всадник также может занять место **Духа Леса**, став хранителем леса и деревни. Но теперь Дух требует не детей, а злодеев (преступников).

Фраза финала, перед исчезновением старого **Духа Леса** при замене на **Эрнста**:

«Вы хотели справедливости... но мир просто ждал новой жертвы»

4) Принести себя в жертву вместо детей

Если партия пожертвовала собой, чтобы оттянуть жертвоприношение детей – они станут зверьми и ритуал не потребует несколько лет (по числу добровольных жертв) и культисты за эти годы немного постареют. Это поражение партии.

Если же партия уничтожила лидеров культа и пожертвовала собой – через несколько лет (сколько персонажей жертвуют собой) договор расторгается без последствий (болезни и голод рано или поздно вернутся в деревню).

Фраза финала от **Духа Леса**:

«Вы сделали выбор... но уверены ли вы, что это был ваш выбор?»

5) Присоединится к культу

Партия обладает достаточной силой, чтобы убедить культистов поделиться даром и остановить старение на 7 лет. Если в партии есть те, кто может задуматься о возрасте, культисты сами могут использовать эту слабость, чтобы сохранить себя и свой уклад жизни. Но это самый «злой» путь.

Фраза финала от **Духа Леса**:

«Ваш выбор принят... теперь живите с ним».

Если Вам понравилось это приключение, Вы можете поддержать автора на Boosty:

(QR или ссылка https://boosty.to/i_am_eri/donate)





ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

Волчья стая

Альфа-лютоволк [измененный Dire wolf]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 15 (природный) Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 50 фт. Инициатива: +3

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	9 (-1)

Навыки Внимание +6, Скрытность +5

Чувства Тёмное зрение 60 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один союзник волка, который не имеет состояние Недееспособный.

Кровавая ярость. Пока альфа-лютоволк окровавлен, он получает +2 к урону

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 9 (1к10 + 4), и если цель — существо размером Большой и меньше, она получает состояние Лежащий ничком.



Лютоволк [Dire wolf]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный) Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 50 фт. Инициатива: +2

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Внимание +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 60 фт.

Опасность 1 (200 опыта)

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один союзник волка, который не имеет состояние Недееспособный.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 8 (1к10 + 3), и если цель — существо размером Большой и меньше, она получает состояние Лежащий ничком.

Волк [Wolf]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12 (природный) Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 40 фт. Инициатива: +2

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Внимание +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 60 фт.

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один союзник волка, который не имеет состояние Недееспособный.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к6 + 2), и если цель — существо размером Средний и меньше, она получает состояние Лежащий ничком.



Чёрный Всадник или Всадник

7 лет назад, рыцарь **Эрнст фон Гальтер** обнаружил и пытался разоблачить культ, однако был отравлен и затем убит культистами после завершения ритуала. Перед своей гибелью, он поклялся защитить детей в жизни и после смерти, поэтому несколько дней до прибытия партии в Зелёный Дол, рыцарь воскрес в виде нежити перед очередным ритуалом, став **Чёрным Всадником**.

Всадник не может говорить и ему трудно передавать свои мысли (он не может прямо говорить), он не способен понимать речь и реагировать, например, кивать или качать головой. Он не может писать. Единственный способ с ним общаться – прикоснуться рукой к нему или его коню (если он позволит) и это позволит «разделить» его сознание, когда коснувшийся одновременно чувствует и своё сознание и сознание Эрнста. Тот, кто прикоснётся увидит фрагменты видений из прошлого рыцаря, а также ощутит его эмоции как ответ на свои вопросы. Чёрный Всадник способен на расстоянии до 90 фт. передавать детям короткие сообщения, которые те слышат, как шёпот «Я спасу тебя, выйди к колодцу и жди меня» или «Тебя обманывают. Я помогу тебе спастись» и дети доверяют этим словам.

Будучи сражен в бою, **Чёрный Всадник** исчезает, превращаясь в прах (как и его снаряжение). Однако, он будет вновь и вновь воскресать каждый восход луны над горизонтом, до тех пор, пока не будут остановлены жертвоприношения детей Зелёного Дола – **Духу Леса**. Всадник воскресает полностью боеспособными, в полных хитах. Аналогично – его боевой конь. Будучи убит, конь обращается в разлетающихся воронов и также возрождается с восходом луны.

Чёрный Всадник [измененный Knight]

Средний нежить, нейтральное

Класс доспеха 18 (кольчуга и щит) **Хиты** 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт. **Инициатива:** +0

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)*	11 (+0)	11 (+0)*	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства пассивное Внимание 10

Опасность 4 (1100 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Всадник совершает две рукопашные или дистанционные атаки или их комбинацию.

