

**D&D 5E**

**ПРИКЛЮЧЕНИЕ**

# **ЗАЩИТА СЕВЕРНОГО СЕРДЦА**

**Выполнил Павлов Федор**

**ПРИКЛЮЧЕНИЕ СОЗДАНО НА КОНКУРС  
ДЛЯ ПЕКАРНИ ТВОРЦОВ**

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>2</b>	<b>Деревня.....</b>	<b>13</b>
Аннотация.....	2	Основные дома.....	14
Предыстория.....	2	1. Таверна.....	14
Краткое содержание.....	2	2. Дом Старосты.....	15
Завязки для героев.....	3	3. Дом Правой руки.....	15
<b>Развитие сюжета.....</b>	<b>5</b>	4. Дом Кузнеца.....	16
Приезд господина Браяна Деловой Утки.....	5	5. Дом Охотника.....	16
Выдача задания старостой.....	5	6. Дом Старухи ведуньи.....	17
Покушение на старосту.....	5	7. Дом Рыбака.....	17
Начало метели.....	6	8. Стена.....	17
Вторжение.....	6	<b>Полезности.....</b>	<b>18</b>
Конец?.....	6	Таблица слухов.....	18
<b>Жители.....</b>	<b>7</b>	Таблица случайных событий в деревне.....	19
Курт Серый, староста.....	7	Случайные жители.....	22
Гвен Серая, жена старосты.....	8	Рекомендации по финалу.....	23
Талфен, правая рука старосты.....	8	Система отношений к героям.....	24
Андер Меткий Глаз, глава охотников.....	9	<b>Приложение.....</b>	<b>25</b>
Берт Железный, кузнец.....	10	Карточки.....	25
<b>Другие лица.....</b>	<b>11</b>	Карты.....	32
Старуха-гадалка.....	11		
Вихр Помутненный.....	11		
Браян Деловая Утка, приезжий аристократ.....	12		
Дарин Зудоба, почивший Барон.....	12		
Бартоломей, Падший Рыцарь.....	13		



# ВВЕДЕНИЕ

## Аннотация

Окунитесь в приключение полное мистики и интриг. Деревня Северное Сердце уже много лет вымирает и только от вас, герои, зависит, умрет она окончательно или сможет вернуться к прежней жизни. Выберете одну из сторон конфликта и сделайте все возможное, чтобы добиться успеха. Удачи вам!

Приключение рассчитано на 4 героев 5 уровня и будет играть 6–8 часов.

Перед проведением игры полностью прочитайте этот документ, чтобы знать все тонкости и нюансы истории.

**Таким образом** отмечается ссылка на страницу в документе или на сайт [ttg.club](http://ttg.club).

Все дополнительные материалы (карта и арты) вы можете скачать на [гугл диске](#).

Токены для обычных жителей можно скачать [здесь](#).

*Текст в подобной рамке предназначен для чтения игрокам во время игры. В нём написано по большей части те моменты, которые не может отобразить карта. Поэтому при возможности адаптируйте и используйте с умом.*

## Предыстория

С тех пор как *Барон Зудоба* погиб, в деревне постоянно назревают новые и новые конфликты. Усиливающаяся зима, неожиданная смена власти несколько лет назад, постоянно уезжающие люди, а недавно и известие о том, что в деревню едет столичный аристократ еще сильнее разогревает конфликты.

*Староста деревни Курт* скрывает свое темное прошлое и раскол в обществе его не устраивает, так как появляется много недовольных его беззаботным правлением, отчего страдает и его жена *Гвен*, у которой начали пропадать дорогие серебряные подарки ее мужа и она уверена, что это сделали завистницы. В это время правая рука старосты *Талфен* видит в этой ситуации возможность занять пост своего начальника.

Единственный кузнец *Берт* в деревне будто сошел с ума и везде стал видеть оборотней после того, как посетил *бабку-гадалку Мари*. В это время главному охотнику *Андеру* не нравится появление новых *тварей* в лесах и он готов притворить свой зверский план в жизнь, если с ними не будет покончено.

## Краткое содержание

1. *Знакомство с героями.* Поясняется их нынешнее положение, дается одна боевая сцена и возможность представиться и рассказать как они себя чувствуют и что делают последний день.

2. *Прибытие в город.* Не важно кто герои, но они возвращаются или приходят в деревню и могут делать что захотят. Им предстоит познакомиться с деревенскими жителями и господином *Браяном* получше, помочь в паре дел, а может, наоборот, пустить их под откос.

3. *Выдача задания.* Обеспокоенный *старейшина* деревни рассказывает заслужившим доверия героям о надвигающейся угрозе. Либо, героям рассказывает свой план *Браян*, убедившийся в том, что герои сделают все, что необходимо.

4. *Притворить план в жизнь.* Герои уже более осмысленно могут ходить по деревне, имея определенные цели. Тут же происходит неожиданный поворот, *староста* деревни умирает загадочным образом. Все жители подумают на новоприбывшего *Браяна* и в деревне будет назревать конфликт.

5. *Конфликт.* Герои смогут поучаствовать или нет в конфликте, их репутация будет напрямую влиять на их попытки. В самом конце, в зависимости от действий героев, конфликт либо перейдет в горячую фазу, либо остынет.

6. *Финальный бой или побег?* После конфликта на деревню нападут силы тьмы, и героям предстоит сражаться на благо деревни, которая на этот момент уже либо подготовлена и сплочена, либо в ней есть множество нерешенных проблем и разобщенная толпа будет мешать обороне.

7. *Конец истории.* Подведутся итоги этого долгого дня и всего приключения.



## Завязки для героев

Выберете одну из завязок, от этого будет зависеть начало игры и героев в ней. Если в завязке даются деньги, то покупка магических предметов идет по стоимости – *необычный предмет 100 зм, обычный 50 зм. Расходники в два раза меньше.*

### Блуждающие путники

Уставшие герои заплутали в морозном лесу, не понимая, как выйти из него. Однако, на их пути виднеется свет. Наконец-то хоть какой-то кров, тепло и еда, ко-торая уже как пару дней закончилась. И стоит поспе-шить, буря, от которой герои так усердно уходили уже как пару дней, вот-вот настигнет их.

- *Репутация: 0.*

- Игроки начинают игру без рационов, если только у них нет возможности наколдовать себе еду.

- Герои вначале получают 100 зм.

- В начале игры пусть игроки скажут, что они делают, чтобы идти по лесу. В зависимости от их заявок вы можете попросить их сделать проверки *выживания, внимания, природы*, устанавливая сложность в пределах 15. За провал, скажите им сделать *спасбросок Выносливости сл. 10*, при провале, герой получит одно истощение. Сделайте это дважды. Эти истощения можно снять, проведя короткий отдых в теплом и уютном месте.

Зачитайте игрокам следующее:

*Истерзанные и истощенные, вы идете уже несколько дней через злоеущий снежный лес. Плотные снежные завесы, словно тёмные вуали, скрывают деревья впереди. Каждый шаг кажется усилием, а густая белая пелена создаёт иллюзию, что вы вот-то выйдете на тропу. Непонятные шорохи и плескание ветвей вдали кажутся признаками незримого присутствия чего-то злоеущего. Однако сейчас вдалеке появляются множество маленьких огней.*

Герои попадают прямо на место охоты. **4 твари** пробегают рядом с ними, и герои слышат, как вдалеке кричат: «Хватайте их, не дайте им уйти!». Через 5 раундов сюда придут **3 охотника**, которые гнались за **тварями**. Если герои атакуют **тварей**, то 2 нападут на героев, а 2 убегут в лес, иначе они все просто убегут.

Если **твари** убежали, то прибежавшие **охотники** очень расстроятся (*-1 к репутации*), иначе обрадуются добыче (*+1 репутация*). В любом случае, **охотники** рас-спросят героев откуда они, расскажут немного про деревню, откуда они все родом. И согласятся провести их до нее. Если герои убьют **тварь**, то по пути до де-ревни, **охотники** поделятся парой слухов и расскажут о своей нелегкой жизни.

## Сопровождение

Выйдя из последнего города, герои плутают по извилистым дорогам уже четвертый день, сопровождая своего нанимателя, господина **Браяна Деловой Утки**, и его охраны. Как известно, на севере полно опасных тварей, и надо держать ухо в остро. Да и в деревне явно будут им не рады, так что чем больше людей тем лучше.

- *Репутация*: -3.
- Герои получают вначале 250 зм.
- Выдайте игрокам **основную информацию** о Брайне Деловой Утке и то, почему он их нанял и с какой целью.
- Вас нанял *Брайн* выдав залог за задание, основную часть дохода вы получите, когда исполните контракт. Вы обязаны защищать и выполнять любые поручения *Браяна* в течение недели.

Зачитайте игрокам следующее:

*Идя уже третий день, вы сворачиваете за очередной угол. Карета вашего нанимателя вновь застряла в колее нечищенной дороги, хотя только что ямы там не было, но его люди начинают вытаскивать ее оттуда. Сильный, ледяной ветер развеивает одежду, и заставляет неподготовленных стражников сжаться сильнее. Вы чувствуете дрожь в земле, исходящие с вершин деревьев.*

Дрожь это **2 мамонта** и **1 морозный друид**, который считает, что люди виноваты в том, что природа погибает из-за людей и рад их страданиям. Видя такое прекрасное состояние группы, он решает проредить их ряды. **Друид** будет прятаться за деревьями, приказывая **мамонтам** сначала атаковать карету, а потом менее защищенных людей. Когда здоровье *животного* опускается до 30, **друид** приказывает ему отступить, если же его собственные хиты опустятся до 30, то он отступит вместе со своими животными.

Если герои принесут мясо **мамонта** в деревню или голову этого **друида**, то их встретят с **+1 к репутации**.

## Местные герои

Герои проводят свои обычные дни в деревне. Охотники, стражники, друиды, и другие местные, очень хорошо знакомые друг с другом местные герои. Их все знают, и доверяют, на них надеются и именно им просят спасти деревню от вымирания. Да в последние годы все стало гораздо хуже, но все еще есть надежда.

- *Репутация* +3
- Выдайте героям **основную информацию** об основных жителях деревни и пусть они решат кем они работают в деревне и как помогают ее быту. Друид может помогать пасти оленей, следопыт быть первоклассным охотником и тд.
- Выдайте героям **5 слухов** из деревни (желательно, чтобы был хотя бы 1 правдивый)



- Вы призваны поохотиться на *белого оленя*, ведь поймав его, можно получить теплую зиму. Это ежегодная традиция, и вы как опытные жители, пошли на охоту.

Зачитайте героям следующее:

*Вы идете по темному лесу, тени деревьев которого будто живые, и смотрят на вас. Их руки тянутся к вашим ногам, но не более того. Вдалеке виднеется белоснежный свет, который покрывает вашу одежду инеем. Ветер поднимает множество снежинок в воздух создавая ужасную метель.*

Свет исходит от **Белого оленя**. Он загнан в ловушку и готов драться, но прежде он попытается договориться. Кроме героев в ближайшие несколько минут тут никого не будет, поэтому этот выбор будет на их совести. **Олень** пообещает, что поможет героям в будущем, если они его отпустят, и что его убийство не спасет эти земли. Он ничего не знает про силы зла и откуда они берутся, но точно уверен, что это не его вина.

Если герои отпустят *Оленя*, то это приведет к **-1 репутации** в деревне. Если герои нападут, то рядом с *оленьем* появятся **5 мерцающих псов** и **2 гигантских рыси**, готовые сражаться вместе с *оленьем*. Отказавшись убивать *Оленя*, герои потеряют **1 репутацию**, так как жители надеются на них и верят, что убийство этого животного восстановит порядок.

# РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

## Приезд господина Браяна Деловой Утки

**Браян** прибывает с утра. К нему относятся все крайне негативно, одно дело внутренние разборки в деревне, другое напыщенный аристократ, который непонятно зачем приехал в деревню с отрядом солдат. Если герои придут вместе с ним, то он сразу отправит их собирать слухи и информацию про деревню, а также влиться в доверие местных. Если герои не прибывают с ним, то, как только **Браян** встретится с ними, то предложит свое задание, за нескромные деньги. Открытая работа на аристократа влияет на *репутацию* группы, так, считается, что незначительная работа не дает репутацию, только постоянные хорошие действия для деревни принесут хорошее отношение местных.

