

# Нескончаемая охота

**ВЕДЬМАК®**

Настольная ролевая игра

# Об авторе

Меня зовут Никита, и я играю в настольные ролевые игры уже почти три года. Я веду длительную кампанию по НРИ Ведьмак. Так же играю в D&D и проводил ваншоты и кампании по ней. Недавно я решил попробовать себя в роли автора отдельных приключений и других материалов для НРИ.

Представленное здесь приключение изначально было задумано для одной из моих игр, но я решил ещё немного поработать над ним и довести до состояния полноценной, законченной работы.

<https://nikitakart.ru> – блог о НРИ

[https://t.me/nikitakart\\_ru](https://t.me/nikitakart_ru) – канал в Telegram

[https://vk.com/nikitakart\\_ru](https://vk.com/nikitakart_ru) – паблик в ВК

## Краткое описание

Персонажи останавливаются возле захудалой деревушки, жители которой просят их помочь им с проблемой: в окрестных лесах завелась стая волков или диких собак, которые представляют серьёзную угрозу для простых крестьян.

Очень быстро выясняется, что это никакие не волки и не собаки, а баргесты – духи, порождённые людской ненавистью и жестокостью.

Чтобы справиться с напастью, игрокам предстоит добраться до источника проблем и успокоить дух, терзающий эти леса.

В таких рамках будет располагаться текст, который предназначен для зачитывания вслух во время игры.

Не обязательно следовать слово в слово этим текстам. Если для сложившейся игровой ситуации, вашего стиля игры или повествования подходит что-то другое, то смело изменяй этот текст так, как будет лучше.

Это приключение предусматривает несколько концовок, к которым с наибольшей вероятностью придут игроки. Однако, в виду самой сути НРИ, я не могу описать *все* возможные варианты развития событий. Если того потребует сложившаяся в игре ситуация, измените одну из концовок или придумайте собственную.

## Содержание

Об авторе.....	1
Завязка .....	2
Развитие событий .....	3
Засада .....	3
Хижина охотника.....	3
Появление Кая.....	4
Развязка.....	4
Концовки.....	5
Концовка 1: Охота подошла к концу .....	5
Концовка 2: У охоты нет конца.....	5
Концовка 3: Пополнение в стае.....	5
Бестиарий.....	6
Баргест .....	6
Баргест-вожак .....	7
Кай.....	8
Послесловие.....	9

Данный материал является неофициальным дополнением к НРИ Ведьмак и распространяется бесплатно.

Права на НРИ Ведьмак принадлежат R.Talsorian Games. Переводом и распространением игры на территории России занимается Hobby World. Торговая марка The Witcher принадлежит CD PROJECT.

Действие игры Ведьмак происходит во вселенной, созданной Анджеем Сапковским в его серии книг.

## Завязка

После долгой изнурительной дороги вы останавливаетесь на ночлег возле небольшой деревушки. Деревенька эта совсем захудалая, вы кое как насчитываете дюжину покосившихся изб. На дальней от дороги стороне деревни раскинуто небольшое поле, а за ним начинается непроглядный лес. Ночь проходит спокойно, лишь вой то волков, то собак время от времени прерывает ваш сон.

По утру, когда вы уже собираетесь продолжить путь, вы замечаете группу неопрятных крестьян, возглавляемых слегка сгорбленным мужчиной – судя по возрасту и тому, как двое других держатся позади, старостой этой деревни. Один из сопровождающих старика заметно хромот.

– Господа хорошие, – заискивающие обращается к вам лидер этой жалкой процессии, поднимая руку в приветственном жесте, – вы уже уходите? Авось подсобите нам, а, пока не уехали? Уверен, для вас это будет раз плюнуть, оружие-то вы, стало быть, не для красоты носите, на дорогах опасно, мы знаем. Помогите нам, а? А мы уж в долгу не останемся.

