

# ГОБЛИНСКОЕ ПИВО

ENVELOPING ADVENTURES



**DUNGEONS & DRAGONS**

ПРИКЛЮЧЕНИЕ О ТРУДНОМ МОРАЛЬНОМ ВЫБОРЕ, РАЗЛИЧИЯХ В ВИДЕНИИ ДОБРА  
И, КОНЕЧНО ЖЕ, О ПИВЕ ДЛЯ ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

# СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	1
Сцена 1. Зов о помощи.....	2
Сцена 2. Безразличие родителя.....	3
Сцена 3. Благодарные героям.....	4
Сцена 4. Вынужденные голодом.....	7
Сцена 5. Различие взглядов.....	8
Концовки.....	11
Приложение 1. Отыгрыш персонажей.....	15
Приложение 2. Характеристики персонажей.....	16
Приложение 3. Карты локаций.....	17
Приложение 4. Рекомендации по балансу.....	19
Авторы.....	21



# ВВЕДЕНИЕ

**Г**облинское пиво – история о разном видении блага. Это приключение, повествующее, на первый взгляд, простую историю о племени гоблинов и охотнике на них, по итогу оборачивается трудным моральным выбором, который предстоит сделать героям. И не каждый приключенец будет согласен со своим товарищем в решении этой ситуации.

Приключение рассчитано на 4 персонажей 1 уровня.

В конце файла приложены рекомендации по балансу для другого количества персонажей и более высоких уровней.

Если вы используете музыку на своих играх, в файле даны мелодии, которые вы можете включить в той или иной сцене. Музыка помечена значком ♪

Карты, иллюстрации и другие доп. материалы размещены в нашей группе **VK** и **Telegram**.

Вам, как мастеру, достаточно прочитать это приключение один раз, после чего, без какой-либо дополнительной подготовки, можете смело проводить игру, держа перед собой файл и пользуясь готовыми описаниями и репликами, данными в нём, изредка подстраивая их под ситуацию.

Не стоит зачитывать все описания и реплики подряд. Место между ними нужно как раз для того, чтобы герои могли что-то сказать или сделать.

Также не стоит вести персонажей по строго заданному сюжету. Позволяйте им импровизировать и находить свои способы для решения или создания проблем.

Проводя это приключение, помните, что все ниже описанное, как и правила **D&D** – всего лишь рекомендация. Используйте это приключение и изменяйте его как только хотите.

# ИСТОРИЯ ВКРАТЦЕ

## Сцена 1. Зов о помощи

Герои отдыхают в таверне, выпивая вкуснейшее гоблинское пиво. Но внезапно в таверну вбегает заплаканная девушка, умоляющая спасти её возлюбленного. Как выясняется, он сын мэра этого города. Пропавший парень промышлял охотой на гоблинов и впервые они схватили его. После согласия героев девушка предлагает привести их в поселение, у которого часто встречаются гоблины.

## Сцена 2. Безразличие родителя

Если герои решат отправиться к мэру с просьбой о помощи, они узнают от стражников, что Дезмал (именно так зовут пропавшего охотника на гоблинов) не является сильным бойцом и имеет преимущество лишь за счет своего хорошего снаряжения и некоего артефакта.

Сам же мэр не имеет желания снаряжать отряд на поиски сына, ведь Дезмал и раньше частенько пропадал на несколько дней.

## Сцена 3. Благодарные героям

По пути Стефания (так зовут возлюбленную Дезмала) даёт героям понять, что испытывает ненависть к гоблинам, ведь те ограбили и убили её родителей, а часть их вещей позже оказалась позже на «грязных бездомных».

У поселения девушка оставляет героев. Общение с местными жителями показывает, что вместо ненависти к гоблинам они испытывают благодарность, ведь те помогают им справиться с бедностью.

От поселенцев герои узнают, в каком направлении находится пещера гоблинов.



## Сцена 4. Вынужденные голодом

По пути к гоблинской пещере герои натываются на изголодавшихся наездных волков, потерявших своих всадников. Волки уже окружили забравшегося на телегу торговца, и собираются напасть.

Торговец оказывается жителем близлежащего поселения, и после спасения рассказывает, что волки принадлежали гоблинам и никогда ранее не нападали на людей.

## Сцена 5. Различие взглядов

Герои добираются до гоблинской пещеры, рядом с которой находится множество могил их братьев. Внутри они обнаруживают немногочисленных гоблинов у пивоварочного станка, а также перепуганных женщин и детей. Они откажутся пропустить героев дальше, если те не пришли с миром. Глубже в пещере находится запертый в клетке Дезмал, а в конце пещеры располагается главарь гоблинов. Выясняется, что Дезмал убивал гоблинов ради великой цели, ведь раздавая блага бедным, гоблины позволяют им лениться и не делать ничего полезного для общества. Вдобавок они ещё и убивают своих жертв, если те сопротивляются. Гоблины же, в свою очередь, очень благодарны жителям бедного поселения за то, что местные когда-то спасли их, и крадут у богатых их вещи, чтобы раздавать беднякам.

Может, герои помогут гоблинам или Дезмалу, быть может, примирят обе стороны, найдя решение, устраивающее каждого, а может и вовсе убьют всех находящихся в пещере. Каким образом разрешится этот конфликт зависит лишь от них.

## СЦЕНА 1. ЗОВ О ПОМОЩИ

Вы – четверо героев, которых ведёт дорога приключений. В своих странствиях вы попадаете в городок, называющийся Фонт.

### *Tabletop Audio - The Slaughtered Ox J*

Вы решили отдохнуть в таверне, и все оказались за одной барной стойкой. День только начался и в таверне сейчас немного народу.

Вы сидите рядом друг с другом, ожидая бармена.

В этот момент, герои могут познакомиться друг с другом, если не были знакомы ранее.

Бармен подходит и спрашивает: *“Вам чего-нибудь подать?”*

### **Меню:**

Напитки:

Эль (4 см)

Сок (5 см)

Вино (1 зм)

Еда:

Суп (3 см)

Салат (5 см)

Мясное рагу (8 см)

*“Могу также предложить вам отведать **Гоблинского пива**. Такого больше нигде не попробуете. Они поставляют его только мне. Оно стоит того”*

### **Гоблинское пиво (2 зм)**

**С шансом 50% на дне стакана можно найти 1 золотую монетку.**

Вдруг, в таверну вбегают девушка и слёзно кричит:

*“Кто-нибудь, на помощь! Дезмал пропал!”*

В дальнем углу таверны вы слышите разговор трёх людей:

*“О, опять этот дурачок в какую-то передрагу попал”*

*“Ну конечно, он же сын мэра, деньги есть – ума не надо”*

*“Странно, раз он сын мэра, чего бы страже его не искать?”*





**СТЕФАНИЯ ЭЙСМОНТ**

Отыгрыш Стефании Эйсмонт описан в **приложении 1**.