## Задание старосты

К вечеру **староста** узнает о скором вторжении в деревню, и если *репутация группы выше -1*, то он сообщает им о нем. Он говорит, что армия мертвых придет уже к утру, и надо сплотить людей, и подготовить к обороне, но, чтобы те не посчитали группу за сумасшедших. Если *репутация ниже -1*, то **староста** сам будет готовить оборону, а группу будет считать угрозой для деревни.

## Покушение на старосту

Через час, на **старосту** нападет **Барон**, где бы тот ни находился. Если герои будут вместе с ним, то у них есть шанс отбить нападение, и участвовать в защите **старосты**, иначе, пусть это произойдет где-то в безлюдном месте или в *доме старосты*. Так или иначе **Барон** и его **воины** будут бить только *старосту*, пока тот не умрет, и после улетят и спрячутся в одном из пустых домов.

Если **староста** выжил, то далее не будет конфликта в деревне и люди смогут отлично подготовиться к бою, пропустите пункт – *начало метели* (метель все равно начнется, не будет разборок). (*Репутация +2*)

Если **староста** умер, то деревенские начнут распространять слух, что это сделано руками **Браяна Деловой Утки**, и что он виноват в его смерти. Герои могут влиять на ход этих мыслей. Проверки *убеждения, обмана, запугивания, исполнения* могут пригодиться тут для объяснения ситуации взбудораженным жителям.

Если у героев *репутация -3* или/и они работают на **Браяна**, при этом, если герои были со *старостой*, но не уберегли его, то деревенские также будут винить героев в случившемся, и героям придется оправдываться и объяснять, что произошло. (Если *репутация не 4* и выше, то *репутация -3*).





## Начало метели

*Мало кто в деревне спит в эту ночь, множество людей собралось на улице, перед зданием таверны. Все они кричат что-то, а им в ответ кричит, заглушаемый гулом молодой человек в дорогом костюме. Снежная буря будто окружила деревню, запирая ее в свои объятия.*

Начиная с этого момента из деревни нельзя выбраться. Метель вокруг деревни достаточно мощная, чтобы убить того, кто решит через нее пробраться.

Если в деревне к этому моменту не решено хотя бы 3 основных конфликта, и герои не смогли убедить местных в невиновности **Браяна**, или бессмысленности борьбы с ним сейчас, то почти вся деревня собирается тут, чтобы выгнать противного им человека.

**Браян** готов к решительным действиям, он вывел своих людей и готов к драке, если ему не удастся убедить толпу разойтись, то он прикажет взорвать над их головами огненный шар. После этого большинство деревенских разбегается, но **Берт, Андер, стражники** и **охотники** нападут на **Браяна**.

Герои могут участвовать или игнорировать эту драку, в первом случае, местные победят, но многие будут ранены, и убиты (сами решите, кто умрет, чтобы это было более драматично), во втором случае, можете провести бой по правилам.

## Вторжение

*Щелкающие звуки наполняют деревню, метель расстучается, чтобы открыть взор на тьму, что заполнила небо и округи. Звери, твари, мертвецы, все они вышли из своих берлог и наступают.*

На деревню нападают самые разные враги, буквально со всех сторон. Также деревенские готовы защищать свою землю, но их меньше и явно проиграют, если герои не помогут. Так как герои не могут помочь везде и сразу, то многое зависит от того, насколько они ослабят армию тьмы, чтобы деревенские победили. Далее приведена таблица силы добрых и злых персонажей, если сила злых выше сил добра, то победят темные силы, и наоборот.

Помните, что сила некоторых личностей не в их статблоче, а в том, как они влияют на общую работоспособность деревни.

**см. Рекомендации по финалу.**

Кто?	Сила
<i>Зло</i>	
Бартоломей и его спутник	20
Клок с 2 зимними волками	15
Бабка гадалка с домом	20
Друид с мамонтами	20
Тварь или умертвие	3 за каждую
5 скелетов или зомби или 1 тень	1
Суккуб	5
<i>Нейтральные</i>	
Андер	10
Охотник	3
<i>Добро</i>	
Староста	10
Барон	15
Белый Олень	15
Берт	5
Талфен	3
Стражник	2
5 Деревенских	1
Солдат Браяна (ветеран или шпион)	3 за ветерана, 2 за шпиона
Маг Браяна	10

## Конец?

Если атака будет отбита, то спросите у игроков, что их герои будут делать дальше. Кто будет новым старостой, и что будет происходить с деревней дальше?

Если же атака будет успешной, то эти земли станут новым плацдармом для темных сил.

# ЖИТЕЛИ

В деревне есть жители, к чьему мнению прислушиваются, но у них есть конфликты и розни друг с другом, далее они будут описаны. Герои могут, либо попытаться разрешить конфликты, чтобы в нужный момент деревня была готова к трудностям, либо еще сильнее усугубить их, и тогда деревня падет в хаос.

## Курт Серый, староста

*Вы видите статного, и высокого мужчину, что держит украшенный узорами арбалет. Его взгляд уверенный, и от него пахнет свежим мясом. Золотое кольцо и амулет на шее выглядят так же изящно, как и арбалет этого человека.*

### Основная информация

**Курту** 36 лет, и он староста деревни уже 4 года. Он женился на дочери местного рыбака, еще до того, как стал старостой, и у них пока еще нет детей. В основном его политика сводится к попытке сделать замкнутую экосистему в деревне, чтобы она не была зависима от королевства. Он любит много охотиться.

### Информация для мастера

- Хорошие отношения с **Андером**
- Хорошие отношения с местным **кузнецом**, потому что он дядя его жены
- У **Курта** есть **Арбалет +2**, **кольцо Уклонения** и **амулет здоровья**.
- В прошлом **Курт Серый**, убил сына **Барона** по заказу. Он работал в организации наемных убийц, и этот заказ обещал большие деньги. После дела ему нужно было залечь на дно, и он выбрал себе деревню на самом севере королевства. Он обосновался в ней, охмурил и женился на дочери рыбака. У него было много денег, но воспользоваться ими боялся, так как был обычным охотником. **Курт** стал распространять плохие слухи о старосте, и превозносить себя, говоря, что он станет лучшим главой. В одну из ночей он подстроил смерть старосты и на следующих выборах был избран. Убийство видел только один **стражник**, но и тот промолчал, будучи уверенным, что **Курт** будет лучшим выбором для деревни.

### Развитие сюжета

Сейчас у **Курта** есть проблема раскола местных на две группы. Кто-то, как и он хотят просто прожить свой век, а другие хотят изменений. Он хочет решить эту проблему, и он готов обвинить любого жителя или новоприбывшего аристократа, либо героев с низкой репутацией.



• Репутация героев > -1. **Староста** подходит к героям и высказывает свою проблему и просит помочь в ее решении. Обвинение друзей старосты требует проверки **Харизмы (Убеждение)** со сл. 19, чтобы убедить его в их виновности. Хорошие аргументы снизят сложность до 14.

• Репутация героев < -1. Староста выставляет слежку за героями из двух стражников. Герои могут поговорить со старостой, тогда он выдаст свое задание.

• Репутация героев <= -4, Староста хочет арестовать героев.

Если о секрете старосты узнают, и он в курсе этого, он собирает людей, чтобы арестовать и заткнуть неприятеля.





## Гвен Серая, жена старосты

*Эта девушка красива, словно создана из снега и роскоши. Её волосы белокурые, будто снежинки, и вьющиеся, словно потоки. Она одета в роскошные платья, украшенные мехами и серебряными узорами, создавая образ зимней королевы.*

### Основная информация

Дочь **Вихра**, племянница **Берга**, 21 год. Она обычно сидит дома и никуда не выходит, прибираясь и готовя еду. Она молода и разгорячённая, говорит простым языком, хоть и пытается строить из себя аристократку.

### Информация для мастера

- Плохие отношения почти со всеми жителями, кроме ее мужа
- Статблок **простолюдина**.
- Сейчас она считает, что все местные это челядь и они только и хотят, что получить ее сокровища. Она не выходит на улицу и просто сидит дома.
- Родилась в деревне в семье рыбака, и у нее не было никакого светлого будущего. Когда в 16 лет, к ней пришел взрослый, красивый мужчина, и стал проявлять к ней особое внимание, даря предметы роскоши, она влюбилась до безумия. Вскоре она и **Курт** поженились. Когда **Курт** стал старостой, ее благосостояние стало

расти. Местные все меньше и меньше любили молодую **Гвен**. Отвечая на их холодность, она стала погружаться в ненависть ко всем.

### Развитие сюжета

У **Гвен** стали пропадать серебряные украшения, и в достаточно большом количестве, она считает, что это все местные завистники и завистницы, но сделать ничего не может, так как сказать об этом мужу ей страшно.

- *Репутация героев <=1*, **Гвен** обращается к ним, с просьбой найти серебро.

- *Репутация героев >1*, **Гвен** будет относиться к героям пренебрежительно желая прогнать их из своего дома. При пассивное значения *Проницательности 16* и выше, героиня понимает, что у девушки есть проблема, которая ее волнует. После расспроса, она скажет, что случилось и выдаст задание.

- *Репутация героев <=-4*, **Гвен** не пустит их в дом.

Серебро ворует ее же дядя **кузнец**, приходя в гости на чай, но **Гвен** в это не поверит, без доказательств. Если их нет, то потребуются *проверка Харизмы (Убеждение) со сл. 20*, чтобы она поверила. Если обвинить любого другого жителя деревни (подобного серебра у них нет), то она с радостью примет эту новость, и попросит героев вернуть любым способом украденное, так как его не вернуть, то попросит устранить жителя.

Герои могут осмотреть место преступления. Так как тут почти никого не бывает, то никаких существенных улик, герои не обнаружат. **Гвен** не помнит, что конкретно украли, но может описать. Герои могут пройти проверку *Интеллекта (Расследование) со сл. 12*, и при успехе поймут, что у всех вещей только одна общая связь – все они сделаны из серебра.

- Люди узнают, что герои работают на **Гвен**, *репутация -1*.

- Обвинить кого-угодно, *репутация -1*, убить при свидетелях *-3*.

- Обвинить **кузнеца**, после его общения с племянницей и старостой, *репутация +1*.

## Талфен, правая рука старосты

*Он выглядит аккуратно и опрятно. Его одежда всегда безупречно выглажена, а волосы и борода - тщательно ухожены. Он держится прямо и двигается с уверенностью.*

### Основная информация

В основном именно он распоряжается всей экономикой деревни, следит за налогами и распоряжается о стандартных работах. Когда умер предыдущий староста, он учувствовал в выборах, но проиграл **Курту**, но, набрав много голосов, был удостоен быть его правой рукой.

## Андер Меткий Глаз, глава охотников

*Крепкий, с внушительной фигурой, усыпанной шрамами от сражений с дикими тварями. Он носит тяжелую кожаную одежду и меховую шапку, которые служат как защита, так и символ его статуса.*

### Основная информация

**Глава охотников**, именно он обучает новых егерей, устанавливает правила, где, когда и на кого можно охотиться. Он запрещает охоту на волков, при этом его напрягает уходящая из лесов живность.

### Информация для мастера

- Хорошие отношения с охотниками и **старостой**.
- Сейчас он *верволк*, как и охотники под его началом.
- *Андер* рос в деревне с самого детства. Он был обычным охотником, пока в один день его не покусал оборотень. *Андер* хотел покончить с собой, но пересилил себя и стал контролировать свои силы, что помогло ему повыситься до главы охотников. Он ненавидит себя и свою природу и каждый вечер напивается до беспмятства. Вскоре он обратил почти всех своих подопечных, потому что страдать одному стало невыносимо, и начал задумываться о взятии власти деревни в свои руки.



### Информация для мастера

- Хорошие отношения со всеми, кроме старосты и его жены
- Использует статблок **благородного**.
- Человек, который всегда несколько раз подумает, прежде чем что-то сделать.
- *Талфен* родился и вырос в деревне. С детства он метил на пост старосты, следил и считал, прилежно учился. Он знает историю про **Бартоломея** и про нежить за стеной, и опасается их.

### Развитие сюжета

Его задание появится, если он узнает про то, что **Гвен** пытается терроризировать жителей или **староста** начинает обвинять невинных людей. Он хочет воспользоваться недовольством в обществе и стать новым главой.