Старосту зовут **Ратко**, он и будет разговаривать с группой. Хромой – **Тишка**, самый молодой из них и держится подле старосты, его лицо выражает смесь боли, усталости и нежелания здесь находиться. Третий – **Мстислав** – не участвует в разговоре, а только наблюдает, стоя чуть поодаль.

Староста объяснит, что их беспокоит стая не то волков, не то диких собак, и вроде как у них вожак есть – огромный волчара, которого пара человек видала. Поговаривают, что это "варг" или "враг", он не уверен точно, но враг всего людского – это точно, двух человек загрызли насмерть, и вот Тишку недавно покусали ещё. Староста попросит группу пойти в лес, найти волков и убить их. В качестве награды они собрали 150 новиградских крон.

Проверка *Образования* или *Дедушки* Сл 12 может подсказать, что у обычных крестьян в такой захудалой деревне вряд ли имеются такие деньги, но проверка *Понимания людей* Сл 12, покажет, что Ратко не врёт. С ним можно торговаться до 200 монет, но не более.

Ратко может ответить на следующие вопросы группы.

**Как давно начались проблемы?** Не так давно, около четырёх месяцев назад. После первых двух смертей в лес больше никто особо не ходил, Тишка только, дурак, попёрся по грибы на прошлой неделе.

**Кого загрызли волки?** Вацлава – сына самого старосты, и Малушу – жену Мстислава. Они были первыми, на кого напали волки. Остальные после этого в лес уже старались не ходить.

**Сколько примерно волков в лесу?** Пол дюжины точно, но может и больше, точно они не знают.

**Что за вожак стаи?** Большой волк, его замечали пару раз, Тишка так же подтвердит, что видел его. Ростом он, якобы, ему выше пояса будет, и у него бурая шерсть и красные глаза. Держится он в стороне, пока остальная стая нападает. Проверка *Образования* Сл 8 или *Монстрологии* Сл 10 покажет, что по описанию это действительно похоже на варга. Если результат проверки будет выше 14, то это так же даст информацию о том, что варги, как и другие волки, – охотники, и часто возглавляют свою стаю в атаке, а не стоят в стороне. Но такое нестандартное поведение может быть возможно, если он защищает что-то ценное, например, потомство.

**В деревне нет охотников, которые могли бы помочь?** Был тут охотник, как раз в тех лесах жил, но он спутался с Белками – Скоя'таэлями и больше его не видели.

На самом деле, крестьяне сами убили предателя и ограбили его, что и позволило им собрать такую сумму для награды, но они не станут говорить об этом. Проверка *Понимания людей* Сл 13 покажет, что они что-то недоговаривают про этого охотника, однако они не станут говорить об этом сейчас.

**Осмотр ран Тишки.** Проверка *Первой помощи* Сл 13 покажет, что его действительно покусал или волк, или большая собака. Если результат проверки будет выше 15, то персонаж заметит, что зубы как будто слегка больше и острее, чем должны бы быть.

Персонажи могут решить ничего не делать, а вместо этого просто ограбить крестьян. В деревне нет никого способного дать им отпор, но всё же жители попытаются сражаться, и часть из них погибнет. Перейдите к концовке **Пополнение в стае (стр. 5)**.

## Развитие событий

Чем глубже вы заходите в чашу леса, тем сложнее вам становится идти: обнажённые корни, переплетённые в причудливые узоры, создают серьёзную помеху, а ветки деревьев будто нарочно цепляются за вашу одежду и снаряжение. По земле стелется лёгкая дымка утреннего тумана, делая воздух влажным и тяжёлым. Приблизительно через пол часа такого пути кроны деревьев почти полностью скрывают солнце, а липкий туман всё никак не проходит. Вам кажется, что за вами кто-то постоянно наблюдает.

Проверка *Монстрологии*, *Подготовки ведьмака* или *Магического познания* *Сл 16* покажет, что этот участок леса определённо находится под воздействием какого-то проклятия.