**Когда герои подойдут и спросят в чем дело:**

*(Заплаканным голосом)*

*"Дезмал, мой возлюбленный, часто охотится на мерзких, противных гоблинов, которые только и делают, что вредят нам! Он самый опытный в этом человек в городе, но сегодня... он не вернулся..."*

**Если герои спросят про его внешность:**

*"Когда он уходил, он был в доспехах, а на шее носил кулон с семейным гербом - двуглавой мантикорой. Волосы у него чёрные, а глаза - карие."*

Девушка немного собирает мысли и сдерживает слёзы

*"Дезмал - сын нашего мэра, я пыталась упросить его отца отправить стражу на поиски, но меня не слушают. Его похоже всё это совсем не заботит. Прошу вас, помогите! Спасите моего Дезмала!"*

*"Пойдёмте, я приведу вас к поселению, около которого он часто охотится. Люди там могут что-то знать."*

**Если герои отправятся в мэрию - переходите к Сцене 2, иначе пропустите её.**

## СЦЕНА 2. БЕЗРАЗЛИЧИЕ РОДИТЕЛЯ

*Tabletop Audio - Fishing Village ♪*

У дверей мэрии стоят стражники. Подходя, они останавливают вас: *"Добрый день, путники. Что вас сюда привело?"*

**Если герои не назовут конкретную причину:**

*"Извините, но этого недостаточно: у мэра сейчас плотный график, и по каким-то маловажным причинам он принимать никого не будет"*

**Если герои упомянут Дезмала в цели своего визита:**

Стражники переглядываются, один из них кивает второму и говорит: *"Хорошо, проходите. Я вас провожу"*

*Michael Hoenig - Melissan ♪*

Сопровождая вас к мэру, стражник говорит:

*"Опять этот недорыцарь куда-то вляпался. Вооружение-то у него хорошее, да вот только боевого опыта маловато. Если бы не его магическое ожерелье, то он бы давно откинулся."*

*"Имя у него ещё дурацкое, никак не могу запомнить. То ли Дезмол, то ли Дезмонд..."*

**Если герои спросят про ожерелье:**

*"Да не знаю, цепка какая-то, помогает драться лучше как-то. Нам он её не показывал."*



**МЭР ГОРОДА ФОНТ**



Стражник доводит вас до кабинета мэра и открывает вам дверь, пропуская вас внутрь.

-Сэр, к вам пришли, – произносит стражник, обращаясь к мэру.

**Если герои расскажут ему о пропаже Дезмала:**

*"Дезмал и раньше пропадал на несколько дней, поэтому я не вижу смысла тратить финансовые и людские ресурсы города на его поиски. Он всегда возвращается."*

**При успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл. 22, герои могут переубедить мэра.**

**В случае успеха:**

*"Полагаю, в ваших словах есть смысл. В таком случае я заплачу за его вызволение... 30 золотых на каждого. Этого должно хватить. Больше из городского бюджета выделить на поиски не смогу."*

**В случае провала:**

*"Как мэр Фонта, я должен ставить город на первое место. Я не вижу смысла тратить деньги на найм головорезов ради поиска человека, который даже не считается пропавшим. Наша казна и так в недостатке, и если Дез... горожанина объявят пропавшим, то я поручу это дело стражникам."*

**(Если Стефания вместе с героями:)**

*"Если вас хочет нанять эта женщина – пожалуйста, но пусть она вам и платит"*

**Если герои скажут про гоблинов:**

*"Я знаю про его увлечение охотой на гоблинов, но я не поддерживаю его. Я считаю, у города есть и посерьёзней проблемы, чем эта"*

*"Если у вас больше нет ко мне никаких дел, то попрошу вас удалиться. Я должен сегодня встретиться с делегацией из соседнего города. Надеюсь, у вас останутся только приятные впечатления от нашего города, приятного вам дня."*

## СЦЕНА 3. БЛАГОДАРНЫЕ ГЕРОЯМ

**Tabletop Audio - Fishing Village ♪**

По дороге девушка говорит:

*"Мэр просто хмырь, который совсем не заботится о сыне! Дезмал может умереть со дня на день, а его отцу важны только торговые пути, поставки воды в город и прочая дипломатическая чепуха, а не собственный ребёнок!"*

*"Насчёт поселения, к которому мы идём – Дезмал меня часто приводил туда. Он приказывал мне прятаться в кустах, а сам выманивал этих мерзких гоблинов и рубил им головы! Он делал это очень красиво..."*

*"Гоблины часто совершают налеты на богатых людей. Вот только потом добыча оказываются им не нужна, и они отдают её каким-то бездомным алкашам и нищebroдам. Понимаете?! Они делают плохо людям, воруют у них, а потом выкидывают их кровно заработанные вещи какой-то черни!... Так что пускай вас не удивляет, что в этом затхлом поселении они выглядят слишком хорошо для своего достатка"*

*"Дезмал всем сердцем ненавидит этих мерзких гоблинов, и я поддерживаю его в этом. Когда я была совсем юной, моих родителей убили. Моего отца, который на свои пожертвования содержал приют и помогал бедным, и мать, чью шубу на следующий же день я увидела на грязном бездомном..."*

Дойдя до поселения, Стефания говорит:

*"У меня тут есть два малых зелья лечения, они принадлежали Дезмалу. Может быть, вам пригодятся. Больше я ничем помочь не могу... У меня разговаривать с этими оборванцами совсем нет желания, а против гоблинов я бесполезна. Я буду ждать вашего возвращения в таверне. Удачи вам! Прошу, верните мне моего Дезмала!"*



Вы стоите у входа в небольшое поселение. Дома сильно обветшали, а от забора остались лишь щепки. И только люди в дорогих одеждах выделяются на фоне этой нищеты.

Вы замечаете в середине улицы мужчину, распевającego песни. У одного из немногочисленных домов, прислоняясь к стене, лежит женщина с бутылкой пива, а на крыльце напротив стоит девушка, стирающая одежду.



**ПОСЕЛЕНЕЦ-ПЕВЕЦ**

**Если герои подходят к мужчине:**

Подойдя к мужчине, распевающему песню, вы слышите, что она посвящена неким героям, спасающим людей от злой судьбы.

**Если спросить его про гоблинов:**

*“Герои часто приносят нам разные вещи”*

**(С недоверчивостью)**

*“А вы не собираетесь с ними ничего делать?”*

**При успешной проверке Харизмы со Сл. 15, он скажет:**

*“Они всегда идут к нам с севера – говорит он, указывая вам пальцем, на котором красуется блестящий перстень – Если пойдёте в ту сторону, я думаю, вы найдёте их”*

**Если героям не удалось его убедить:**

*“Я ничего вам не скажу, не доверяю я вам. Доверия заслуживают лишь герои и подобные им”*

Мужчина вновь принимается воспевать милосердных героев.