- *Репутация героев* > =2. *Талфен* предложит героям дискредитировать **старосту**, мотивируя это тем, что нынешний правитель крайне плохо справляется со своими обязанностями.
- *Репутация героев* <2. *Талфен* предложит им свое задание, если герои будут плохо отзываться о старосте.
- *Репутация героев* < -3. *Талфен* будет настраивать жителей против героев, под своим началом.
- *Талфен* может предложить любые вещи после того, как станет старостой.
- **Староста**, *Андер*, *Жители* узнают, что герои хотят навести смуту, *репутация* -2.
- *Талфен* приходит к власти, *репутация* +1.



## Развитие сюжета

В округе появились странные **твари**, что пугают дичь и людей, к тому же они крайне сильные, поэтому у охотников есть проблема с их поимкой и убийством.

- *Репутация героев* >=1. *Андер* сам просит героев убить тварей.

- *Репутация героев* <1. *Андер* выдаст задание, если герои придут к нему, но приставит своего охотника.

- *Репутация героев* <3. *Андер* выдаст задание, в надежде, что героев прирежут на задании. На случай он пошлет 3 охотника вслед за героями.

Охотник расскажет основную информацию о **тварях** (сопротивления, телепортация, двойник). Охотники три дня пытаются поймать **тварей**, и поэтому укажут на вероятные следы, чтобы герои могли их выследить. *Пассивная проницательность* 17 и выше дают понять, что *Андер* полон амбиций, и он может легко сорваться с цепи.

- Жители узнают о том, что **Андер** и охотники оборотни. **Охотники** пытаются захватить власть.

- Только герои узнают о том, что *Андер* оборотень. Охотник пытается убедить их в том, что таким образом ему проще защищать деревню и охотиться и его люди контролируют ситуацию.

## Твари

Герои должны выследить тварей, что займет время. Один герой должен проходить проверку *Мудрости (выживания)* со сл. 10 за каждый час поисков, при успехе находя 5 бродящих **тварей**.

*Выживание* > 17, герои могут пройти групповую проверку *Ловкости (Скрытность)* со сл. 12, чтобы получить раунд *внезапности*.

Чудовища не глупы, и двое из них бросятся на утек, когда остальные 3 будут сражаться с героями.

- 2 твари выжили. Ночью, сразу после нападения на старосту, пропадает человек. **Андер** выставляет свою кандидатуру на роль старосты.

- Все твари мертвы. Все спокойно, охотники ничего не делают.



## Берт Железный, кузнец

*Крепко сложенный низкорослый мужчина, сухощенной породой. Его взгляд прыгает в разные стороны, не сосредотачиваясь на чем-то дольше, чем на пару секунд.*

## Основная информация

Кузнец в этой деревне. Так как металл тут больше не добывают, то он скупает его в городе и делает из него все что нужно местным. В основном он подковыкает животину, точит затупившиеся мечи и стрелы, и чинит металлические вещи.

## Информация для мастера

- Хорошие отношения со всеми в деревне.
- Использует статблок **Ветерана**
- Сейчас он находится в состоянии безвременного безумия, которое на него запустила *Мари* (местная гадалка), и он уверен, что в деревне есть оборотни, и надо готовить защиту от них.
- Он крадет все серебро, до которого может дотянуться и серебрит мечи, топоры и наконечники стрел. Он держит это в секрете, так как точно не знает, кто оборотень.
- Родился и рос в городе. Устал от суеты и переехал вместе с женой в деревню, подальше от всего.

## Развитие сюжета

*Берт* хочет избавить деревню от оборотней, при этом не вызвав лишнего шума.

Вне зависимости от репутации героев *кузнец* не будет сам выдавать свое задание героям. Только если его выведут на чистую воду, то он признается, что он ищет серебро для уничтожения оборотней. Он уже посеребрил 80 стрел, 80 болтов, два длинных меча, секиру, двуручный меч, 2 коротких меча, но у него нет тех, кому он может доверять. Либо имея железные аргументы, что герои не оборотни, либо с проверкой *Харизмы (убеждения)* со сл. 15, *Берт* скажет героям, что они могут забрать себе оружие, если они помогут разобраться с оборотнями.



# ДРУГИЕ ЛИЦА

## Старуха-гадалка

### Основная информация

Старая бабка, считается, что она ведьма и приносит несчастье в деревню, но ее боятся пуши смерти, поэтому не могут выгнать.

### Информация для мастера

- Старуха использует статблок **ночной карги**.
- Она работает на темные силы, и знает все о **Бартоломее**, и войске нежити на севере.
- У старухи есть сфера, которая работает как **рассматривание сердца у спрайта**, только без спасброска. Сфера показывает свет, который символизирует мировоззрение (синий – доброе, красный – злое.)
- У старухи варится яд в котле, выпив который, надо пройти **спасбросок Выносливости** или подвергнуться **Гниению плоти**, из заклинания **Заражение**.
- Старухе нравится ее безнаказанность в деревне, поэтому она никого не бьется, и не воспринимает угрозы.



### Развитие сюжета

*Репутация героев < -1*, показывает видение, в котором герои видят **Бартоломея**, старуха объясняет кто это, и что он хочет.

*Репутация героев > -1*, старуха просит героев коснуться сферы, и если хотя бы половина персонажей злые, то она показывает им видения, иначе она просто говорит всякую чушь, например, про будущую любовь героев.

Если герои попытаются сразить старуху, то она попытается отговорить героев, но в конце концов призывает на помощь свое **жилище** и 2 **квиклингов**, которые сидят в сундуке ее спальни.

## Вихр Помутненный

### Основная информация

Сумасшедший рыбак, сдающий свои лодки тем, кто хочет выйти в озеро порыбачить. По словам многих, именно он виноват в большинстве проблем.

### Информация для мастера

- *Вихр* сошел с ума из-за *старухи-гадалки* 5 лет назад. Он везде видит тени и другую нежить и постоянно из-за этого пьет.
- *Вихр* знает про армию нежити, что идет с севера.
- Все в деревне будут обвинять его во всех бедах.

### Развитие сюжета

Если провести с ним 10 минут за приятной беседой, то он выдаст информацию которой владеет и скрывает.





## Браян Деловая Утка, приезжий аристократ

*Высокий и стройный, с немного взъерошенными темными волосами. Его походка и поза изогнуты, а тонкая и длинная шея держит голову молодого человека. Его одежда выглажена и аккуратна, и на ней не видно ни одной соринки или другой грязи.*

### Основная информация

Аристократ из столицы. Немного высокомерный, но достаточно умный, чтобы оставаться при деньгах. В нем всегда кипела жажда авантюризма, и теперь он едет в отдаленную деревню, чтобы стать ее старостой и наладить там жизнь и производство металлов.

### Информация для мастера

- Использует статблок **благородного**.
- Ходит со своей гвардией: 6 **ветеранов**, 2 **шпиона**, 1 **очарователь**. *Очарователь* — это молодая и красивая девушка по имени *Араганта*, она является также любовным интересом аристократа. Все они слушаются *Браяна*, и готовы отдать за него жизнь.
- Родился и рос с золотой ложкой во рту. Привык добиваться всего своим умом и деньгами. Он всегда мечтал стать авантюристом, но его мечтам не суждено было сбыться. Несколько месяцев назад он изучал историю королевства, и обнаружил, что десятки лет назад, на севере добывали драгоценные камни, но прекратили по неизвестным причинам. Он проверил карты, сводки и пришел к выводу, что он должен попробовать восстановить эти шахты. Он пытался их выкупить, но ничего не вышло, так как у тех земель давно нет своего сюзерена.

## Развитие сюжета

*Браян* хочет захватить власть в деревне, путем того, что он станет старостой. Сначала он захочет просто договориться с нынешним главой деревни, но, когда у него не получится, он попробует подкупить персонажей, или сам попробует очернить доброе имя старосты.

## Дарин Зудоба, почивший Барон

*Упитанный мужчина одет в старинные наряды, которые выглядят как обломки времени. Его одежда состоит из тяжелых плащей, украшенных золотыми шевронами и узорами, а также изящных жакетов с высоким воротником.*

### Основная информация

Много лет назад, он был правителем северных земель, но в один ужасный вечер его единственного наследника убили неизвестные. После этого произошло нечто ужасное, от чего погибли все *Зудобы*, и их замок был превращен в груды камня.

### Информация для мастера

- **Барон** — неотомщенный дух, желающий мести своему убийце и темным силам, предавшим его.
- Он только сейчас узнал о том, где убийца его сына и призрак несет со всей скоростью к нему, чтобы убить.
- *Дарин* не знал покоя с тех пор, как его сын погиб. На него вышли темные силы, предложив сделку, в которой убийца его сына умрет, а *Барон* отдаст немного своих богатств. Темные силы обманули его, и убили всех *Зудоб*.



# Бартоломей, Падший Рыцарь, прислужник тьмы

*Черные длинные волосы. Тень исходит от фигуры, вокруг которой пляшет метель. Раздетый по пояс, он идет босиком по ледяной земле и белый снег окропляется черными брызгами, что исходят от его темного меча. Луна зашла за облака, прячась от этого человека.*

## Основная информация

Падший паладин, что бесцельно бродит по северным землям, убивая случайно забредшие души, и поднимая их в виде мертвецов, что будут служить темным силам в их планах.

## Информация для мастера

- Его разум затуманен, и он не знает, кто он теперь на самом деле
- Когда-то давно, **Бартоломей** служил верой короне, и соблюдал клятву, данную королю. Он охранял северные земли, от мертвецов, что порывались прорваться через узкий перешеек, и убить всех живых.
- В один из дней сущность убила всех его людей невероятно жестоким образом, отчего он отказался от своей клятвы, и теперь желает лишь быстрой и безболезненной смерти всем
- С ним придут 50 **зомби**, 50 **скелетов**, 5 **умертвий** и 10 **теней**.

## Развитие сюжета

**Бартоломей** появится в самом конце, с армией, чтобы истребить всех жителей и обитателей деревни. Его разум почти невозможно вернуть, но если сохранить ему жизнь, то будет небольшой шанс, что его можно будет вернуть обратно к его вере.

## ДЕРЕВНЯ

- Северное сердце, деревня на северо-востоке, построенная давным-давно рядом с перешейком, который отделял королевство от вечно холодной пустоши на севере, по которой в вечном и бессмысленном походе, находятся мертвецы. Деревня выполняла функцию обороны этого перешейка, у которого стояла крепость и стена вдоль всего берега.
- Однако мертвецы не нападали 40 лет, и целесообразность стены и поддержки гарнизона отпала. Воины покинули эту землю, и с ними ушла поддержка короны.
- В деревне почти круглый год, за исключением лета, лежит снег, и ночи по 22 часа. Из-за этого, в деревне умирает сельское хозяйство, в основном охота и рыбалка кормят деревню. Торговля с внешним миром есть, но она скудна, так как до ближайшего города ехать пять дней, и путь проходит через опасную горную тропу, которую сейчас никто не охраняет. Вещи, которое не могут произвести в самой деревне, купить





очень проблематично, и всегда выйдет в три раза дороже, чем в городе.

- Со смертью владельца этой земли, барона *Дарина Зудобы*, зимы стали холоднее, дичи и рыбы значительно поубавилось, а в лесах и деревне стали видеть опасных тварей, что только подстегнуло жителей покинуть деревню. Говорят, что он все еще летает где-то тут в виде призрака

- Сейчас деревня находится в постоянном убытке. В ней живет меньше сотни жителей. В основном все они старше тридцати, и все занимаются важными делами, круглыми сутками. В **таблице** вы можете увидеть местных жителей, остальные люди — это охотники, рыбаки и лесорубы.

- Правит деревней издавна *староста*, который избирается всеми жителями деревни. На его пост может претендовать любой, даже недавно приехавший человек. Голосуют все взрослые жители деревни и избирают человека до конца его дней, или пока жители не решат его переизбрать.

## Основные дома

Основная часть домов в деревне ничем не выделяется, в них есть пара или тройка кроватей, камин, обеденный стол, и характерные вещи того, кто проживает внутри. Смотрите подробнее на подробной карте деревни.

## Важные места

Тут описаны места, в которых игроки могут получить какой-то контент, тут описаны основные взаимодействия внутри и общие описательные тексты, если нужно описание более подробное каждой комнаты, то вдохновляйтесь подробной картой деревни.

### 1. Таверна

*Уютная таверна, которая, словно последний светлый островок в бескрайней ночи, приветствует своих посетителей в объятиях тепла и комфорта. Сразу же, переступив порог, дыхание зимы отступает, уступая место уюту. Чучела величественных оленей и диковинных зверей на стенах таверны. Огромный камин, живо потрескивающий в углу, обогревает душу. Столы и грубые стулья, где охотники и местные жители делятся историями и выбирают блюда, соблазняющие своими ароматами.*

Таверна — это двухэтажное большое здание, с множеством каминов и головами зверей повсюду. Местные охотники буквально покупают выпивку и еду за чучела оленя или его рога. В таверне есть несколько комнат для того, чтобы можно было переждать ночь или больше.