### Засада

Когда персонажи поймут, что местность вокруг них проклята, или же просто через какое-то время пути, они попадут в засаду. *Не забудьте об особенностях ведьмачьего медальона и Профессиональной паранойе преступника.*

Из леса на группу нападает стая из пяти **баргестов** (стр. 6), возглавляемых ещё одним **баргестом-вожаком** (стр. 7). Вожак слегка крупнее, но не совсем такой, как его описывал Тишка – он не настолько большой и шерсть у него не бурая, а чёрная, как у других.

В бою, используя призрачный разбег, баргесты пытаются ослепить и окружить одну цель, которая кажется им самой незащищённой.

Лес здесь считается зарослями, которые накладывает *штраф -2 к Уклонению/изворотливости и Атлетике* (основная книга правил, стр. 165). Так как заросли создала та же сила, что и баргестов, они игнорируют эти условия среды.

Успешные проверки *Образования* или *Монстрологии* *Сл 14* помогут подтвердить, что напавшие на группу существа действительно являются баргестами. Но только проверка *Монстрологии* сможет дать точную информацию о том, что появляются они, как правило, в результате проявления людьми жестокости и злобы. Проверка *Образования* расскажет о том, что баргесты могут быть как порождениями Дикой охоты, так и результатом злобного проклятия (см. **Баргест**, стр. 6).

Узнав с чем они имеют дело, персонажи могут решить вернуться в деревню, и потребовать более достойной оплаты прежде чем продолжить расследование. Узнав о проклятье и духах, Ратко будут умолять не бросать деревню в беде и сам предложит увеличить награду до максимума в 200 крон. Если же и это не убедит наёмников, то Ратко придётся по домам и насобирает ещё 16 монет. Это – последнее, что у них осталось.

### Хижина охотника

Чуть дальше в лесу группа обнаружит небольшую поляну, очищенную от деревьев и кустарника, на краю которой стоит заброшенная хижина. Подрагивание ведьмачьего медальона или повторная проверка *Магических познаний* или *Монстрологии* подскажет, что источник проклятия находится именно здесь.

Внутри тесной хижины около четырёх метров в ширину и шести метров в длину персонажи обнаружат полуразложившиеся останки человека, в другом углу – останки собаки.

При осмотре хижины персонажи могут узнать следующую информацию.

**Что здесь произошло?** Проверка *Дедушкии* *Сл 12* покажет, что здесь был бой или, вернее будет сказать, расправа, потому что убитый явно был в меньшинстве.

**Как давно это произошло?** Проверка *Первой помощи* *Сл 17* даст понять, что останки лежат здесь несколько месяцев, но не больше пяти. Как раз тогда и начались нападения „волков”.

**Что ещё здесь не так?** Успешная проверка *Выживания в дикой природе* *Сл 12* или *Дедушкии* *Сл 14* подскажет, что дикие звери должны были „позаботиться” об останках, однако, этого не произошло. Вероятнее всего, это означает, что духи пытаются охранять это место или тела.

При необходимости, если игроки не знают, что им делать дальше, и при условии, что они сложили остальные части пазла, дополнительная проверка *Монстрологии*, *Подготовки ведьмака* или *Магических познаний* *Сл 13* подскажет, что убийство этого человека и его животного-компаньона, скорее всего, и стало причиной возникновения проклятия. Для его снятия в таких случаях обычно требуется похоронить останки и упокоить дух убитого.

Помимо прочего, осмотрев территорию вокруг дома, персонажи без проверок обнаружат странный потемневший от времени символ, вырезанный на одном из деревьев у края поляны. Чтобы понять значение этого символа, необходимо пройти проверку *Образования Сл 24* или *Старшей речи Сл 18*. Если же в отряде есть кто-то, кто имел дела со Скоя'таэлями, то он сразу же понимает, что означает символ. Символ можно перевести, как что-то вроде "Нет помощи. Опасность.", это предупреждение для других Скоя'таэлей, что здесь им не рады, и они не могут рассчитывать ни на какую помощь.