**Если подарить ему дорогой предмет – он посчитает, что вы такой же герой и согласится рассказать где они.**

**Если с ним заговориться:**

Он упоминает женщину лежащую неподалёку:

*“Надеюсь, мои песни нравятся вам так же, как и ей. Я вижу, они поднимают ей настроение \*кхм\* после того случая”*

Он так же упоминает стирающую одежду девушку:

*“Она милая. Благодаря её поддержке я не сдавался и продолжал заниматься тем, что люблю”*



**ПЬЯНАЯ ПОСЕЛЕНКА**

**Если герои подойдут к женщине, прислонившейся к дому и распивающей пиво, она не начнёт диалог, пока герои не сделают этого.**

**Если герои спросят про гоблинов:**

Пьяным голосом она говорит:  
*“Й-я н-ничего не... \*йк\* знаю, знает всё только алкоголь, и я с ним разговариваю... Вот если у вас есть бутылка чего, то я могу попробовать у него спросить. Чем крепче, тем лучше его слышно...”*



**Если герои принесут пива или что-то схожей крепости:**

Женщина делает долгий глоток, после чего, вытирая рот, говорит:

*“Оно мне сказало, что гоблины с той стороны двигались, – она указывает в северную часть поселения – может, что-то там и найдёте.”*

**Если герои принесут водку или что-то схожей крепости:**

Женщина делает долгий глоток, после чего, резко вытирая рот, с серьёзным видом говорит:

*“Их пещера на севере. Пройдя по той дороге около десяти минут. Вы найдёте их там, среди кучи деревьев. Главное – на повороте не сходите с дороги.”*

**Если отказаться, она ничего не ответит и продолжит с удовольствием распивать своё пиво.**

**Если с ней заговориться:**

Она указывает пальцем на мужчину:

*“Я рада, что он нашёл себя в чём-то. Поначалу слушать было, конечно, ужасно, но сейчас у него голос более-менее приятен. Я думаю, он даже мог бы выступить”*

(Речь о девушке, что стирает одежду)

**Если Зираэлла согласилась или герои с ней не контактировали:**

*“Зираэлла выглядит радостной. Мне кажется, влюбилась в кого-то. Узнаю свой взгляд... когда-то и я так смотрела на мужа...”*

**Если герои подходили к Зираэлле и та им отказала:**

*“Я удивлена, что Зираэлла вам отказала. Я думала, что она мягкая и продавит её хоть ребёнок. Но в ней, оказывается, есть стержень”*



**ПОСЕЛЕНКА ЗИРАЭЛЛА**

**Если герои подойдут к девушке, стирающей одежду:**

Вы видите, как улыбающаяся девушка с мечтательным взглядом, стирает дорогую одежду.

Она обращает внимание на вас, и произносит:

*“Здравствуйте, меня зовут Зираэлла!”*

**Если герои вежливо спросят о гоблинах, не раскрывая намерения навредить им или не рассказывая про Дезмала (она знает кто это):**

*“Каждый в городе их знает, они частенько к нам заглядывают.”*

**Если в диалоге раскрыть намерение навредить гоблинам или рассказать про Дезмала:**

*“Я не хочу, чтобы вы им сделали плохо, так что простите, я не расскажу вам”*

**Если герои не вызвали подозрений:**

*“Они всегда приходят с севера, можете пройти дальше и непременно найдёте их пещеру”*

**Если разговориться с ней, она так же обмолвится о пьяной женщине:**

Зираэлла смотрит на женщину у стены и говорит:

*“Не обращайтесь на неё внимания. На самом деле, она хорошая женщина. Они с мужем давно планировали ребёнка, но он умер нерождённым, и она до сих пор не пришла в себя”*



После, повернувшись к певцу:  
“А этот парень настолько рад переменам в жизни, что начал восхвалять гоблинов. Я не думаю, что они настолько идеальны, как он описывает... Но эти перемены и увлечённость творчеством вытащили его из безнадёги, так что я только рада, что он так самовыражается”

## СЦЕНА 4. ВЫНУЖДЕННЫЕ ГОЛОДОМ

### *Tabletop Audio - Terror in the Woods* ♪

Вы выходите из поселения и направляетесь в лесистую местность.

Идя по лесной дороге, вы слышите мужской взволнованный возглас, пронзающий округу:

*“Кто-нибудь, помогите! Кто-нибудь! Прочь! Пойдите прочь отсюда!”*

Идя на крик, вы видите мужчину в возрасте, стоящего на повозке и размахивающего горящим факелом в попытке отпугнуть окружившую его стаю волков.

Подойдя ещё ближе, вы видите на спинах волков сёдла со всякой мелкой поклажей, однако наездников нигде не видать. Кровь на сёдлах намекает на недавно пережитый тяжёлый бой. По глазам видно, что оголодавшие волки явно не намерены отпустить свою растерянную и перепуганную добычу целой, разве что по кусочкам, и то, пропустив их предварительно через себя.

Смыкающееся кольцо волков даёт вам понять, что без помощи этот старец протянет недолго.

**При успешной проверке Ловкости (Скрытность) против проверки Мудрости (Внимательность) волков с помехой (так как они отвлечены) герои могут застать их врасплох и начать бой первыми.**

**Хотя бы один из волков будет атаковать повозчика, понимая, что он самый слабый враг, и не желая упускать добычу. Если герои не убьют волков за три раунда, старец умрёт.**

**Волки изголодались и обозлены, так что они будут сражаться до последнего.**

**Характеристики Волков и Карта для этого сражения даны в Приложении 2 и 3.**

**Если герои спасут повозчика, он скажет:**

### *Tabletop Audio - Forest: Day* ♪

*“Огромное спасибо вам, добрые люди. Если бы не вы, то я, вероятнее всего, больше никогда бы не увидел свою Зираэллу.”*

Хрипловато-мягковатым голосом он продолжает:

*“Могу я узнать имена моих спасителей?”*

*“Я обязательно прослежу, чтобы дочка назвала внуков в вашу честь.”*

**Если герои спросят, что произошло:**  
*“За телегой погнались волки, а лошадь, испугавшись, убежала в лес.”*

*“Эта стая была слишком необычной для простых лесных волков. Они очень похожи на тех, что используют гоблины для езды, хотя странно видеть подобных волков без своих наездников. Видимо, с всадниками что-то произошло.”*

*“Эх, жаль что Нонока убежала. Хорошая была кобылка... В любом случае, не мне, спасенному, жаловаться своим благодетелям. Берегите себя! Надеюсь, на вашем пути вам всегда будет светить яркое солнце!”*

**Если герои не смогут спасти повозчика, он скажет:**

*“...”*

**(Трупы не разговаривают)**



## СЦЕНА 5. РАЗЛИЧИЕ ВЗГЛЯДОВ

Пройдя ещё непродолжительное время на север, вы натываетесь на вход в пещеру. У входа, на стенах и земле, остались следы засохшей крови, а справа, в низине, видны свежие могилы.

### *Michael Ghelfi – Simple Cave* ♪

Пройдя вглубь пещеры, вы слышите разговор:

*“Вот сварим пива, получим за него денег, и куплю Зираэлле из деревни ожерелье. Я как раз видел подходящее у торговца на рынке.”*

Второй отвечает:

*“Даа, смотрю вы друг другу понравились, так же как и тавернщику наше пиво, хе-хе! Хорошо, что мы теперь в безопасности и не надо каждый день оглядываться по сторонам!”*

Поворачивая за угол, вы видите два стола и нечто напоминающее пивоварочный аппарат, перед которым стоят два взрослых гоблина. В густом запахе хмельного варева в правом дальнем углу сидят несколько детенышей гоблинов. Один из них в качестве развлечения тычет палочкой в нос мужчине, тело которого неподвижно и не подаёт признаков жизни.