Цены в таверне зависят от репутации героев. Чем выше, тем дешевле, и наоборот. Базовые цены здесь кусаются, не стесняйтесь ставить свои, но помните, что здесь очень тяжело достать, что угодно, кроме меда, рыбы и мяса.



В таверне проще всего собрать **слухи**. Проведя тут один час, герои получают один слух. Если они будут активно их искать, то пусть пройдут подходящую проверку навыка, и получают по 1 слуху, за каждые 7 на их броске.

В таверне, готовы продать комнату, даже если у героев репутация -5, но к ним будут относиться крайне плохо.

## 2. Дом Старосты

*Вы видите, дорого отделанное двухэтажное деревянное здание. Вокруг него вычищен снег, на котором стоят вырезанные деревянные фигуры, освещаемые двумя масляными лампами, которые висят на входе.*

*Внутри множество чучел животных, как в полный рост, так и головы, повешенные на стены. Гладкое и блестящее темное дерево повсюду, блестит в свете огня, идущего из шикарного камина. Диваны и кресла обиты неизвестной шкурой, а на столике рядом стоит открытая бутылка вина.*

Это двухэтажное здание. Внутри очень тепло и пахнет жареным мясом. Тут всегда можно встретить жену старосты.

Если герои, проходя, осматривают дом, то найдут достаточно много драгоценностей и предметов искусства. Персонаж с пассивным значением *Расследования выше 15*, поймет, что *староста* никак не может обладать таким состоянием.

Также внутри нельзя найти ни одного серебряного изделия, все украд дядя **Гвен**. Зато *обнаружение магии* покажет несколько магических предметов по всему

дому: **рапира +1, куб тепла, палочка секретов, алхимический сосуд**. Все они лежат в разных частях дома не спрятанные, так как владелец не верит, что кто-то осмелится их украсть.

Если герои будут тщательно обыскивать дом, то им нужно пройти проверку *Мудрости (Внимание)* со сл. 19 или потратить 4 часа на обыски. При успехе они найдут секретный сейф за картиной. Взломать сейф требует проверки *воровских инструментов* или *ловкости рук* со сл. 18. У персонажа есть 3 попытки, после чего, все содержимое сейфа будет испорчено внутренним механизмом. Персонаж может понять это, пройдя проверку *Интеллекта (Расследование)* со сл. 13, если у него выпадет больше 23, то он также понимает, что если сейф положить на бок, то механизм не срабатывает. Внутри сейфа лежат старые письма, в которых содержится множество информации о прошлом **Курта**, документы, объявления о розыске, множество денег, флаконы с разными ядами и жетон гильдии убийц.

## 3. Дом Правой руки

*Внутри этой скромной усадьбы большинство пространства занимает просторная библиотека, что заполнила половину дома. Книжные полки, покрытые слоем пыли и вознесшиеся к потолку, укрывают знания. Тома в обрывках пергамента, пожелтевшие страницы и скрижали, словно хранители давних секретов, наполняют этот уголок.*

В этом доме храниться очень много полезной информации, конечно, среди книг есть много художественной литературы, но в основном это история этих земель и их обитателей.

Героям потребуется пройти проверку *Интеллекта (Расследование)* со сл. 15, чтобы быстро найти какую-то интересующую их информацию (они могут найти тут описание любого монстра, который их интересует) в случае провала герои тратят на это около 1 часа.





Если герои попытаются обыскать дом, то они быстро найдут дневник хозяина дома, в котором тот рассуждает о том, как сделать жизнь в деревне лучше и легче. Он обвиняет нового старосту в халатности, но рассуждает, что надо ждать удобного случая, как и сам нынешний *староста* дождался и занял этот пост.

#### 4. Дом Кузнеца

*Удар металла о металл слышится, когда вы подходите к дому, первый этаж которого является кузницей.*

*Множество молотков, металлических изделий находится тут, а печь работает на полную, обеспечивая теплом, эту комнату. Внутри пахнет сырыми тухлыми яйцами, даже открытое окно, из которого дует, ледяной воздух не помогает.*

Это двухэтажное здание. На первом этаже сама кузница, на втором жилое помещение. Тут день и большую часть ночи работает кузнец, создавая и чиня необходимые вещи для деревни. А когда заказов нет, активно серебрят все оружие, что нашёл.

Герои с *пассивной внимательностью 15*, увидят несколько серебряных капель на полу. Герои с *пассивным расследованием 15*, понимают, что запах тухлого яйца выделяется из серебра, когда его обрабатывают.

Внутри дома, если его обыскивать можно найти: *80 стрел, 80 болтов, два длинных меча, секиру, двуручный меч, 2 коротких меча* все они посеребрены. Также тут можно найти многие украденные серебряные вещи жителей деревни.



#### 5. Дом Охотника

*Это то место, где тишина нарушается только холодным ветром и мерзким запахом смерти. Стены увешаны головами и шкурами животных - лисиц, оленей, медведей и многих других. В этом храме убийства их кровь иссушает воздух, создавая душный и пронизывающий страх аромат.*

Это одноэтажное здание, где даже камин не растоплен, так как хозяин дома редко в нем появляется, предпочитая искать дичь в лесу и потом кутить в *таверне*.

Персонаж с *пассивной Внимательностью* или *Расследованием 15*, понимает, что тут нет ни одного чучела волка. Если обыскивать дом, то можно легко найти странные комки шерсти под кроватью и на ней, множество царапин на дереве, которые прикрыты коврами и чучелами.

Если пройти проверку *Мудрости (Внимание)* со сл. 18, то при обыске дома найдется потайное место в полу, где будет лежать клетка 3 на 3 фута, которая наспех покрыта блестками серебра.





## 6. Дом Старухи ведуньи

*Стоящий в отдаленном уголке деревни, дом словно пронизан древней магией. Его скромные стены, покрыты черными рунами. Окна настолько темны, что солнце поглощается ими, не пропуская ни одного луча.*

*Внутри, свечи плавают в танце теней, а скудные мебельные куски, покрытые паутиной предсказаний, словно ждут своих жертв, а на столе стоит шар на золотой подставке, в котором клубиться едко зеленый дым.*

Это очень маленький дом, в котором живет старуха гадалка, имя которой никто не называет. Она служит силам зла, сводя местных сума, таким образом забавляя себя. Никто из местных не осмеливается приближаться к этому дому.

## 7. Дом Рыбака

*Стены, покрытые слизью искажены временем и ветрами. Двери скрипят, как живые создания, издавая истошные вопли боли. Причал с парой избитых лодок, так и говорит, что ты соскользнешь в ледяную воду, если ступишь на него.*

*Внутри, атмосфера пропитана запахом свежей и не очень рыбы и морских водорослей. Деревянная мебель, оббитая и потертая. Огонь в камине создает маломальский уют.*



Маленький домишко. Здесь живет главный отшельник этой деревни.

Внутри ничего интересного не найти, но многие вещи могут показаться странными, от множества рыбы в подвале, до странного поведения самого хозяина.

## 8. Стена

*Колоссальное творение природы и рук людей, что соединяет два глубоких озера и охраняет узкий перешеек. Её высокие бастионы, монументальные и могучие, возвышаются, словно величественные хранители, обрамляя этот ключевой путь через холодные земли.*

Эта стена стоит здесь очень давно, и все еще может справляться со своими обязанностями. Стена высотой 20 фт, местами проседает до 15 футов, на ней есть бойницы, дающие укрытие на половину. Если осмотреть стену, то можно найти скелеты воинов, вросшие в лед.



# ПОЛЕЗНОСТИ

## Таблица слухов

Первые 10 слухов ложные, следующие 10 правдивые, бросайте бросок с преимуществом, если хотите, чтобы герои могли получить правдивый слух, или с помощью, если нет.

Д20	Слух
1	Похоже, учительница Грета знает все секреты магии и передает их детям на уроках. Я видел, как они поднимали предметы в воздухе!
2	Слухи ходят, что в лесу обитает огромный, мифический зверь, способный предсказывать будущее. Говорят, его пушистые уши приносят удачу!
3	Слух идет, что кабан, который убил охотника Тобиаса, на самом деле — проклятый маг, и он превращается в животное в полнолуние.
4	Один из героев, пришедших в деревню, на самом деле дракон в облике человека, и он планирует захватить нашу деревню.
5	Семья Дории скрывает большой клад золота в своем доме. Они строят планы сбежать из деревни с богатством.
6	Кажется, что главный охотник деревни - вампир. Он выходит на охоту только ночью и ест только свежее мясо.
7	Вы слышали, что Гвен, жена старосты, обладает магическими способностями и обучается тайным заклинаниям в лесу за пределами деревни?
8	Слышали, что Берт, местный кузнец, скрывает огромное богатство под своей мастерской?
9	Вы знаете, Ригас, тот стражник, который всегда засыпает на своем посту? Говорят, что он на самом деле член тайной организации воров!
10	Слышал, что Элиза, местная медоварка, стала богатой, продаются же её медовые изделия как горячие пирожки! Да и мед у неё как будто из золота делается. Наверное, она что-то секретное добавляет, чтобы сделать свои продукты такими вкусными.

11	Слышал, что говорят? Будто Андер перестал на зверье охотиться, все дома сидит, да людей только и отправляет. То-то волков развелось в лесу, он же в основном их и ловил.
12	Мне соседка сказала, что у Гвен драгоценности стали пропадать, думаю так ей и надо, а то ходила вся расфуфыренная, будет знать, что светить серебром не стоит.
13	Надо бы прогнать эту старую каргу. Гадает себе там что-то, а людям только хуже и хуже, даже Берту нездоровиться после нее.
14	Дети так быстро растут! Вот Талфен совсем недавно бегал с мальчишками в снежки играл, а сейчас метит на пост старосты! Мне кажется, он уже все обязанности его исполняет.
15	Слышал, что паренька того наконец наказали. Правда Курт все же перегнул, за обычную драку, заставил парня без куртки снег в лесу мести, лучше б мне во дворе копал!
16	Эта псина мне уже надоела, и главное, что никто не признается, чья это блохастая и больная сучка.
17	Видел? Сияний много стало в последнее время, наверное, к беде, бабка говорила моя, что если сияние видишь в небе, то это к холодной зиме, хотя в них что-то есть!
18	Мне сказали, что те трое поймали оленя, наверное, опять нажрут как свиньи и будут терроризировать наших, лучше с ними не связываться.
19	Не понимаю я этого отношения к Вихру, да он козел, да он сумасшедший, но все же он продолжает ловить рыбу для нас, надо это уважать!
20	Помнишь тогда еще, когда старый староста был? Во-от, Курт тогда же пришел вроде как. Странно это конечно было, от чего он помер то? От того, что сердце остановилось? Странно это как по мне.



## Таблица случайных событий

ДЮ	Случайное событие
1	Бродячая собачка.

*Вы замечаете одинокую бездомную собаку, торчащую около таверны. Она выглядит уставшей и голодной.*

Она была охотничьей и знает разные команды. На ней нет ни ошейника, ни бирки. Ее почти не кормят и поэтому она крайне агрессивная. Если герои хотят ее приручить, то им необходимо дать ей какую-то еду и пройти проверку *Мудрости (Дрессировка)* со сл. 12, и тогда собака будет ходить за ними и выполнять их устные команды, иначе она убежит на утек. Используйте статблок **Мастифа** для нее. Эту собаку не любит большинство жителей деревни, поэтому если ее приручить, то это *-1 к репутации*.

2	Неожиданный подарок.
---	----------------------

*К вам приближается маленький мальчик, в помятой и немного дырявой одежде. В его руках вы видите корзину, в которой видны синие ягоды.*

Мальчик мечтает стать авантюристом и покинуть деревню. Он восхищается героями, если их *репутация выше -3*, и он украл корзину ягод в одном из домов (в чем он не признается), чтобы отблагодарить героев за службу. Герой с пассивным значением *проницательности 14* и выше, понимает, что мальчик явно что-то недоговаривает. Чтобы узнать откуда ягоды, нужно убедить (*Харизма(убеждение) сложность 13*) или запугать (*Харизма(запугивание) сложность 10*) мальчика. Если принять ягоды и не скрывать их, то это приведет к неприятной ситуации с их владелицей и это *-1 к репутации*, если ягоды вернуть, то это *+1 к репутации*.