## Появление Кая

Как только персонажи попытаются передвинуть тело охотника или его собаки, вокруг дома с треском вспыхнет кольцо красного пламени, сквозь которое навстречу персонажам выйдет **Кай (стр. 8)** – большой баргест. Ростом он больше метра в холке, а его бурая шерсть как будто пылает тем же пламенем из которого он вышел. Вместе с ним появляются ещё два **баргеста-вожака (стр. 7)** и четыре обычных **баргеста (стр. 6)**. Ослеплённые яростью они сразу же вступают в бой и не реагируют ни на какие призывы.

Кольцо пламени имеет диаметр около 20 метров и огораживает собой территорию вокруг хижины и саму хижину. Огонь обжигает любое существо, кроме баргестов, которое войдёт в него или начнёт в нём свой ход, нанося 3кб огненного урона по ногам с шансом возгорания 50%.

Если персонажи решат отступить и бежать, то баргесты гонят их из леса, отставая лишь тогда, когда среди деревьев впереди начнёт появляться просвет.

После того, как Кай и оставшиеся баргесты будут побеждены, пламя погаснет, и персонажи смогут спокойно захоронить тела. Если они этого не сделают, то через какое-то время духи вернуться вновь.

Если персонажи сбежали из боя или не похоронили тела, то перейдите к концовке **У охоты нет конца (стр. 5)**.

## Развязка

Когда оба тела будут похоронены (или сожжены, или погребены любым другим способом), на том месте, где положили собаку, снова появится дух огромного пса, но на этот раз он не станет нападать на персонажей. Вместо этого, прежде чем окончательно уйти, он заговорит с ними.

На свежей могиле снова появляется дух бурого пса, но он уже не пылает огнём и смиренно лежит на земле. Пёс поднимает голову и смотрит на вас своим полным смеси скорби и облегчения взглядом. Вы слышите голос:

– Вожак умер. Я не смог защитить его. – Отрывисто произносит пёс, его пасть не шевелится, но голос исходит откуда-то изнутри. – На нас напали другие двуногие, их запах я знаю, мы ходили к ним менять добычу на вкусняшки для Вожака и другие предметы. – Пёс кивает в сторону, откуда вы пришли. – Я лишь хотел защитить его. А потом, потом была только нескончаемая охота. Но она уже не приносила радости, а Вожака не было рядом. – Пёс кладёт морду себе на лапы и упирается взглядом в могилу хозяина. – Теперь я, вроде бы, понимаю...

Если персонажи захотят расспросить пса о том, что произошло, то он поведаст им свою историю полностью:

– Мы всегда жили здесь, сколько я себя помню. Вожак был настоящим... вожаком! И прекрасным охотником. И я был охотником, но он звал меня Кай. Мы вместе охотились. Гоняли дичь большую и маленькую. Мне этого было много, а вожаку нужно было что-то ещё, поэтому часть своей добычи мы меняли в деревне. Вожак брал у них еду для себя и другие непонятные мне вещи. В какой-то момент мы стали реже ходить глубоко в лес, Вожак говорил, что там стало опасно, и мы больше не ходили туда ночевать. В один вечер из леса к нам вышли странные люди, но мне они не понравились, Вожаку тоже, и он их прогнал. А потом пришли те, из деревни, с которыми мы менялись. Они кричали что-то про белок, но на белок мы давно не охотились, не знаю, в чём дело было. Они напали на Вожака, я бросился защищать его и... и всё. Дальше только страх. Страх, злоба и охота без Вожака.

Когда персонажи соберутся уходить, Кай окликнет их.

– Двунюгие! Спасибо вам. Теперь я смогу отдохнуть. Вожак прятал под полом мешочек с чем-то тяжёлым, вроде бы это было важно ему. Возьмите себе, думаю, он был бы не против... Прощайте.