**ГОБЛИНЫ В ПЕЩЕРЕ**

**Герои в этот момент могут как и напасть на них, так и попробовать договориться.**

### **Если герои подойдут к мужчине:**

Подойдя ближе, вы понимаете, что от мужчины несёт перегаром за несколько метров, а в руке виднеется пустая кружка. Из кармана у него торчит записка.

### **Если герои спросят про этого мужчину:**

*“Это не ваше дело.”*

### **При успешной проверке Харизмы (Убеждение) 12, или Харизмы (Запугивание 10), гоблины расскажут:**

*“Это наш посыльный. Благодаря нему мы получаем все запасы для пивоварения, не выходя из пещеры”*

### **Если герои достанут записку:**

В записке написано:

“Солод

Хмель

Вода

Мука

\*Нечитаемое слово\*”

### **При успешной проверке Силы 15, герои смогут привести мужчину в чувства.**

### **Он ответит заспанным, но серьёзным голосом:**

*“Я посыльный. Ношу гоблинам припасы, в обмен они платят мне пивом. Но оно того стоит, это самое вкусное пиво из того, что я пробовал, а я много пива попробовал за свою жизнь! Все равно после того как мы с женой потеряли ребёнка, из-за пьянства меня на другую работу не берут... Да и я бы на другую и не особо-то и хотел”*

Подойдя к концу коридора, вы замечаете стенд с различным оружием и камеру с решетчатой дверью. Из неё, едва завидев вас, тут же выглядывает коротковолосый мужчина.





**ДЕЗМАЛ ЭЙСОН**

**Отыгрыш Дезмала описан в приложении 1.**

**Его характеристики описаны в приложении 2.**

**Если герои подойдут к Дезмалу скрытно:**

"Наконец-то пришли мои спасатели. Спасибо вам! Я провел тут целый день. В следующей комнате находится их главарь. Выпускайте меня и пойдём надерём ему задницу!"

**Если герои подойдут к Дезмалу вместе с гоблинами:**

Он молчит, настороженно смотря на вас

**Если спросить о его мотивах:**

*"Гоблины грабят богатых честных граждан, отдавая большую часть бедным людям, которые работают из-за этого и не собираются начинать. Из-за этого рушится всё безупречное устройство общества и создаётся хаос. Я не хочу дать этому случиться, иначе весь город пойдёт под откос. После смерти жены, мэр города на всё и на всех закрывает глаза, позволяя этому происходить. Но я не стану!"*

**При успешной проверке Харизмы (Убеждение) 22, Дезмал передумает.**

**Если герои пройдут дальше:**

В конце пещеры, вы видите просторную комнату: на разбросанных подушках сидят женщины-гоблины, кормящие детей, а у другой стены стоит большая кровать и множество ящиков. Также вы замечаете, у одной из стен, большой сундук, набитый ценностями. На троне сидит Главарь гоблинов.



**ХОРГЕСТ ЗИНДХАР (ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ)**

**Отыгрыш Главаря гоблинов описан в приложении 1.**

**Его характеристики описаны в приложении 2.**

**Если герои убили гоблинов ранее, и он узнал об этом:**

Главарь гоблинов встаёт со своего трона и, в намерении отомстить за своих братьев, с яростью нападает на вас.

**Если герои не стали нападать на гоблинов в пещере:**

*"Здравствуйте, с чем пришли ко мне?"*

С мудрым взглядом он вас выслушивает



**Когда очередь говорить доходит до Главара Гоблинов или если герои спросили о его мотивации, он произносит:**

*“Мы занимаемся благим делом, эти люди имеют слишком много денег, гораздо больше, чем им нужно. И тратят их не на благие дела, а на ежедневные дорогие напитки и очередные дома, когда бедные люди из поселения не могут себе позволить даже каждый день поесть и прокормить своих детей. Те люди когда-то помогли нам, благодаря чему мы выжили, так что и мы обязаны им. А те богачи, которых мы обкрадываем, не обеднеют, если потеряют лишнюю одежду, что толком ничего им не стоила.”*

**Если герои спросят про волков:**

*“Мы недавно потеряли почти всех наших всадников. Они были убиты Дезмалом.*

*Похоже, это были наши волки. Мы их долго растили и дрессировали, чтобы они не нападали на людей.*

*Это большая потеря для нас... За это время они стали нам как родные. Они для нас было больше, чем просто звери. Без них нам придётся гораздо труднее...”*

**Если герои попросят выпустить Дезмала:**

*“Слишком много наших братьев погибли от его рук, и мы заплатили слишком высокую цену, чтобы поймать его.*

*Посмотрите, – Главарь Гоблинов указывает на женщин с детьми, – это всё, что от нас осталось. Мы не можем просто так его выпустить. Разве что... – гоблин задумался – Так уж и быть, лишив его возможности нападать на нас...*

*Например, отрубив ему ноги или руки. Только тогда.”*

**Главарь гоблинов вам предлагает:**

*“Мы не можем убить его, он слишком опасен, если его выпустить, а нас очень мало для сражения. Мы думаем изморить голодом... Но вы можете помочь нам покончить с ним скорее. Взамен вы получите награду в виде 200 золотых, и сможете забрать всё его снаряжение. ”*



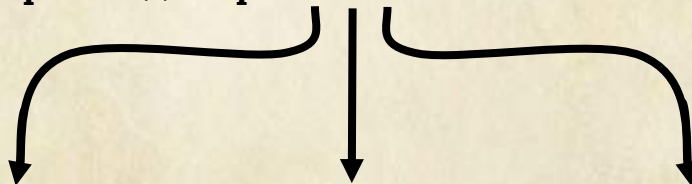
# КОНЦОВКИ

## Герои соглашаются выпустить Дезмала

*Dream Cave - Dungeon 1*

Когда вы выпускаете его из клетки, он, будто ожидая этого момента, хватается рукой себя за грудь, а после взмахивает рукой в сторону загораживающих ему стойку существ и порывом ветра отталкивает и оглушает их, после чего забирает свой длинный меч, и встаёт в боевую стойку.

**Произойдёт сражение с гоблинами в пещере,**



**Если героям удалось одолеть их, и Дезмал остался жив:**

Дезмал переносит свой фокус с убитых гоблинов на их женщин и детей, после чего начинает кровожадно всех вырезать.