3	Потерянная монетка.
---	---------------------

*По тропинке, по которой вы идете, вы замечаете блеск металла на земле. На ближайшем снегу лежит одна единственная монетка, ярко сверкающая в свете луны.*

Пусть на монетке будет изображен профиль героя, что ее поднял, и снизу надпись – «смерть» на языке, который знает только этот герой. Монета магическая, это изменённый **камень удачи**.

4	Бабушка.
---	----------

*На пути к центральной площади деревни вы замечаете старицу, держащуюся за спину и пытающуюся перенести тяжелую корзину с дровами.*

Ее зовут *Йоргра*, но «Р» она не выговаривает, и сейчас говорит о себе в мужском роде. Она была подвержена влиянию призрака молодого юноши, который погиб, защищая свою девушку, обвиненную в ведьмовстве, от стражей. Теперь он хочет сжечь ее тело, чтобы упокоить ее душу. Если вначале бабушка добрая и отвечает с удовольствием на вопросы, то с каждым следующим, она становится агрессивной и начинает оскорблять героев. Проверка *Мудрости (проницательность)* со сл. 13, даст понять, что это явно не тот же самый человек, что с ними говорит, последующая проверка *Интеллекта (Магия)* со сл 15, даст понять, что это призрак. Если начать обвинять бабушку просто так, то это приведет к *-1 репутации*. Освобождение духа и бабушки в последствии *+1 к репутации*.

#### 5 | Северное сияние.

*Небо наполняется магическими зелёными и розовыми лучами — северным сиянием. Огоньки пляшут, рисуя волшебные узоры. Воздух наполняется чудом, прикосновение к магии величественного севера.*

Все прохожие будто не замечают этого явления. Персонаж с *пассивной Расследованием выше 17*, понимает, что это не просто сияние, это послание. Послание написано заковыристо и неразборчиво на языке *Бездны* и гласит следующее «Завтра утром начало, нам осталось только перейти перешеек». Попытка убедить прохожих посмотреть вверх приведет к тому, что люди подумают, что герои сошли с ума и это *-1 к репутации*.

#### 6 | Дети и снежки.

*Когда вы заворачиваете за угол, то в вас прилетает комочек снега. Здесь разворачивается настоящая битва. Местные детишки, скрываясь за снежными кучами, как за стенами, забрасывают друг друга снегом.*

Дети вышли поиграть в снежки. Если у героев низкая репутация, то дети прекратят играть, и пойдут искать другое место, если же репутация положительная, то они начнут звать героев сыграть, персонажи с низкой репутацией, могут начать играть в снежки с уходящими детьми, если захотят, тогда они получают *+1 к репутации*. В любом случае, если герои сыграют с детьми, то те в знак благодарности покажут то, что они обнаружили: кузнец собирает серебро по всей округе.

#### 7 | Пьяные охотники.

*Вдали раздаются приближающиеся громкие ругательства. Четверо покачивающихся мужчин громко ругаются друг на друга и на все вокруг, быстро приближаясь к вам.*

Сегодня у одного из **ОХОТНИКОВ** отличная добыча – большой кабан, и по этому поводу они выпили и гуляют по деревне в поисках приключений. Видя героев,



#### *Клок убирает снег*

они решают, что это отличная возможность размять кулаки. Если герои хотят избежать столкновения, то им стоит пройти проверку *Харизмы (Убеждения или Обман)* со сл. 18, попытка запугать охотников, только их раззадорит. Эти охотники будут драться дубинками и не будут убивать героев, и прекратят драку, когда сами упадут, или же когда один из героев потеряет половину здоровья. Если убить охотника, то это *-2 к репутации* и **глава охотников** не будет даже слушать героев. Если убедить охотников не драться, то это *+1 к репутации*.

#### 8 | Юноша убирает снег.

*Идя по окраине деревни, вы замечаете парня, который раздет по пояс, и он интенсивно убирает снег глубоко в поле, выбрасывая его в лес.*

Парня зовут *Клок*, и его завербовали темные силы. К нему каждую ночь приходит красивая девушка (**СУККУБ**) и они проводят вместе ночь. Взамен парень старается устраивать ссоры в деревне, и всячески портит жизнь местным жителям. В последний раз его поймали за попыткой сжечь запасы в таверне, и стражники наказали ему убирать снег. Он будет находить любые оправдания тому, что он делал, но, если Клоку не угрожать жизнью, то он никогда не скажет, что работает на темные силы.

Он подзовет героев. Если есть герой с *пассивной внимательностью 18*, то он замечает странное движение в лесу и странную структуру снега около *Клока*. Либо

же если герой хочет, то он может пройти проверку *Мудрости (Внимательность)* со сл. 15, тогда он заметит то же самое.

Если у них положительная репутация, то они должны совершить *спасбросок Ловкости со сложностью 14*, или свалиться в яму, которую он копал тут последний день, в случае провала, герой упадет в яму глубиной 20 футов и получит *2д6 дробящего урона* и *2д6 урона колющего от стекла*, которое он туда насыпал, если же герой преуспее, то не упадет в яму. После этого Клок дернет за веревку у дерева, и героев засыпит снегом. Герои начнут задыхаться, находясь под снегом. Сам Клок побежит в деревню, а из леса выйдут **2 полярных волка** и **3 волков**. Герои должны пройти *2 проверки атлетики со сложностью 12*, чтобы выбраться из-под завала, либо им должны *помочь 2 раза*, потратив действие, кто-то снаружи. Волки будут драться вместе, выбирая себе более простые цели, но если *полярного волка* будет меньше 15 хп, то он отступит.

Если же у героев отрицательная репутация, то Клок попытается узнать у них, как они настроены по отношению к деревне и ее жителям, и если он решит, что герои негативно настроены к ним, то просто поблагодарит за приятное общение. Если же он решит обратное, то перейдите к столкновению выше.

Убийство Клока без видимых доказательств его преступления, *-1 к репутации*. Если же доказательства его причастности к темным силам будут, то это *+1 к репутации*.

9

Стражник.

*Сзади вы слышите неожиданный звук, похожий на падение чего-то большого на снег.*

Это упал стражник, от того, что начал засыпать. Его зовут *Ригас*, и у него очень печальная ситуация в семье. Ему и его жене не хватает денег и сил, чтобы прокормить его 2 детей и 2 детей его покойного брата-охотника, погибшего от рук йети, который шел по следам авантюристов.

Если у героев положительная репутация, то он захочет поболтать с ними о его проблеме, и если герои его выслушают и дадут совет, то получат *+1 к репутации*. Более того, они могут сделать проверку *Харизмы (Убеждения)* со сл. 15, то стражник запомнит героев, и когда *старосту* убьют, он скажет героям, кто на самом деле убил *старосту*.

Если у героев отрицательная репутация, то он также будет жаловаться на жизнь, но явно обвиняя героев и им подобных в его бедах, и даже в смерти его брата. Если герои попытаются мирно решить конфликт, то они должны пройти проверку *Харизмы (Убеждения)* со сложностью 17, и тогда *Ригас* успокоится, *+1 к репутации*. Попытки *запугать* или *ругаться* со стражником приведет к спору на повышенных тонах и это *-1 к репутации* героев.



Лиана Заречная, знахарка

10

Девушка с дровами.

*Проходя рядом с одним из домов, вы слышите, громкий треск и крик, и после перед вами падают десятки дров одно за одним, перегораживая проход, а некоторые летят прямо на вас!*

Девушка *Дория* спокойно брала дрова, как вдруг она упала под снег, который будто разрыхлился, и ее дровяник повалился вниз. Это произошло потому, что **Квиклинг** ведьмы решил позабавиться. И когда они проходили мимо, он разрушил неустойчивые дрова прямо на них.

Если у героев низкая репутация, то девушка обвинит во всем героев, и скажет, что пойдет к *старосте* и все ему доложит. Только железные аргументы, смогут переубедить девушку, иначе *-1 к репутации*.

Если у героев высокая репутация, то девушка скажет, что она неуклюжая, и попросит помочь ей. Если помочь ей собрать дрова, то это *+1 к репутации*.



Альдрик Хартвуд, портной

## Случайные жители

Используйте нижеперечисленных случайных жителей, если герои захотят пообщаться с кем-то поближе.

Д10	Имя, Фамилия, Возраст	Профессия и чем занимается	Отношение к старосте	Семья	Описание
1	Альдрик Хартвуд 52	Портной. Содержит овец и шьет всю одежду в деревне	Положительное	Жена, двое детей	Плотного телосложения, седые волосы и борода, всегда улыбается, его глаза светятся, когда он рассказывает о своей работе.
2	Лиана Заречная 45	Знахарка. Собирает редкие цветы и растения для зелий.	Плохое, не нравится, как он относится к экологии	Вдова, сын	Лицо покрыто морщинами, её глаза полны тепла и мудрости. Длинные серебристые волосы, заплетенные в узелок. Одежда из натуральных тканей, украшена травами и амулетами
3	Грегор Каменный 50	Стражник. Следил за порядком у стен.	Считает, что староста слишком пассивен	Жена, трое детей	Внушительного роста, с наборными мышцами, на его руках видны шрамы, постоянно пачкает рубашку жиром от курочки.
4	Элиза Медовая 30	Пчеловод. Сейчас зима, просто отдыхает.	Уважает	Муж, дочь	Стройной фигуры, ее волосы блестят как мед, ее глаза сверкают от радости, когда она говорит о своей работе.
5	Тобиас Грузовой 45	Охотник. Охотился на кабана	Нейтрально	Жена, младший брат, 2 детей	Мощного телосложения, с бородой и взглядом, полным решимости, всегда в черной кожаной фартуке.
6	Мартин Лесной 28	Лесоруб. Рубит лес круглыми днями.	Часто против его решений	Мать, сестра	Молодой и энергичный, его одежда всегда пачкается землей и листвой, взгляд у него всегда направлен в будущее.
7	Анна Рыбка 38	Рыбак. Рыбачит круглыми сутками.	Всегда согласна со старостой	Муж, 2 детей	Очень рослая и крепкая, с рыжими волосами, покрытыми сединой от ветра и солнца.
8	Йорик Бер 45	Пивовар. Делает новый сорт пива.	Считает, что староста слишком занят внешними делами	Жена, 2 дочерей	С густой бородой и улыбкой на лице, его одежда иногда пачкается пеной и запахом хмеля.
9	Грета Снежная 55 лет	Учительница. Учит самым базовым вещам детишек.	Поддерживает	Усыновила сына	Невысокого роста, с мягкими чертами лица и серебристыми волосами, словно снег. Одета в теплую одежду.
10	Арвид Оленьев 41	Оленевод. Заботиться об оленях, выходя с ними гулять по несколько суток	Скептически, не нравится политика, поддерживающая охотников	Одинок, есть пес	Стройного телосложения, серые глаза с отражением природной мудрости. Темные волосы и одежда из оленьей кожи.



## Рекомендации по финалу

Вы можете провести эту боевую сцену, как хотите, но это мой вариант проведения:

1. *Посчитайте общую силу всех врагов и союзников героев и сравните.*

2. *Пусть герои скажут, как они готовятся к обороне, чтобы расставить все силы и ловушки по местам. Учтите репутацию героев, чем она меньше, тем меньше жители хотят содействовать героям и будут делать свои дела, а не готовиться.*

3. *Выставьте все силы на свои места, армия нежити идет с севера и со стены, бабка-гадалка у себя в доме, Твари нападают с запада, суккуб будет сжигать дома с юга и тд.*

4. *Тут два варианта:*

а. Герои ходят по разным частям деревни и проводят боевую сцену за сценой уменьшая угрозу (прямой вариант)

б. Герои проводят общую оборону, тогда читайте пункт 5 и 6.