Ручной топор (4 штуки). Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 3 (1к6).

Некротический клинок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию (при атаке верхом, первая атака делается с преимуществом), досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Некротический урон 10 (2к6 + 3).

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если Всадник не удерживает ребенка, он может совершить 3 легендарных действия в ход, выбирая из вариантов ниже. За раз можно использовать только одно легендарное действие (без повтора использованных в этот ход), и только в конце хода его противника. Всадник восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Исчезновение в тумане: конь Всадника использует действие Отход, чтобы переместиться за пределы зоны атаки персонажей и затем внезапно исчезнуть. Если же Всадник не на коне, он исчезает в клубах тумана и затем телепортируется на 30 футов в любое незанятое пространство, не смежное с другим персонажем.

Внезапное возвращение: если перед этим Всадник исчез, он может внезапно вернуться, совершив перемещение (сам или на коне) к выбранному им противнику и выполнить одну атаку некротическим клинком.

Защитная стойка: Всадник восстанавливает Реакцию.

Видение: Всадник выбирает цель в 30 футах, в зоне видимости. Цель должна выполнить успешный спасбросок Мудрости сл. 13, иначе получает ведение гибели и статус Ошеломлённый [Stunned] до конца своего следующего хода. Всадник не атакует ошеломленного.

РЕАКЦИЯ

Парирование. Всадник получает +2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого Всадник должен видеть атакующего и должен использовать рукопашное оружие.

Боевой конь Всадника [изм. Warhorse]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс доспеха 16 (кольчужная броня) **Хиты** 19 (3к10 + 3)
Скорость 60 фт. **Инициатива:** +1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства пассивное Внимание 11

Опасность 1/2 (100 опыта)

Растаптывающий рывок. Если конь переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой копытами, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, конь может бонусным действием совершить по ней ещё одну атаку копытами.

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 11 (2к6 + 4).



Дух Леса

Растение, нейтральный

Класс доспеха 14 (природная броня) **Хиты** 60 (8к10+16)
Скорость 30 фт. **Инициатива:** -1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	8 (-1)	15 (+2)*	12 (+1)	13 (+1)*	10 (+0)

Спасброски Тел +4, Мдр +3

Уязвимость к урону огонь

Сопrotивление урону колющий, дробящий

Чувства пассивное Внимание 11

Опасность 4 (700 опыта)

Обманчивая внешность. Если Дух Леса не движется в начале боя, он имеет преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не видело движения или действия Духа Леса, это существо должно преуспеть в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 18, чтобы понять, что это дерево - живое.

Пробуждение дерева (1/день). Дух Леса магическим образом способен оживить одно дерево, которое видит в пределах 60 футов от себя ([см. «Пробужденное дерево»](#)). Пробужденное дерево действует как слуга Духа Леса. Дерево теряет свою магию через 1 день, когда умирает, а также когда Дух Леса бонусным действием сделает его неживым. Став снова неживым, дерево, при возможности, пускает корни.

ДЕЙСТВИЯ

Размахистый удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 9 (1к10 + 3) дробящего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дух Леса может совершить 3 легендарных действия в ход, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа, являющегося его противником. Дух Леса восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Контратака: Дух Леса проводит один *Размахистый удар* против противника, который только что атаковал его в ближнем бою.

Терновый кнут: Дух Леса выбрасывает покрытую шипами длинную ветвь или лозу и атакует ей цель на дистанции до 30 фт (но не ближе 10 фт.) с модификатором +6. При попадании цель получает 1к6 колющего урона. Если цель размером большая или меньше, он может подтянуть её к себе на 10 фт. После этого кнут исчезает.

Прорастание травы: Дух Леса выбирает противника на земле, не далее 90 фт. Цель становится опутанной [Restrained]. Опутанное существо может в начале каждого хода совершать действие, чтобы выполнить проверку Силы (Атлетика) сл. 11. В случае успеха оно освобождается от хватки растений и больше не находится под состоянием опутанный.

Проклятие Духа: Дух Леса выбирает видимого противника на дистанции до 30 фт. В начале каждого своего хода цель должна сделать успешный спасбросок Харизмы сл. 11, пока не пройдет его. Будучи проклятой Духом, цель должна с каждым спасброском и с каждой атакой бросать 1к4, вычитая результат из своего броска.