*"Спасибо вам за помощь, приключенцы, я не оставлю ваш подвиг без внимания и расскажу всем о вас!"*

*Вы выбрались с Дезмалом из пещеры. Вернувшись в таверну, вы замечаете, что меланхоличный вид Стефании моментально сменяется искренне радостным, едва за порог ступил Дезмал. Она побежала к нему в крепкие объятия. После чего, улыбаясь, Стефания говорит вам:*  
*"Спасибо вам большое, никогда не забуду ваш подвиг! Вы заслужили свою награду!"*  
*Она вручила вам 300 золотых*

А следующий вечер, вы провели, отдыхая и веселясь в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

Когда герои возвращаются в таверну:

**Tabletop Audio - The Slaughtered Ox 1**

**Если героям удалось одолеть их, но Дезмал умер:**

Вы сразили гоблинов, что грабили и убивали ни в чём не повинных богатых людей, а отважный охотник на них умер в схватке за то, что искренне считал правильным.

Вы возвращаетесь обратно в таверну, где вас ждёт Стефания:  
Увидев вас на пороге, она сразу же подбегает и с надеждой спрашивает:  
"Ну что, вы спасли Дезмала?"

**Услышав, что он умер в схватке с гоблинами:**

Стефания расплакалась. Сквозь слёзы она говорит:  
*"Я так горжусь им! Он умер благородной смертью. В борьбе с этими мерзкими тварями. Я не оставлю это безнаказанным.*  
*Спасибо вам, что попытались помочь"*  
После чего, в слезах, убежала из таверны.

А следующий вечер, вы провели, отдыхая и веселясь в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

**Если герои умерли, сражаясь с гоблинами:**

*The Void Brother - Thoughts 1*

В попытке восстановить справедливость вместе с Дезмалом, вам не удалось сразить гоблинов. Они оказались сильнее вас. Кто знает, может, то, что они находятся на грани истребления дало им сил и волю к жизни.

Гоблины продолжают воровать у богатых, и уже лишь стража города, заметив пропажу Дезмала, будет способна расправиться с ними. Но удастся ли им это, вы уже не сможете узнать.

Возможно, вас ожидало великое будущее, множество приключений впереди и о вас сложили бы легенды. Но этому не суждено было сбыться.

**Если герои вначале поговорили с мэром, и в конце они помогают Дезмалу, добавьте к концовке перед последней фразой:**

Мэр также отблагодарил вас, за то, что вы спасли его сына, и вручил вам ещё 120 золота.



## Герои соглашаются убить Дезмала

## Герои хотят убить всех или герои хотят притащить Дезмала силой

Когда вы выпускаете его из клетки, он, будто ожидая этого момента, хватается рукой себя за грудь, а после взмахивает рукой в сторону загораживающих ему стойку существ и порывом ветра отталкивает и оглушает их, после чего забирает свой длинный меч, и встаёт в боевую стойку.

### Если герои одолеют Дезмала:

*"Мы благодарны, что вы не стали нас убивать и помогли расправиться с этой угрозой. Прошу, примите в качестве благодарности 200 золотых монет, а также бочку нашего пива"*

Вы помогли гоблинам и не стали истреблять их. Уходя из пещеры, вы встречаете искренне благодарные взгляды оставшихся обитателей.

Вы возвращаетесь обратно в таверну, где вас ждёт Стефания:

Увидев вас на пороге, она сразу же подбегает и с надеждой спрашивает: "Ну что, вы спасли Дезмала?"

### Услышав отрицательный ответ:

Девушка расплакалась и убежала и от вас

### Если она не поняла, что вы убили Дезмала:

Таверщик узнал от нее эту новость, и благодарен вам за то, что вы не стали убивать гоблинов.

А весь последующий вечер вы провели, веселясь и отдыхая в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

### Если она поняла, что вы убили Дезмала:

### Если Дезмал/Гоблины убьют героев:

#### *The Void Brother - Thoughts* Если пытались помочь гоблинам:

Вы попытались помочь гоблинам расправиться с кровожадным охотником на них, однако он оказался слишком силён.

Возможно, вас ожидало великое будущее, множество приключений впереди и о вас сложили бы легенды. Но этому не суждено было сбыться.

Дезмал истребил всех гоблинов, и люди больше никогда не смогут наслаждаться вкуснейшим Гоблинским Пивом.

#### Если вы пытались убить всех:

Сильно переоценив свои шансы, вы попытались убить всех, однако вам не удалось сразить и Гоблинов, и Дезмала одновременно.

Возможно, вас ожидало великое будущее, множество приключений впереди и о вас сложили бы легенды. Но этому не суждено было сбыться.

### Если герои притащат Дезмала силой:

Вернувшись обратно в таверну, вы замечаете, что меланхоличный вид Стефании моментально сменяется искренне радостным, едва за порог ступил Дезмал. Она побежала его обнять, однако замечает, что что-то не так.

#### **[В этот момент может быть любая ситуация, всё трудно предвидеть в заранее написанном приключении, так что импровизируйте]**

#### **Убедив Стефанию, что всё хорошо:**

Она говорит вам: "Спасибо вам большое, никогда не забуду ваш подвиг! Вы заслужили свою награду!" Она вручает вам 300 золотых.

#### **Не убедив Стефанию, что всё хорошо:**

### Если герои убьют всех:

Вы убили их всех. Теперь гоблинам не сможет физически ничего угрожать, а Дезмал больше не сможет ненавидеть гоблинов. Вы положили радикальный конец этой истории. Это пиво больше никогда не будет приготовлено, ведь рецепт ушёл вместе со знающими его гоблинами в могилу.

Уйдя из пещеры, вы возвращаетесь обратно в таверну, где вас ждёт Стефания:

Увидев вас на пороге, она сразу же подбегает и с надеждой спрашивает: "Ну что, вы спасли Дезмала?"

### Услышав отрицательный ответ:

Стефания расплакалась и убежала и от вас

### Если она не поняла, что герои убили Дезмала:

А весь последующий вечер вы провели веселясь и отдыхая в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

### Если она поняла, что герои убили Дезмала:

**Стефания выбегает из таверны и кричит вслед, уже выйдя на улицу:**

*"Вас покарает стража!"*

**Стража прибедет через 10 минут:**

Следующая страница



## **Если герои успеют убежать из города перед приходом стражи:**

Вы успели убежать из города и избежали драки со стражниками, что гораздо сильнее вас.

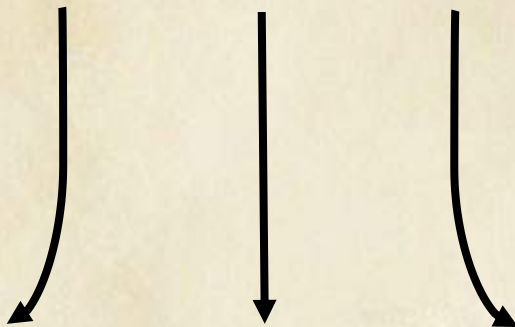
В конце концов дойдя до другого города, вы решаетесь отдохнуть в таверне. Знакомый человек, лежавший без сознания ранее в пещере, приглашает вас к себе за стол, предлагая вам пиво.