5. *Пусть герои опишут, как они сражаются, и выберут 2 навыка, которые, как они считают могут пригодиться в обороне. Выслушайте их и выставьте сложность в районе 10–25, в зависимости от логики объяснения. Уменьшайте сложность за подготовленных людей и ловушки. Пусть игроки бросят эти навы-*

*ки (они могут применять свои способности, тратить хп и ячейки, за все это уменьшайте сложность, только заранее сообщите об этом игрокам). За каждый успех, уменьшайте количество сил врагов на 5. За каждый провал столько же сил теряют защитники.*

6. *После всего этого, опишите, как погибают силы защиты и тьмы. После этого выставьте **Бартоломея** и его свиту против героев, описывая, как остальная армия тьмы игнорирует героев. Герои могут либо сразиться с главгадом, либо помочь жителям. В первом случае устройте боевую сцену, если **Бартоломей** умрет, то остальная нежить начнет вести себя безумно, и справиться с ней будет несложно. В зависимости от того, как много раундов герои будут убивать главгада, зависят потери жителей. Во втором, попросите потратить способности или бросить пару бросков атак, чтобы понять эффективность героев в битве. Если герои тратят много ресурсов и их броски высокие, то опишите, как они спасают местных, иначе опишите, как множество людей умирают на их глазах.*



## Система отношения

В данном ваншоте будет использоваться система репутации. Репутация показывает то, как все жители деревни относятся к группе, чем больше хорошего делают герои, тем их репутация выше, так же и с плохими поступками. Репутация поможет или помешает героям в социальных сценах, облегчая или усложняя взаимодействие и проверки.

Сама система представляет из себя шкалу от -5 до +5 (далее будут описаны то, что они значат), где все значения меньше 0, это плохое отношение жителей к героям, а больше 0, положительное отношение. 0 означает нейтральное отношение.

Когда герой пытается взаимодействовать с жителем деревни, посмотрите на репутацию группы, чтобы понять, возможно ли будет взаимодействие и как оно начнется. Если оно возможно и в последствии потребует броска кубика, то используйте репутацию как бонус или штраф к социальному броску героя (например, у героя +7 к убеждению, а у группы репутация -3, тогда его бонус будет +4)

В приключении есть много опций, как герои могут повысить или понизить свою репутацию, но вы как мастер должны четко понимать, что мы играем в игру, где может произойти, что угодно, и поэтому регулируйте репутацию в зависимости от действий игроков. Если они будут хамить или угрожать жителям, то это может понизить их репутацию, при этом помогая местным в их делах, могут ее повышать.

Не забывайте о прошлых поступках героев. Если они только что убили человека, и сразу же после помогли бабушке перенести дрова, очень маловероятно, что у героев повысится репутация. Смотрите на ситуацию со стороны логики и здравого смысла и у вас не возникнет никаких проблем.

Не стесняйтесь просить проверки, чтобы понять, что произошло. Например, если герои решили помочь дровосеку срубить дерево, и они провалили проверку атлетики, то пусть дерево упадет на лесоруба или падая сломается пополам.

Значение	Описание
5	Героев обожают. К герою может подойти мужчина и попросить взять его дочь в жены. Дети просят поносить их на руках. Жители предлагают свою помощь героям. Староста предлагает посвятить ближайший праздник в их честь. Жители готовы отдать самое ценное, что у них есть, чтобы повидаться с героями и поговорить.
4	Героев любят. Дети подходят на улице, чтобы дать героям резную игрушку или другой подарок. Почти все жители деревни приветствуют и желают хорошего дня, приглашая отужинать или переночевать. Они готовы отдать дорогие вещи героям, если тем нужно. Герои могут обнаружить цветы, овощи, мясо или тому подобное у себя дома.
3	К героям относятся с уважением. В таверне им готовы дать бесплатные напитки и еду. Половина девушек будет с восхищением смотреть на героев, а проходящие мужчины захотят пожать руку и немного поболтать. Герои без больших проблем могут попросить что-то недорогое.
2	К героям относятся с теплотой, некоторые жители позовут героев выпить чаю, многие детишки будут выглядывать из окон, чтобы посмотреть на героев.
1	К героям относятся с небольшим почтением. Они могут увидеть пару восхищенных лиц детей, деревенские без проблем готовы поговорить с героями.

0	К героям относятся нейтрально. Каждый готов заговорить с ними, но не проявит каких-либо положительных или отрицательных эмоций.
-1	К героям относятся немного снисходительно. Они могут поймать на себе пару неприятных взглядов, в голосах едва можно услышать какое-то пренебрежение.
-2	К героям относятся с неприязнью. Пара бабушек не откроет им дверей, а некоторые жители будут говорить прямо, что не желают общаться с героями.
-3	К героям относятся негативно. Почти половина жителей не захотят общаться с героями и будут закрывать перед ними дверь. Кто-то выльет ведро помоев из окна, когда будут проходить герои. Косые взгляды и перешептывания повсеместны.
-4	К героям относятся крайне негативно. Большинство жителей не хотят иметь с ними никаких дел, а иногда будут крайне негативно прогонять героев от своего дома. Переночевать будет проблемно даже в таверне, так как местные подростки попробуют разбить окна. Проходящие жители будут плевать от вида приключенцев.
-5	К героям относятся ужасно. Никто не готов дать героям никаких гарантий. Никто не даст переночевать. Староста деревни постарается всеми силами арестовать или прогнать героев из деревни. Будут слышны постоянные угрозы, и крики от деревенских, чтобы герои проваливали.

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Карточки

### Курт Серый, староста

Средний Гуманоид, законно-нейтральный

**Класс Доспеха** 16

**Хиты** 5d8 + 20 (42)

**Скорость** 30

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	18(+4)	19(+4)	13(+1)	12(+1)	18(+4)

**Навыки** Атлетика +3, Внимание +5, Ловкость рук +6, Обман +8, проникательность +3, расследование +3, скрытность +6, убеждение +6

**Чувства** пассивная Внимательность 15

**Языки** Всеобщий, дварфийский

**Уровень опасности** 3 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 2

**Хитроумное действие:** Староста может в каждый свой ход использовать *бонусное действие* для совершения действий *Засада*, *Отступление* или *Рывок*.

**Покушение:** В свой первый ход у старосты преимущество к броскам атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Любое попадание СТАРОСТЫ, ПО СУЩЕСТВУ, которое *застигнуто врасплох*, наносит критический удар.

**Изворотливость:** Если на старосту воздействует эффект, требующий успешно пройти *испытание Ловкости*, чтобы получить только половину урона, староста получает половину урона при провале, а при успехе не получает урона совсем.

**Особое снаряжение:** у старосты есть **кольцо изворотливости**, **амулет здоровья**, **легкий арбалет +1**.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Староста совершает 2 рукопашные атаки оружием.

**Короткий меч.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6 + 3), и цель должна совершить *спасбросок Телосложения со Сл 11*, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

**Лёгкий арбалет.** *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8 + 4), и цель должна совершить *спасбросок Телосложения со Сл 11*, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

### Андер меткий глаз, главный охотник

Средний Гуманоид, законно-нейтральный

**Класс Доспеха** 16 (клепаный доспех)

**Хиты** 11к8 + 33 (82)

**Скорость** 30

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	18(+4)	16(+3)	10(+0)	17(+3)	14(+2)

**Навыки** Внимание +9, Выживание +6

**Сопротивление** урон от не магического оружия, которое при этом не посеребрено

**Чувства** пассивная Внимательность 19

**Языки** Всеобщий

**Уровень опасности** 5 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 3

**Перевёртыш.** Андер может Действием превратиться в волка, гибрид волка и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

**Острый слух и тонкий нюх.** Андер совершает с преимуществом проверки *Мудрости (Внимательность)*, полагающиеся на слух и обоняние.

**Регенерация.** Андер восполняет 10 здоровья в начале своего хода, только если он не получил урон от посеребрённого оружия.

**Упорный (1 в день).** Андер может перебросить провальный спасбросок.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Андер накладывает одно из следующих заклинаний, используя *Мудрость* в качестве базовой характеристики (*Сл спасброска от заклинаний 14*):

**3 раза в день: метка охотника, опутывание, скороход**  
**1 раз в день: призыв духа зверя, ночное зрение**

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** (только в гуманоидной или гибридной форме). Андер совершает две атаки оружием (в гуманоидной форме) или одну атаку укусом и одну атаку когтями (в гибридной форме).

**Кинжал.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6 + 3).

**Длинный лук.** *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 120/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8 + 4).

**Укус** (только в облике волка или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8 + 2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в *спасброске Телосложения со Сл 12*, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

**Когти** (только в гибридном облике). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4 + 2).

## ОХОТНИК

Средний Гуманоид, нейтрально-добрый

**Класс Доспеха** 13 (кожаный доспех)

**Хиты** 6к8 + 12 (39)

**Скорость** 30

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	15(+2)	10(+0)	14(+2)	10(+0)

**Навыки** Внимание +4, Выживание +4, скрытность +4

**Сопrotивление** урон от не магического оружия, которое при этом не посеребрено

**Чувства** пассивная Внимательность 14

**Языки** Всеобщий

**Уровень опасности** 2 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 2

**Перевёртыш.** Охотник может *Действием* превратиться в волка, гибрид волка и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

**Острый слух и тонкий нюх.** Охотник совершает с преимуществом проверки *Мудрости* (*Внимательность*), полагающиеся на слух и обоняние.

**Атака исподтишка (1/ход).** Один раз за ход охотник дополнительно наносит 7 (2d6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у него преимущество к броску атаки или если у него нет поме-

хи к броску атаки и цель находится в пределах 5 футов от союзника, который не выведен из строя.

**Точное прицеливание.** *Бонусным действием* охотник дает себе преимущество на следующий бросок атаки в текущем ходу. Он может использовать это бонусное действие, только если не двигался во время этого хода, и после использования бонусного действия его скорость будет равна 0 до конца текущего хода.

**Регенерация.** Охотник восполняет 10 здоровья, только если он не получил урон от посеребренного оружия в этом ходу.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** (только в гуманоидной или гибридной форме). Охотник совершает две атаки оружием (в гуманоидной форме) или одну атаку укусом и одну атаку когтями (в гибридной форме).

**Кинжал.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

**Короткий лук.** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 120/600 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8 + 2).

**Укус** (только в облике волка или гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8 + 2). Если цель — гуманоид, она должна претерпеть в *спасброске Телосложения со Сл 12*, иначе станет проклятой ликантропией вервольфа.

**Когти** (только в гибридном облике). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4 + 2).



## Тварь

Большая нежить, хаотично-злой

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)

**Хиты** 6d10 + 18 (51)

**Скорость** 40

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	17(+3)	5(-3)	8(-1)	7(-2)

**Навыки** Внимание +3

**Сопrotивление** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

**Иммунитет к урону** яд, некротическая энергия

**Иммунитет к состояниям** очарование, истощение, испуг

**Чувства** пассивная Внимательность 13

**Языки** Всеобщий, эльфийский, сильван

**Уровень опасности** 4 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 2

**Атака с разбега.** Если тварь переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадёт по ней атакой когтями, цель дополнительно получает 7 (2d6) колющего урона.

**Перевёртыш.** Тварь может *Действием* превратиться в зверя с КО меньше 1, или же принять свой истинный облик. Все его статистики остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает, или получает урон.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете, Тварь совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (*Внимательность*), полагающиеся на зрение.

**Отблеск тени. (1 раз в день)** Если по твари попадают *атакой*, или она должна пройти *спасбросок Ловкости*, то она может телепортироваться на 15 футов, чтобы избежать последствий атаки, или преуспеть в *спасброске Ловкости*.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Тварь совершает одну атаку когтями и одну укусом

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2d6 + 3).

**Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Рубящий урон 8 (2к4 + 3).

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Теневой шаг. (перезарядка 5–6)** Тварь телепортируется на 20 футов из одной темной области в другую.

**Теневая копия. (1 раз в день)** Тварь создаёт иллюзию, в точности изображающую ее. Она существует минуту или пока тварь не потеряет концентрацию (как если бы концентрировалась на заклинании). Иллюзия появляется в незанятом пространстве, которое тварь видит в 30 футах. В качестве *бонусного действия* в свой ход тварь можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в место, которое она видит, но она должна оставаться в пределах 120 футов от твари.

Когда тварь, и иллюзия находятся в пределах 5 футов от существа, которое видит иллюзию, у твари есть преимущество к броскам атаки по этому существу, поскольку иллюзия его отвлекает.



## Барон

*Средняя нежить, законно-злой*

**Класс Доспеха** 13 (природный доспех)

**Хиты** 9к8 + 27 (67)

**Скорость** 60 (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16(+3)	16(+3)	12(+1)	14(+2)	15(+2)

**Сопротивление** звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

**Иммунитет к урону** яд, некротическая энергия

**Иммунитет к состояниям** очарование, истощение, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

**Чувства** пассивная Внимательность 12

**Языки** Всеобщий, эльфийский

**Уровень опасности** 6 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 3

**Бестелесное перемещение.** Барон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

**Чувствительность к солнечному свету.** Находясь на солнечном свете, Барон совершает с помехой броски атаки, а также проверки *Мудрости* (*Внимательность*), полагающиеся на зрение.