После этих слов дух пса навсегда уходит из этого мира.

Если персонажи снова проверят хижину, то обнаружат, что тайник был вскрыт. Случиться это могло только непосредственно во время нападения. Персонажи могут обнаружить вскрытый тайник и раньше, если успешно пройдут проверку *Внимания Сл 15*.

Перейдите к концовке **Охота подошла к концу (стр. 5)**.

## КОНЦОВКИ

### Концовка 1: Охота подошла к концу

Дух пса был упокоен и нападениям положен конец. Природа этого места вскоре вернётся в нормальное состояние.

Староста деревни с благодарностью заплатит столько, сколько обещал. Персонажи могут попробовать сказать, что они не нанимались разбираться с проклятьем, и за это им причитается больше. Проверка *Убеждения* или *Запугивания Сл 16* заставит крестьян поднять награду до максимальной (200 крон), если об этом не договорились ранее.

Если обстоятельства смерти охотника были раскрыты, то персонажи могут надавить на старосту, чтобы тот рассказал правду. Ратко признает, что они действительно убили охотника, но сделали это за то, что он помогал Белкам – Скоя’таэлям. В историю, рассказанную духом, жители деревни не поверят ни при каких обстоятельствах, и если персонажи продолжат настаивать на её правдивости, то их прогонят. В любом случае, делать здесь теперь совершенно нечего. Пора отправляться в путь.

### Концовка 2: У охоты нет конца

Персонажи отступили, сбежали из боя или же не похоронили тела после. Если дух был побеждён, но не упокоен, то на какое-то время здесь станет спокойно, но через неделю Кай вернётся и снова будет наводить ужас на округу. В таком случае Ратко может решить, что персонажи справились с поручением и заплатит как и договаривались (см. концовку *Охота подошла к концу*). Если же персонажи отступили после первого боя или сбежали из любого из боёв, то жители деревни видели, что они удирают от волков, и откажутся платить. Вам не остаётся ничего, кроме как вернуться и завершить начатое, или же покинуть деревню, оставив её жителей на произвол судьбы.

### Концовка 3: Пополнение в стае

Одинокая деревня вдали от других поселений – просто рай для разбойников и прочив проходимцев. Не стоило им говорить о наличии такой хорошей суммы денег. Вы ограбили деревню, никто здесь не смог вам ничего противопоставить, лишь вой в лесу становился всё громче. Кто знает, к чему приведёт новая жестокость? Быть может, это будет забыто, быть может, весть о ваших преступлениях дойдёт до местных правителей, а может, ваша жестокость породит очередное проклятие, которое падёт на всех, кому не посчастливилось оказаться рядом. Так или иначе, но ваши карманы пополнились, время двигаться дальше – не стоит здесь задерживаться.

# Бестиарий

## Баргест

(Дневник охотника на чудовищ, стр. 26)

Инт	Реа	Лвк	Тел	Скр	Эмп	Рем	Вол
1	5	7	5	8	1	1	5

Уст	Бег	Прж	Вын	Вес	Отд	ПЗ
5	24	4	25	50	5	25

Уклонение	11 (14*)
Смена позиции	13 (17*)
Блокирование	12 (15*)
Сопrotивление магии	13 (16*)

Атлетика	12
Борьба	12
Внимание	12
Выживание в дикой природе	14
Запугивание	11
Сила	7
Скрытность	13
Сопrotивление магии	13
Стойкость	10
Храбрость	-

**Броня:** 0.

**Невосприимчивость:** отравление, огонь, ужас, болезнь.

**Восприимчивость:** масло против духов, бомбы Лунная пыль, знак Ирден.

**Добыча:** Дымная пыль (1к6/2), Эссенция баргеста (1к6).

**Атака:** Укус. Основа 12 (15\*), колющий урон 2к6, надёжность 15, скорость атаки 1.

**Способность: Призрачная атака с разбега.** *Действие полного хода.* Баргест совершает одну атаку с разбега на дистанции не более 8 метров, проходя сквозь одну цель на пути. Проверка Атлетики против Уклонения или Смены позиции цели. При провале защиты цель **слепнет** до конца своего следующего хода. Знак Ирден или бомба Лунная пыль блокируют передвижение этой способностью.