Весь последующий вечер вы провели, веселясь и отдыхая в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

## **Если герои не убежали от стражников:**

К вам подбегает 10 стражников и один из них произносит: *“Вам не победить нас. Сдавайтесь городской страже, после чего отбудете наказание в тюрьме и будете освобождены. Иначе вас ждёт смерть”*

**Характеристики стражников даны в Приложении 2**



### **Если герои сдались:**

Стражи поволокли вас в городскую тюрьму, где вы и должны будете отбыть ещё шесть лет за содеянное. Вечером же в клетке, когда стражники уже уходят спать, ваш сокамерник достал спрятанную бутылку с алкоголем, и сказал: *“Эх, ну и вкусное же пиво! Настолько, что не грех и протащить”* После чего предложил и вам.

А всю последующую ночь вы провели, общаясь и отдыхая в тюрьме, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

### **Если герои не сдались и умерли:**

Вы понадеялись, что сможете противостоять обученным бойцам, превышающим вас числом, но как часто бывает, ваши надежды разбились о жестокую реальность. Возможно, вас ожидало великое будущее, множество приключений впереди и о вас сложили бы легенды. Но этому не суждено было сбыться.

### **Если гоблины живы:**

Но зато, благодаря вашим стараниям, гоблины не умерли, и другие люди смогут наслаждаться, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

### **Если герои всё-таки победили стражу:**

Никто этого не мог ожидать, но вы сразили всю стражу города. [В зависимости от желания героев, здесь может быть что-угодно, поэтому импровизируйте] Если герои захотят отправиться в таверну: Таверна была пуста, даже трактирщик убежал от греха подальше. И вы были там одни.

Весь последующий вечер вы провели, веселясь и отдыхая в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.



**Если убедить гоблинов перестать воровать и обеспечивать людей за счёт своего заработка**

**При успешной проверке харизмы 15:**

**А Дезмала убедить что теперь люди в безопасности**

**При успешной проверке Харизмы героев против его проверки Харизмы:**

"Ваши слова действительно имеют смысл.

Если так подумать, с денег, что мы получаем за пиво, мы могли бы покупать все эти вещи бедным людям"

Главарь гоблинов:

"Мы вам благодарны, что вы не стали нас убивать, и помогли решить эту проблему. В качестве благодарности, мы хотим вручить вам 200 золотых монет, а также бочку нашего пива"

Дезмал в свою очередь:

"Спасибо что, образумили этих существ и помогли добиться того, чего я не смог мечом. Обещаю, что вы получите награду взамен на помощь"

Вы помогли гоблинам и не стали истреблять их, Дезмал теперь не станет их больше убивать, а богатые люди могут чувствовать себя в безопасности. Вы вернулись в таверну, там вас ждала Стефания.

Вы замечаете, что меланхоличный вид Стефании моментально сменяется искренне счастливым, как только она увидела, что за порог ступил Дезмал. Она побежала к нему в крепкие объятия. После чего, улыбаясь, сказала вам:

"Спасибо вам большое, никогда не забуду ваш подвиг. Вы заслужили свою награду." Она вручила вам 300 золотых

Таверщик узнал от нее всю эту историю, и благодарен вам за то, что вы не стали их убивать. А также восхищен тем, что вы сумели уладить этот конфликт мирно.

Гоблины стали производить всё больше пива. А после того как им больше ничего не угрожало, всё больше таверн его стали покупать. И граждане признали гоблинов, как лучших пивоваров в этом городе.

А весь последующий вечер вы провели веселясь и отдыхая в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.

**Если герои попросят гоблинов переселиться:**

*"Мы живём на этой земле уже тысячи лет и не можем просто так уйти"*

**Если герои приведут в качестве аргумента, что стражники в любом случае рано или поздно придут вызволять Дезмала и перебьют оставшихся соплеменников, при успешной проверке Харизмы 10, он согласится:**

*"Всё-таки вы правы. Мы согласны переселиться. Придется строить нашу жизнь заново и осваивать нам новые земли. Но Дезмал не должен видеть, куда мы ушли. Спасибо вам за вашу помощь и за то, что не стали нас убивать. Я хочу вручить вам 200 золотых монет, а также бочку нашего пива"*

Вы вернулись в таверну, там вас ждала Стефания.

Если Дезмал в полном здравии: Вы замечаете, что меланхоличный вид Стефании моментально сменяется искренне счастливым, как только она увидела, что за порог ступил Дезмал. Она побежала к нему в крепкие объятия. После чего, улыбаясь, сказала вам:

*"Спасибо вам большое, никогда не забуду ваш подвиг! Вы заслужили свою награду."*

Она вручила вам 300 золотых

А весь последующий вечер вы провели веселясь и отдыхая в таверне, выпивая вкуснейшее Гоблинское Пиво.



# ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ОТЫГРЫШ ПЕРСОНАЖЕЙ

## Отыгрыш Стефании Эйсмонт

Иногда крикливая  
Издевательски и высокомерно относится к тем, кто ниже статусом  
Имеет аристократические манеры

Человек, Женщина, 24 года  
Стефания – ребёнок из богатой семьи, родители которой были убиты при сопротивлении гоблинам, пытавшимся обокрасть их.  
С тех пор она всем сердцем ненавидит гоблинов и поддерживает Дезмала в стремлении истребить их. Из-за того, что она росла в богатой семье, ей почти не приходилось встречаться с бедняками, а те, что ей встречались, раскрывались перед ней как отвратительные личности, после чего она оставила попытки понять их. Она презирает нищих, считая их лишними членами общества и неспособными ничего добиться существами.  
К тем, кого она уважает, она обращается вежливо, но не боится быть прямолинейной в обсуждении своих взглядов, даже если собеседник это не оценит.

Стефания имеет средний рост, блондинистые длинные волосы, а одета она в простое, но изящное синее платье. На руках она носит множество явно дорогих аксессуаров, а на шее блестит красивейшее ожерелье. Имеет характеристики **Обывателя [Commoner]**, однако носит с собой кинжал, запрятанный под одеждой, вместо дубины.  
Её характеристики описаны в **Приложении 2**.

## Отыгрыш Хоргеста Зиндхара (Главаря Гоблинов)

Спокойный  
Глубокий низкий голос  
Серьёзный

Гоблин, Мужчина, 54 человеческих года  
Хоргест – мудрый лидер своего народа, что выслушает даже врага, не говоря о своих соратниках. Поступает всегда холодно и прагматично, не чураясь самых ужасных способов решения проблем, если это приведет к благу для своего народа. В отличие от своих соплеменников, он имеет размер *Большой*, полученный после экспериментов с зельями на себе. Силён и выглядит угрожающим для врагов, а соратники чувствуют себя под его руководством в безопасности.

Хоргест выглядит как Большой гоблин с мудрым взглядом. Имеет карие глаза и племенные кольца, которыми проколоты оба уха. Носит длинную, местами заплетённую, каштановую бороду. Одет в португепю на голый торс, шипастый наплечник и наручи. На спине носит копьё, а на поясе скимитар.  
Его характеристики описаны в **Приложении 2**.