**Мстительный следопыт.** Барон знает направление и расстояние до любого существа, которому он хочет отомстить, даже если они находятся на разных планах бытия. Если существо, отслеживаемое Бароном, умирает, Барон узнаёт об этом. Это работает, только если темные силы разрешат Барону чувствовать это.

**Острый слух и тонкий нюх.** Совершает с преимуществом проверки *Мудрости* (*Внимательность*), полагающиеся на слух и обоняние.

**Невосприимчивость к изгнанию.** Барон невосприимчив к эффектам, изгоняющим нежить.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Барон делает толчок или использует парализующий взгляд, если может и делает 2 рукопашные атаки.

**Рапира +1.** *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8 + 4).

**Вытягивание жизни.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон некротической энергией 12 (2к8 + 3). Цель должна преуспеть в *спасброске Телосложения со Сл 14*, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

**Толчок (перезарядка 4–6).** Все в области 15 футового куба, от Барона, должны пройти *спасбросок Силы сл. 13*, при провале цель получает 3д8 (13) урона силой и расплывается или толкается на 10 футов, по выбору Барона, при успехе цели получают только половина урона, и не расплываются и не толкаются.

**Парализующий взгляд (3 раза, перезаряжается на длительном отдыхе).** Барон выбирает цель, которая может его видеть в пределах 60 футов, она должна пройти *спасбросок Мудрости со сл. 13*, если это цель, которую он преследует, то она совершает спасбросок с помехой, в случае провала цель получает 4д8 психического урона и становится парализованной на 1 минуту, а Барон должен концентрироваться (как если бы концентрировался на заклинании) иначе паралич проходит, в случае успеха ничего не происходит. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект на себе. Если атаковать Барона посеребрённым оружием, то он проходит спасбросок на концентрацию с помехой.

**Верные призванные (1 раз, перезаряжается на длительном отдыхе).** Барон призывает 4 **Призраков** в пределах 15 футов от себя.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

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

**Удар рапирой:** Барон атакует своей рапирой.



## Бартоломей

Средний гуманоид, законно-злой

**Класс Доспеха** 13 (18, с маг. доспехом и щитом)

**Хиты** 15d8 + 60 (127)

**Скорость** 30

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	17(+3)	18(+4)	10(+0)	12(+1)	19(+4)

**Навыки** Атлетика +7

**Спасброски** Выносливость +7, Мудрость +4

**Сопротивление** холод, яд, некротика

**Иммунитет к состояниям** Болезнь, отравление, истощение

**Чувства пассивная** Внимательность 11

**Языки** Всеобщий

**Уровень опасности** 9 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 3

**Особая природа.** Бартоломей не нуждается во сне, еде и питье, чтобы жить.

**Легендарное сопротивление** (2/день). Если Бартоломей проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Особое снаряжение.** У Бартоломея есть *Моргенштерн +1* и *перчатки ловли снарядов*.

**Кара.** Попадая по врагу рукопашной атакой оружием, Бартоломей наносит дополнительные 1к8 урона некротикой (учётно).

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Бартоломей накладывает одно из следующих заклинаний, используя *Харизму* в качестве базовой характеристики (*Сл спасброска от заклинаний* 15):

**Неограниченно: леденящее прикосновение, погребальный звон, магическая рука, прикосновение вампира**

**3 раза в день: ложная жизнь, магический доспех, луч болезни, щит, паутина, туманный шаг**

**1 раз в день: зеркальное отражение, сковывающий лед Райма, рассеивание магии, оживление мертвеца, поиск высшего скакуна** (свирепый волк)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Бартоломей делает 2 рукопашные атаки оружием.

**Моргенштерн +1. Рукопашная атака оружием:** +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (1d8 + 5) плюс 4 (1к8) урона некротикой и Бартоломей может переместить цель на 5 фт в любом направлении.

**Жуткое присутствие (1 раз в день).** Бартоломей может сконцентрировать свои самые мрачные эмоции. Все существа по выбору Бартоломея в пределах 30 футов от него должны пройти *испытание Мудрости*, если видят Бартоломея. При провале цель испугана Бартоломея на 1 минуту. Когда

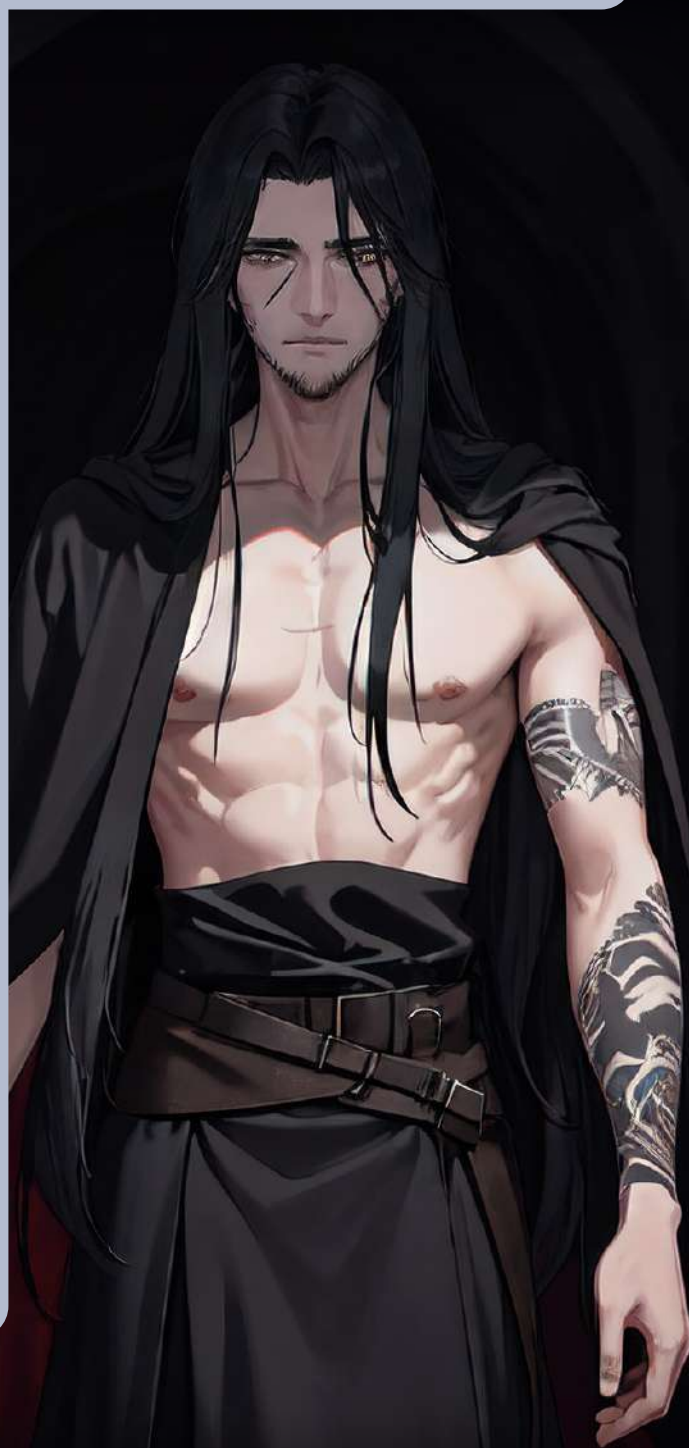
существо, испуганное этим эффектом, заканчивает ход более чем в 30 футах от Бартоломея, оно может пройти ещё одно испытание Мудрости, при успехе эффект для него прекращается.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бартоломей может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бартоломей восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Удар вампира.** Бартоломей атакует иссушающей атакой из заклинания **прикосновение вампира**, если доступно

**Ледяные пальцы.** Бартоломей применяет **леденящее прикосновение**.



## Белый Олень

*Большой зверь, хаотично-добрый*

**Класс Доспеха** 15 (природный доспех)

**Хиты** 12d10 + 48 (114)

**Скорость** 50

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	19(+4)	8(-1)	12(+1)	16(+3)

**Уязвимость** некротика

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** Болезнь, отравление

**Чувства** пассивная Внимательность 11

**Языки** Всеобщий, небесный

**Уровень опасности** 4 (700 опыта)

**Бонус мастерства** 2

**Атака с разбега.** Если олень переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадёт по ней атакой когтями, цель дополнительно получает 7 (2d6) колющего урона.

**Легендарное сопротивление (1/день).** Если Олень проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Олень накладывает одно из следующих заклинаний, используя *Харизму* в качестве базовой характеристики (*Сл спасброска от заклинаний 13*):

**Неограниченно: обморожение, нашествие**

**3 раза в день: исцеление ран, громовая волна**

**1 раз в день: призыв животных, высшее восстановление, лунный луч, шипы**

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Белый олень делает атаку копытами и рогами или 2 атаки лучами

**Копыто.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 9 (1d10 + 4) и цель должна пройти *спасбросок Силы со сложностью 14*, или будет распластано.

**Рога.** *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 9 (1k10 + 4) плюс 4 (1k8) урона излучением.

**Луч.** *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, 90 фт., одна цель. *Попадание:* урон холодом 7 (1d8 + 3), если обе атаки лучом попадают в одну цель, то ее скорость будет равна 0, до начала хода Белого оленя.

**Чарующее присутствие (1 раз в день).** Любые гуманоиды и звери в пределах 40 футов от Оленя должны пройти *спасбросок Мудрости, со сл. 13*, иначе, они до конца своего следующего хода очарованы Оленем и выполняют все его устные команды. При успехе ничего не происходит.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

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

**Использование заклинания.** Олень использует **обморожение** или **нашествие**.



## Жилище

Громадный конструкт, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 10d20 + 50 (155)

**Скорость** 5

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24(+7)	5(-3)	20(+5)	1(-5)	3(-4)	3(-4)

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** ослепление, очарование, глухота, истощение, испуг, паралич, окаменение, сбивание с ног

**Чувства** слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6

**Языки** —

**Уровень опасности** 9 (7 200 опыта)

**Бонус мастерства** 4

**Восприимчивость к антимагии.** Избушка становится выведенной из строя, пока сфера, который её оживляет, находится в поле антимагии. Если сфера внутри избы станет целью *рассеивания магии* [*dispel magic*], избежка должна будет пройти *спасбросок Телосложения* со сложностью, равной сложности спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание и, при провале, потерять сознание на 1 минуту.

**Осадное чудовище.** Избушка наносит удвоенные повреждения предметам и сооружениям.

**Слабое место.** Сфера внутри избежки является проекцией избежки, если атаковать ее, то урон получает избежка, сфера обладает уязвимостью к дробящему урону.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Изба совершает две атаки Корнями.