Пробужденное дерево [Awakened tree]

Огромное растение, без мировоззрения

Класс доспеха 13 (природная броня) **Хиты** 59 (7к12+14)
Скорость 20 фт. **Инициатива:** -2

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Уязвимость к урону огонь

Сопrotивление урону колющий, дробящий

Чувства пассивное Внимание 10

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остается неподвижным, оно неотличимо от обычного дерева.

ДЕЙСТВИЯ

Размахистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (3к6 + 4) дробящего урона.





Характеристики культистов

Староста Вульфрам [изм. Cultist Fanatic]

Средний гуманоид, Законопослушный злой

Класс доспеха 12

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

Инициатива: +2

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)*	13 (+1)

Спасброски Мдр +5

Навыки Обман +3, Внимание +5, Религия +3

Снаряжение Символ веры

Чувства пассивное Внимание 12

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка (оружие договора, бонусным действием из посоха). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. Попадание: 8 (1к10 + 2) дробящего урона плюс 7 (2к6) некротического урона.

Сотворение заклинаний. Культист использует одно из следующих заклинаний, используя Мудрость как основную характеристику (Сл спасброска заклинаний 13, +5 модификатор атаки заклинанием):

- Неограниченно: Дубинка, Чудотворство
- 2/день: Приказ
- 1/день: Удержание личности

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Божественное оружие (2/день). Культист накладывает заклинание Божественное Оружие (*Spiritual Weapon*), используя способность сотворения заклинаний.

Игольчатое отродье [Needle spawn]

Среднее растение, хаотично злое

Класс доспеха 13

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

Инициатива: +3

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +5

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Внимание 10

Опасность 1/2 (100 опыта)

Стрельба вблизи. Отродье не получает помеху на дальноточные атаки, пока в пределах 5 футов от него находится видимое им враждебное существо, если цель атаки так же находится в пределах 5 футов от него.

ДЕЙСТВИЯ

Залп игл. Отродье совершает 1к6 атак Иглами, но не больше двух атак в одно существо за раз каждый ход.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Игла. Дальноточная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 60 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Культист [измененный Cultist]

Средний гуманоид, Законопослушный злой

Класс доспеха 11

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

Инициатива: +1

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (-0)	10 (+0)	10 (-0)

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Внимание 10

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга

ДЕЙСТВИЯ

Ритуальный кинжал. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона плюс 5 (2к4) некротического урона.

РЕАКЦИЯ

Бескрайняя преданность. Если культист не Окровавлен и находится в 5 фт. от старосты, когда тот становится целью успешной атаки в ближнем бою или на расстоянии, он может реакцией поменяться со старостой местами и получить урон за него.

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Мастер может (по желанию) дать культистам уникальные особенности, накладываемые бонусным действием:

Отравя Валеха: Раненая им цель должна пройти спасбросок Телосложения сл.10 или становится «отравленной» до конца своего следующего хода.

Мука в глаза Максара. Видимая цель в 5 футах должна пройти спасбросок Ловкости сл.10 или ослепнуть до конца своего следующего хода.

Колыбельная Марты. Видимая цель в 10 фт. оказывается под эффектом заклинания Сон [*Sleep*], сл. спасброска 10.

Мерный шест Бориса. Нет бонусного действия, но Борис атакует не кинжалом, а шестом (1к8 + 1 дробящего урона, плюс 2к4 некротического урона)





ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ЗЕЛЕНОГО ДОЛА

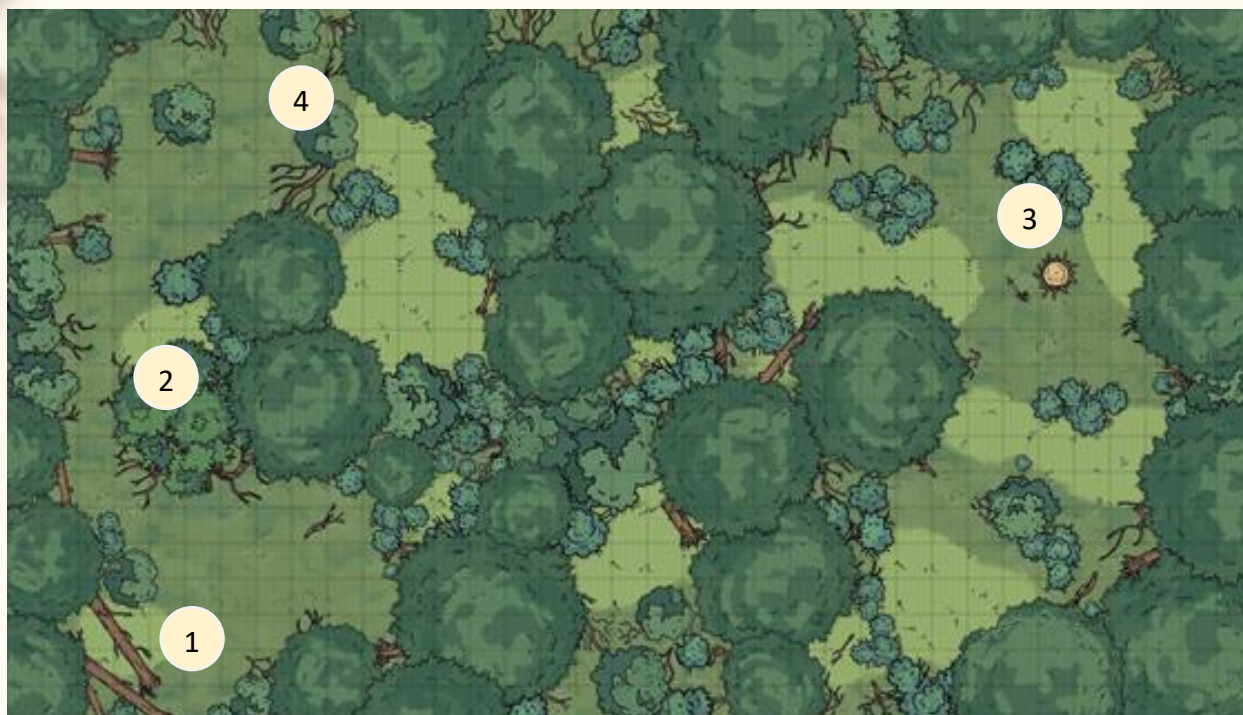


- | | |
|---|--|
| 1. Дорога из Зеленого дола (здесь партия входит в деревню и отсюда они уйдут) | 9. Дом Себастьяна |
| 2. Дом старосты Фульфрама (здесь же Лина) | 10. Дом Борьки и его семья |
| 3. Дом Маруя (место ночёвки партии) | 11. Дом травницы Фриды |
| 4. Мельница (здесь обычно Максар) | 12. Кузница Йохана (живет в соседнем доме) |
| 5. Дом и мастерская Бориса | 13. Дом Грегора |
| 6. Дом Марты | 14. Дом Ладика и его семьи |
| 7. Дом Валеха | |
| 8. Дом Альмы (мамы Тайки) | |

В каждом доме деревни постоянно проживает от 2 до 6 человек (включая детей). Карта – примерная, хозпостройки не прорисованы, масштаб условный.



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА «ДУБ ТИХОНА»



1. Вход партии на карту
2. Дуб Тихона
3. Место гибель рыцаря Эрнста
4. Направление к заброшенному дому

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ЛЕСНЫХ ТРОП



1. Вход партии на карту
2. Мертвая волчица
3. Место появления волков
4. Направление к заброшенному дому