**Способность: Адское дыхание.** *Действие полного хода.* Баргест выдыхает поток зелёного пламени в цель на дистанции ближнего боя, совершая атаку с основой 12 (15\*). При провале защиты цель получает 3к6 огненного урона в случайную часть тела и загорается с вероятностью 50%. Эта атака не наносит критических ранений.

### **Предрассудки простолудинов (Образование Сл 14)**

Ходят слухи, что баргесты – это гонимые Дикой охоты и что раньше они были обычными собаками, пока их не обратило какое-то проклятье. Жрецы говорят, что баргесты – это наказание богов, ниспосланное грешникам. Известно, что ходят они стаями и что лучше носить с собой броню попрочнее, иначе при встрече с ними они или разорвут тебя в клочья, или сожрут живьём.

### **Экология и поведение (Монстрология Сл 14)**

Вопреки распространённому мнению, баргестов не насылают боги в наказание грешникам, и с Дикой Охотой они никак не связаны. Баргестов создают так же, как и любое другое проклятье, – сосредоточением злой воли. Некоторые баргесты преследуют только проклятого, другие же нападают на всех подряд, являясь побочным эффектом проклятья.

В бою баргесты держатся вместе, а их ловкость и скорость позволяет им без труда окружать противников. Вкупе с возможностью плевать зелёным огнём это делает довольно опасными противниками. Баргест может начать светиться и становиться прозрачным, это значит, что нужно готовиться к уклонению, поскольку дух готовится к атаке с разбега, которая ослепит вас, если вы не успеете отскочить. Бомбы Лунная пыль и знак Ирден способны предотвратить призрачную атаку с разбега. Масло от призраков тоже будет очень кстати.

## Баргест-вожак

Инт	Реа	Лвк	Тел	Скр	Эмп	Рем	Вол
2	5	7	6	8	1	1	6

Уст	Бег	Прж	Вын	Вес	Отд	ПЗ
6	27	5	30	60	6	30

Уклонение	14
Изменение позиции	16
Блокирование	15
Сопротивление магии	17

Атлетика	12
Борьба	12
Внимание	13
Выживание в дикой природе	15
Запугивание	12
Сила	8
Скрытность	13
Сопротивление магии	14
Стойкость	11
Храбрость	-

**Броня:** 0.

**Невосприимчивость:** отравление, огонь, ужас, болезнь.

**Восприимчивость:** масло против духов, бомбы Лунная пыль, знак Ирден.

**Добыча:** Дымная пыль (1к6/2), Эссенция баргеста (1к6).

**Атака:** Укус. Основа 15, колющий урон 3к6, надёжность 15, скорость атаки 1.

**Способность: Призрачная атака с разбега.** *Действие полного хода.* Баргест совершает одну атаку с разбега на дистанции не более 9 метров, проходя сквозь одну цель на пути. Проверка Атлетики с основой 15 против уклонения или изменения позиции цели. При провале защиты цель **слепнет** до конца своего следующего хода. Знак Ирден или бомба Лунная пыль блокируют передвижение этой способностью.

**Способность: Адское дыхание.** *Действие полного хода.* Баргест выдыхает поток зелёного пламени в цель на дистанции ближнего боя, совершая атаку с основой 15. При провале защиты цель получает 3к6 огненного урона в случайную часть тела и загорается с вероятностью 50%. Эта атака не наносит критических ранений.