**Корень.** *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 25 (4к8 + 7).

## ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Карга может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; она не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

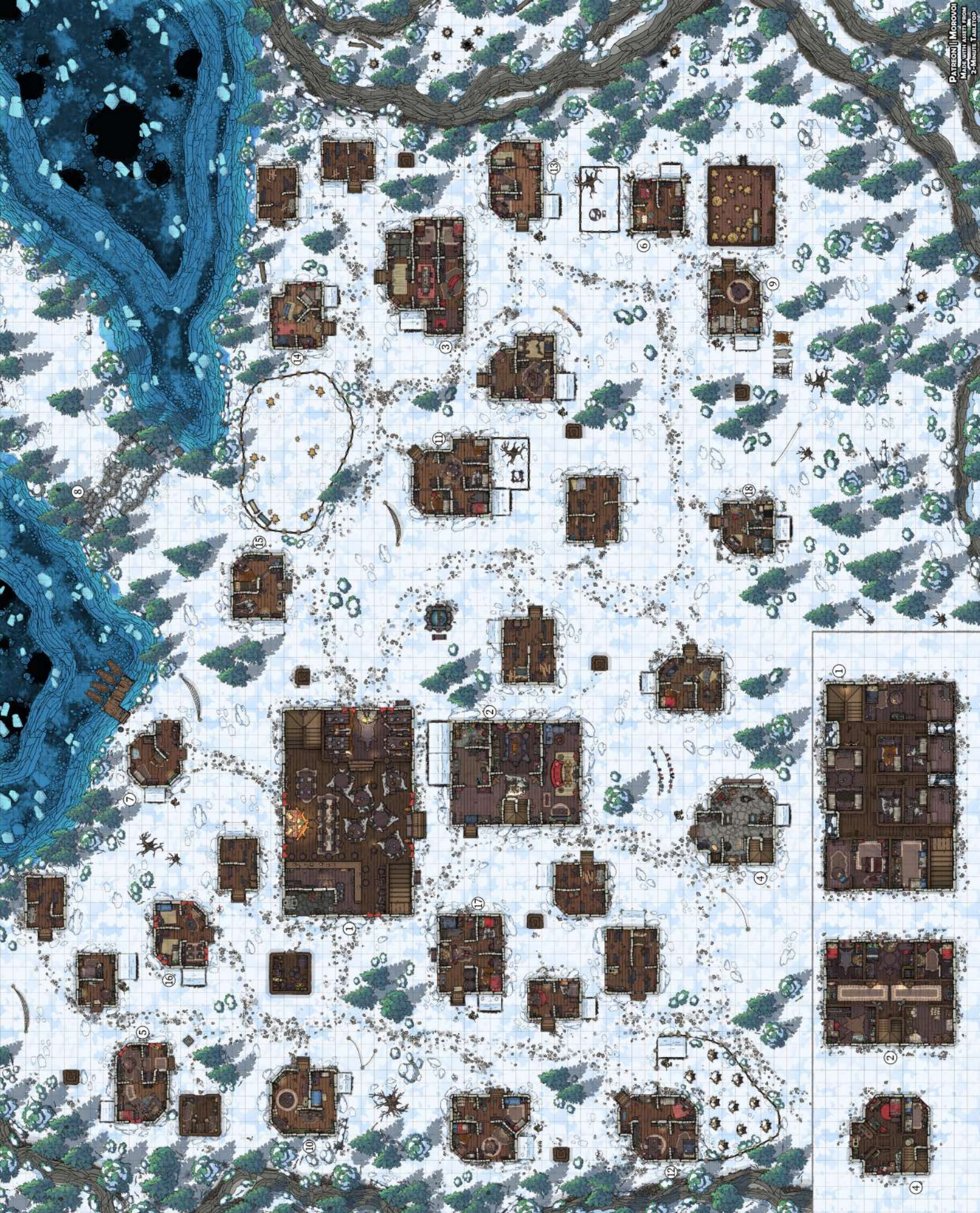
- **Изменение конструкции.** Карга может, как угодно, перестроить внутреннее расположение стен, главное, что она не может создать их из воздуха. То есть она перестраивает уже имеющиеся стены.

- **Едкое варево.** Карга может заставить свой котел брызгаться своим содержимым в пределах 5 футов от котла. Каждая цель, попавшая в радиус поражения, должна пройти *спасбросок Телосложения со сл. 10* или получить эффект котла старухи гадалки.

- Карга заставляет свое жилище тряхануться, чтобы все существа внутри попадали. Каждое существо в доме должно пройти *спасбросок Ловкости со сл. 15*, или стать распластанным. Карга может решить изгнать незваного гостя, тогда, если цель провалила *спасбросок Ловкости*, то она оказывается в 5 футах от входа в избеку.





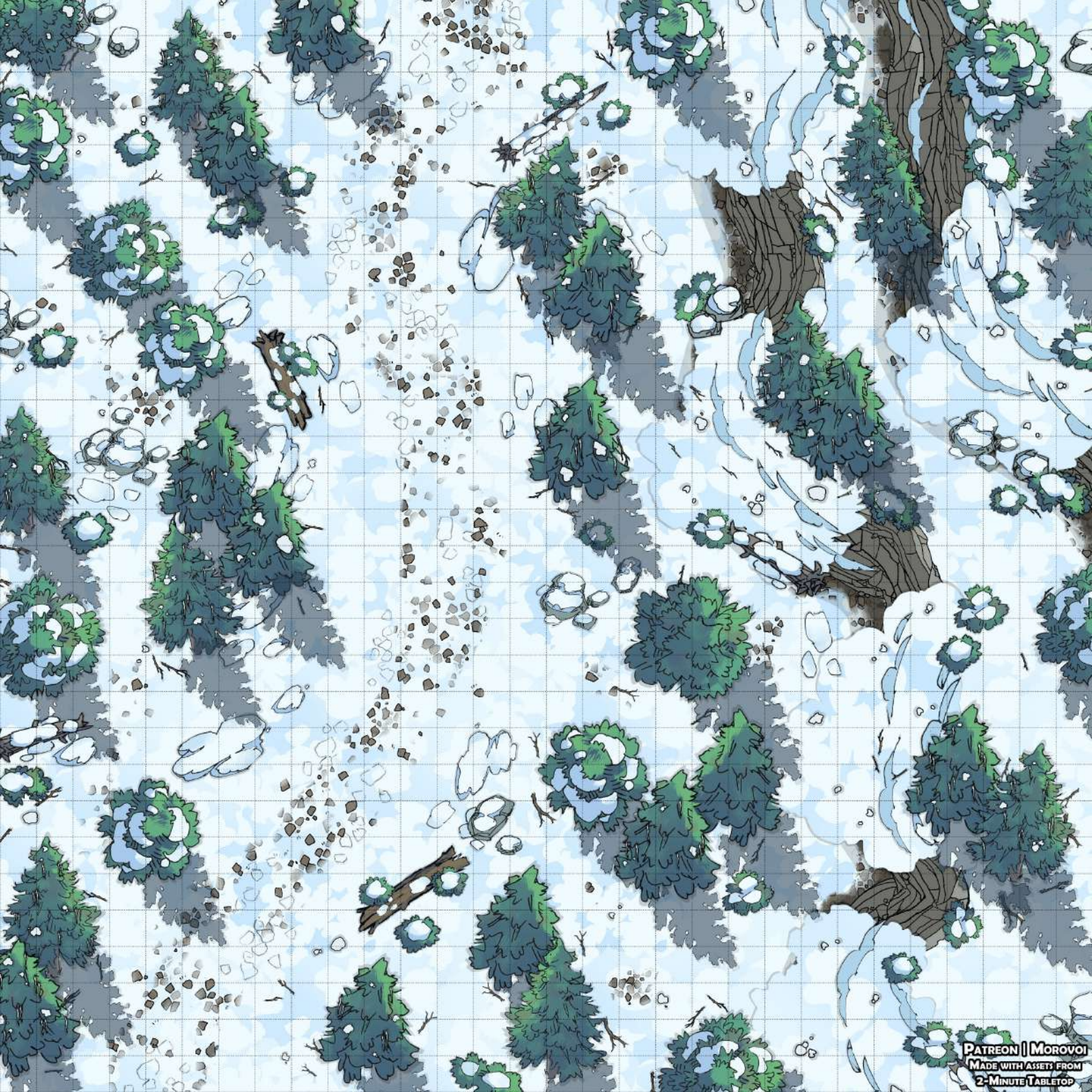


- 1. Таверна
- 2. Дом Старосты
- 3. Дом Правой руки
- 4. Дом Кузнеца
- 5. Дом Охотника

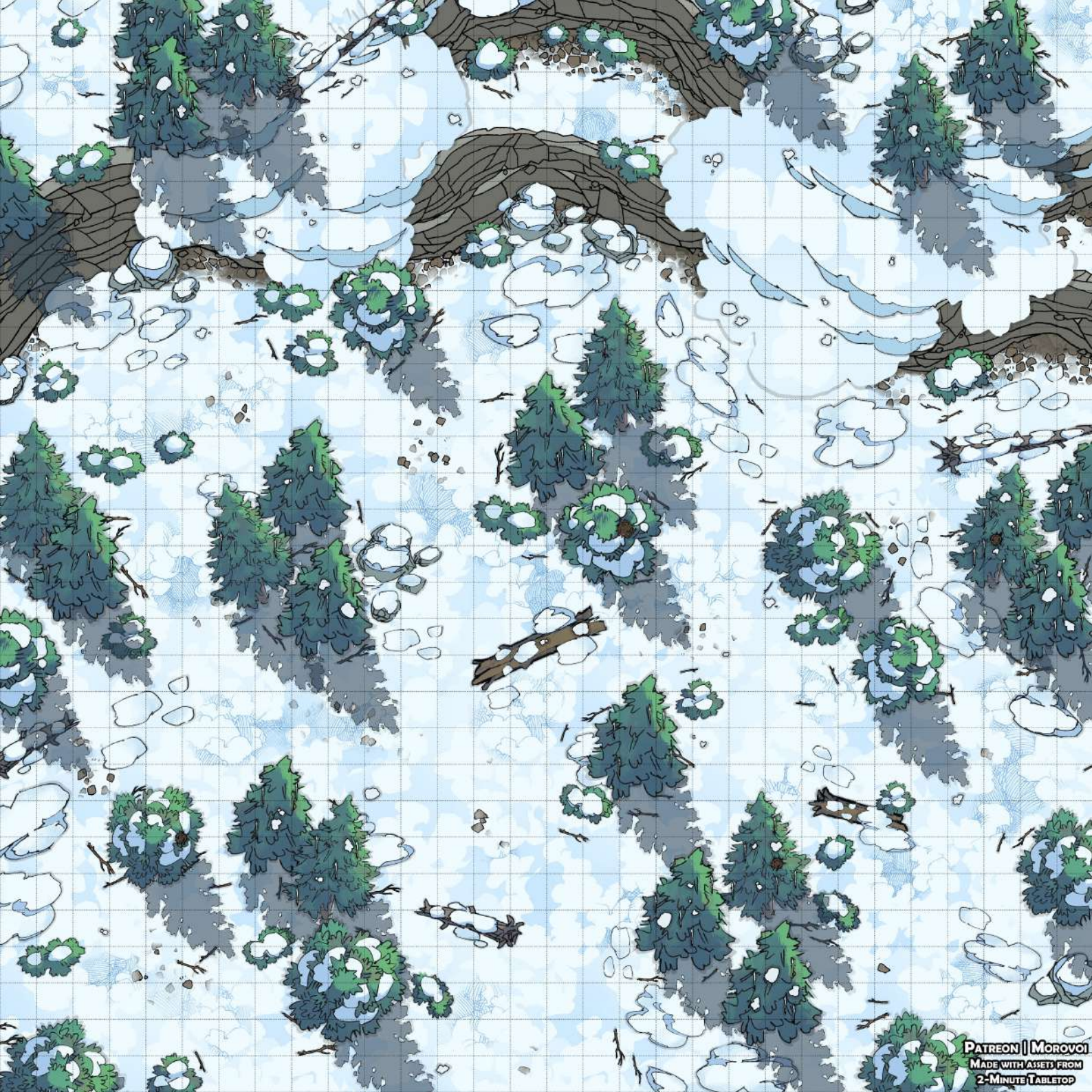
- 6. Дом Старухи Ведуньи
- 7. Дом Рыбака
- 8. Стена
- 9. Альдрик Хартвуд, Портной
- 10. Лиана Заречная, Знахарка

- 11. Грегор Каменный, Стражник
- 12. Элиза Медовая, Пчеловод
- 13. Мартин Лесной, Лесоруб
- 14. Тобиас Грузовой, Охотник
- 15. Арвид Оленьев, Оленевод

- 16. Грета Снежная, Учительница
- 17. Йорик Бер, Пивовар
- 18. Анна Рыбка, Рыбак



*Лесная дорога*




*Лесная поляна*



PATREON | MOROVON  
MADE WITH ASSETS FROM  
2-MINUTE TABLETOP

*Лагерь дровосеков*



## СЛЕДИТЬ ЗА ТВОРЧЕСТВОМ АВТОРА МОЖНО ТУТ: [BOOSTY.TO/FESNKA](https://www.boosty.to/fesnka)

Плейтест ваншота разделено на 3 сессии:

<https://www.twitch.tv/videos/1937274717>

<https://www.twitch.tv/videos/1931338952>

<https://www.twitch.tv/videos/1931244634>

[https://www.twitch.tv/videos/1925367233?](https://www.twitch.tv/videos/1925367233?filter=highlights&sort=time)

[filter=highlights&sort=time](#)

Игроки: Ronakot, demon detective, noise marine, charrly

© 2023, Павлов Федор. Все ссылки на "Подземелья и Драконы" и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с "Подземелья и Драконы", принадлежат их владельцам.

*Вёрстка* - Мария  
[telegram Redjerrycan](https://t.me/redjerrycan)  
[vk.com/redjerrycan](https://vk.com/redjerrycan)  
*Дом Дверей* [vk.com/houseofdoors](https://vk.com/houseofdoors)