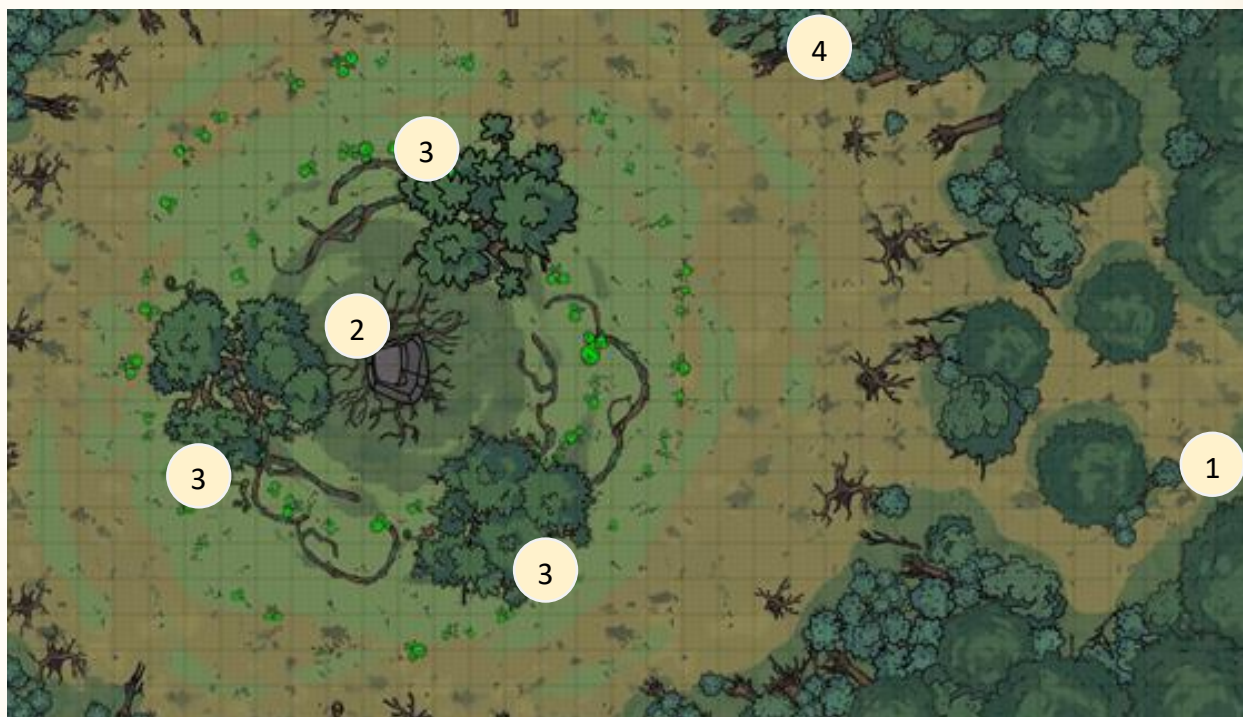


ПРИЛОЖЕНИЕ: ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ



1. Вход партии на карту
2. Заброшенный дом и дети
3. Место появления Всадника
4. Изрубленное дерево

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПОЛЯНА ДУХА ЛЕСА



1. Точка входа на карту
2. Камень – алтарь (место силы)
3. Вязы (3 штуки)
4. Место появления пробужденного дерева



ПРОЧИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Вы можете использовать для своей игры следующие приложения:

Карты

- Деревня Зелёный Дол (автор неизвестен)
- Дуб Тихона и место гибели Эрнста
- Карта лесных топ (автор неизвестен)
- Зброшенный дом
- Поляна Духа

Портреты основных персонажей мастера

- Альма
- Чёрный Всадник
- Борис (*плотник)
- Фрида (знахарка)
- Грегор (дровосек)
- Ганс 1 (Дух Леса)
- Ганс 2 (Дух Леса)
- Йохан (кузнец)
- Лина (ткачиха)
- Марта (*повитуха)
- Максар (*мельник)
- Игольчатое отродье
- Себастьян (могильщик)
- Тихон 1
- Тихон 2
- Валех (*торговец)
- Вульфрам (*староста)

Арты

- Титульный арт (Чёрный Всадник в деревне)
- Прибытие в Зелёный Дол
- В доме старосты
- В доме Маруя
- Бальзам
- Место гибели Эрнста
- Зброшенный дом
- Поляна Духа
- Ритуал
- Зелёный Дол 1
- Зелёный Дол 2

Прегены персонажей

- Варвар-дварф (путь фанатика)
- Эльфийский колдун (пакт с небожителем)
- Полуэльф Следопыт (охотник)
- Эльфийский чародей (дикий магии)
- Человек-бард (коллегии танца)
- Человек-плут (мистический ловкач)

Дополнительные звуковые эффекты

- Звук боя колокола (тревожная ночь в деревне)
- Звук резвящихся детей (зброшенный дом)
- Кукушка (для событий в лесу)
- Звуки леса (для событий в лесу)
- Мистический звук, быстро (место гибели Эрнста)
- Мистический звук, долгий (сцены с Всадником)
- Звуки дождя (для начала игры, вечер в деревне)
- Звуки ночи
- Волчий вой (необязательная сцена с волками)

Все приложения размещены архивом по ссылке
<https://drive.google.com/drive/folders/1Y3cJktIWmQbGGUVbTD68BTAAlygVForh>

Музыкальное сопровождение для модуля:

<https://drive.google.com/drive/folders/11avrG2B1-etwUGqzYIndEXcDqqVSCg96>

Статистика исходов прошедших игр

Если Вы провели игру, пожалуйста, пройдите очень краткий опрос (полтора вопроса) о том, чем закончилась Ваша игра. Опрос доступен по ссылке

<https://forms.gle/iuN3orCkvCcw2Z5w7>

Пожалуйста, не голосуйте более одного раза по итогам одной проведенной игры. Спасибо!

Результаты опроса можно посмотреть по ссылке:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfB4L0pytUkL6OnX8FHfJ_FDhxVJhd_St9tI-FOxV43vXJQ7w/viewanalytics?usp=form_confirm