**Способность: Присутствие вожака.** *Постоянная.* Все баргесты в присутствии вожака получают бонус +3 ко всем действиям атак и защиты, включая способности Адское дыхание и Призрачная атака с разбега. Эффекты этой способности от разных вожakov не складываются. Сам вожак тоже получает эти бонусы, и они уже включены в его блок статистики. В статистике обычных Баргестов усиленные значения указаны в скобках.

## Кай

Инт	Реа	Лвк	Тел	Скр	Эмп	Рем	Вол
3	7	8	7	10	5	1	7

Уст	Бег	Прж	Вын	Вес	Отд	ПЗ
7	30	6	35	70	7	70

Уклонение	16
Изменение позиции	18
Блокирование	18
Сопротивление магии	18

Атлетика	15
Борьба	15
Внимание	18
Выживание в дикой природе	18
Запугивание	14
Сила	10
Скрытность	14
Сопротивление магии	15
Стойкость	12
Храбрость	-

**Броня:** 0

**Невосприимчивость:** отравление, огонь, ужас, болезнь.

**Восприимчивость:** масло против духов, бомбы Лунная пыль, знак Ирден.

**Добыча:** Дымная пыль (1к6), Эссенция баргеста (1к6).

**Атака:** Укус. Основа 18, колющий урон 4к6+4, надёжность 15, скорость атаки 2.

**Способность: Призрачная атака с разбега.** *Действие полного хода.* Баргест совершает одну атаку с разбега на дистанции не более 10 метров, проходя сквозь одну цель на пути. Проверка Атлетики с основой 18 против уклонения или изменения позиции цели. При провале защиты цель **слепнет** до конца своего следующего хода. Знак Ирден или бомба Лунная пыль блокируют передвижение этой способностью.

**Способность: Адское пламя.** *Действие.* Баргест выдыхает поток красного пламени в трёхметровом конусе, совершая атаку с основой 18. При провале защиты цели получают 4к6 огненного урона в туловище и загорается с вероятностью 50%. Эта атака не наносит критических ранений.

**Способность: Присутствие вожака.** *Постоянная.* Все баргесты в присутствии Кая получают бонус +3 ко всем действиям атак и защиты, включая способности Адское дыхание и Призрачная атака с разбега. Эффекты этой способности от разных вожаков не складываются. Сам Кай тоже получает эти бонусы, и они уже включены в его блок статистики. В статистике обычных Баргестов усиленные значения указаны в скобках.

**Способность: Узы проклятья.** *Постоянная.* Если останки Кая и его хозяина не были погребены, то Кай возмущается через 7 дней после уничтожения.

# Послесловие

Как это часто бывает, не чей-то злой умысел навлѣк беду, а банальные страх и жестокость вкупе с нежеланием разбираться. Люди всегда неохотно верили друг другу, и на то, конечно же, есть свои причины, особенно, во времена, когда неосторожно доверившись другому, можно лишиться всего. Но всё же именно понимание и сострадание отличает нас от диких зверей.

Смогли ли вы помочь Каю обрести покой, или его душа так и осталась метаться в безумных попытках защитить своего Вожака, я искренне надеюсь, что вы с игроками хорошо провели время.

Если у тебя есть замечания, предложения, или ты заинтересовался моим творчеством и хочешь найти больше материалов для НРИ, то проходи по одной из ссылок ниже в мой блог.

## **Блог о НРИ и их дизайне**

<https://nikitakart.ru>

Помимо публикации готовых авторских работ, в блоге я пишу о различных аспектах геймдизайна в настольных ролевых играх и делюсь мнениями на этот счёт.

## **Telegram канал блога**

[https://t.me/nikitakart\\_ru](https://t.me/nikitakart_ru)

На канале публикуются мои последние работы и новости о будущих работах. Подпишись, если хочешь быть в курсе выхода новых материалов и статей.

## **Паблик блога в ВК**

<https://vk.com/witchershonor>

В паблице ВК публикуются все готовые приключения и другие материалы.

**Благодарю за внимание и до скорых встреч!**