## Отыгрыш Дезмала Эйсона

Расчётливый  
Твёрд в своих высказываниях  
Порой ненамеренно груб

Человек, Мужчина, 24 года  
Дезмал является сыном мэра города Фонт. С детства рос в относительном богатстве, хоть и отец не совсем уж баловал его, заставляя выполнять порой грязную работу. Так, он не оторвался от жизни и смог познать, участь и бедных, и богатых. По ходу своей жизни, сопоставляя свои мысли и то, что вычитал в книгах, он вывел собственную теорию, касаемую конкуренции между людьми, в которой он твёрдо убеждён.  
Он ненавидит гоблинов за то, что они раздают блага бедным, лишая их нужды делать что-либо полезное для общества, а так же ненавидит их за то, что грабя богатых, гоблины не чураются убийств, если им сопротивляются.  
Если предложить ему выпить гоблинского пива, он с отвращением откажется.

Дезмал выглядит как молодой мужчина крепкого телосложения. Он одет в доспехи и носит кулон с семейным гербом – двуглавой мантикорой. У него черные короткие волосы, а глаза карие.  
Его характеристики описаны в **Приложении 2**.



# Приложение 2. Характеристики персонажей

## Главарь гоблинов

*Большой гуманоид (гоблиноид), З. Нейтральный*

**Класс Доспеха** 17 (кольчужная рубаха, щит)  
**Хиты** 41 (5к8 +1)  
**Скорость** 30 футов

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

**Навыки** Запугивание +6  
**Чувства** Тёмное зрение **60 футов**, П. Внимательность 9  
**Языки** Общий, Гоблинский  
**Опасность** 1 - 200 опыта

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Главарь совершает две атаки  
**Скимитар.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 5 (1к6 + 2).  
**Метательное копьё.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 3 (1к6).

## Гоблин [Goblin]

*Маленький гуманоид (гоблиноид) Н. Нейтральный*

**Класс Доспеха** 15 (кожаный доспех, щит)  
**Хиты** 7 (2к6)  
**Скорость** 30 футов

**СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР**  
8 (-1) 14 (+2) 10 (0) 10 (0) 8 (-1) 8 (-1)

**Навыки** Скрытность +6  
**Чувства** Тёмное зрение **60 футов**, П. Внимательность 9  
**Языки** Общий, Гоблинский  
**Опасность** 1/4 - 50 опыта

**Ловкий побег.** Гоблин может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

### ДЕЙСТВИЯ

**Скимитар.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 5 (1к6 + 2).  
**Короткий лук.** Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80 футов/320 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к6 + 2).

## Дезмал Эйсон

*Средний гуманоид, З. Нейтральный*

**Класс Доспеха** 18 (наборный + Кулон)  
**Хиты** 47 (5к8 +6)  
**Скорость** 30 футов

**СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР**  
15 (+2) 10 (0) 10 (0) 14 (+2) 10 (0) 16 (+3)

**Навыки** Внимательность +6  
**Чувства** Пассивное Внимательность 13  
**Языки** Общий  
**Опасность** 1 - 200 опыта

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дезмал совершает две атаки коротким мечом.  
**Короткий меч.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 5 (1к6 + 2).  
**Кулон ветряного порыва** (1 раз в день) (Бонус к попаданию и КД уже учтён)

## Волк [Wolf]

*Средний зверь*

**Класс Доспеха** 13 (Природный доспех)  
**Хиты** 11 (2к8 +2)  
**Скорость** 40 футов

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

**Навыки** Скрытность +4, Внимательность +3  
**Чувства** Пассивная Внимательность 13  
**Опасность** 1/4 - 50 опыта

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

**Тактика стаи.** Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе она сбивается с ног.

## Страж [Guard]

*Средний гуманоид, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 16 (кольчужная рубаха, щит)  
**Хиты** 11 (2к8 +2)  
**Скорость** 30 футов

**СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР**  
13 (+1) 12 (+1) 12 (+1) 10 (0) 11 (0) 10 (0)

**Навыки** Внимательность +2  
**Чувства** Пассивная Внимательность 12  
**Опасность** 1/8 - 25 опыта

### ДЕЙСТВИЯ

**Копьё.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

## Стефания Эйсмонт

*Средний гуманоид, человек, Х. Нейтральное*

**Класс Доспеха** 10  
**Хиты** 4 (1к8)  
**Скорость** 30 футов

**СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР**  
13 (+1) 12 (+1) 12 (+1) 10 (0) 11 (0) 10 (0)

**Чувства** П. Внимательность 10  
**Языки** Общий  
**Опасность** 0 - 10 опыта

### ДЕЙСТВИЯ

**Кинжал.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 4 (1к4 + 1)

## Кулон Ветряного Порыва [Wind Blast Pendant]

Чудесный предмет, Необычный (Требуется настройка)

Рекомендованная стоимость: 300 зм

Источник: «Гоблинское Пиво»

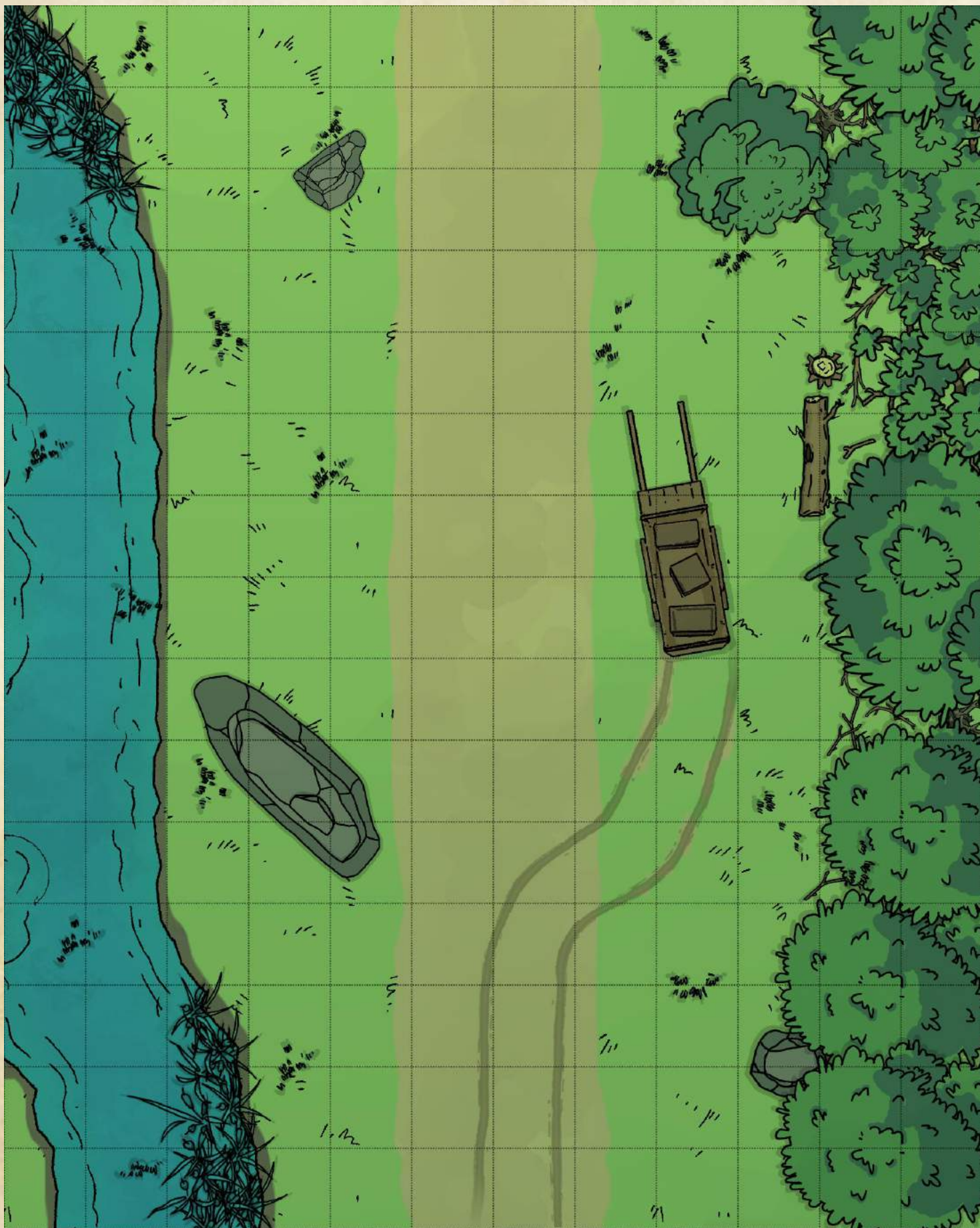
Треугольный кулон с изображённой на нём двуглавой мантикорой.

Действием вы можете коснуться кулона, а после взмахнуть рукой в одну из сторон конусом в 10 футов. Из руки устремится сильный поток воздуха. Существо должно совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале оно переместится на 10 футов от вас и будет сбито с ног. Это действие можно использовать лишь один раз в день.

Владелец становится ловчее и стремительнее, получая бонус +1 к Атаке и КД.



## Приложение 3. КАРТЫ локаций

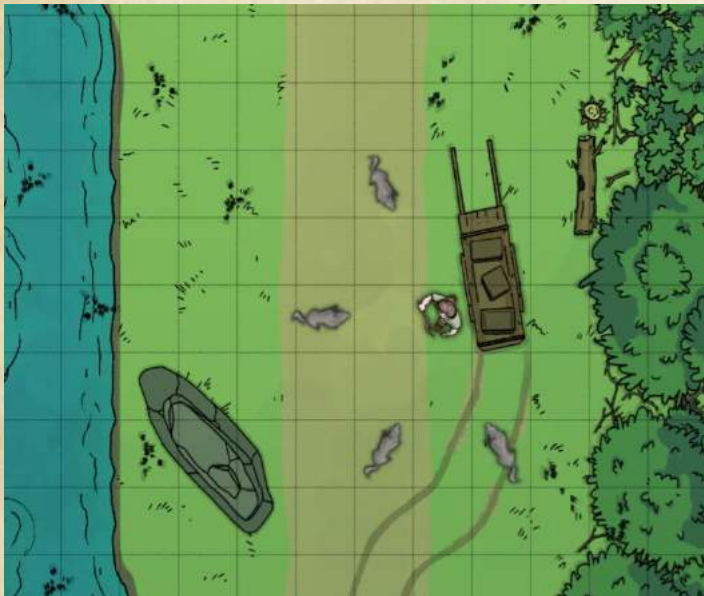


Карта сцены 4. Лесная дорога





Карта сцены 5. Пещера гоблинов



Пример расположения персонажей. Лесная дорога



Пример расположения персонажей. Пещера гоблинов



# ПРИЛОЖЕНИЕ 4. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО БАЛАНСУ

В зависимости от количества героев и их уровней изменятся характеристики и количество врагов.

(Их способности не изменятся)

Если вы не играете 4 персонажами 1 уровня, перед каждой битвой сверяйтесь с таблицей ниже.

## Битва с волками (Сцена 4)

Количество персонажей	Уровень персонажей				
	1	2	3	4	5
1	2 Волка [Хп: 5   Кд: 13 УКУС: +4   1К4 +1]	2 Волка [Хп: 6   Кд: 13 УКУС: +4   2К4 +2]	2 Волка [Хп: 7   Кд: 13 УКУС: +5   1К6 +2]	2 Волка [Хп: 8   Кд: 13 УКУС: +6   1К12]	2 Волка [Хп: 15   Кд: 14 УКУС: +7   2К8]
2	2 Волка [Хп: 11   Кд: 13 УКУС: +4   2К4 +2]	2 Волка [Хп: 13   Кд: 13 УКУС: +4   2К6]	2 Волка [Хп: 14   Кд: 13 УКУС: +5   1К10 +4]	2 Волка [Хп: 16   Кд: 13 УКУС: +6   2К12]	2 Волка [Хп: 30   Кд: 14 УКУС: +7   2К12 +2]
3	3 Волка [Хп: 11   Кд: 13 УКУС: +4   2К4 +2]	3 Волка [Хп: 13   Кд: 13 УКУС: +4   2К6]	3 Волка [Хп: 14   Кд: 13 УКУС: +5   1К10 +4]	3 Волка [Хп: 16   Кд: 13 УКУС: +6   2К12]	3 Волка [Хп: 30   Кд: 14 УКУС: +7   2К12 +2]
5	5 Волков [Хп: 11   Кд: 13 УКУС: +4   2К4 +2]	5 Волков [Хп: 13   Кд: 13 УКУС: +4   2К6]	5 Волков [Хп: 14   Кд: 13 УКУС: +5   1К10 +4]	5 Волков [Хп: 16   Кд: 13 УКУС: +6   2К12]	5 Волков [Хп: 30   Кд: 14 УКУС: +7   2К12 +2]

## Битва со стражей (Концовка)

Количество персонажей	Уровень персонажей				
	1	2	3	4	5
1	4 СТРАЖА [Хп: 11   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +1]	4 СТРАЖА [Хп: 12   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +4]	4 СТРАЖА [Хп: 14   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К6 +3]	4 СТРАЖА [Хп: 16   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +1]	4 СТРАЖА [Хп: 30   Кд: 16 КОПЬЁ: +4   2К10 +4]
2	6 СТРАЖЕЙ [Хп: 11   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +1]	6 СТРАЖЕЙ [Хп: 12   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +4]	6 СТРАЖЕЙ [Хп: 14   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К6 +3]	6 СТРАЖЕЙ [Хп: 16   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К10 +1]	6 СТРАЖЕЙ [Хп: 30   Кд: 16 КОПЬЁ: +4   2К10 +4]
3	8 СТРАЖЕЙ [Хп: 11   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +1]	8 СТРАЖЕЙ [Хп: 12   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +4]	8 СТРАЖЕЙ [Хп: 14   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К6 +3]	8 СТРАЖЕЙ [Хп: 16   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К10 +1]	8 СТРАЖЕЙ [Хп: 30   Кд: 16 КОПЬЁ: +4   2К10 +4]
5	10 СТРАЖЕЙ [Хп: 12   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +1]	10 СТРАЖЕЙ [Хп: 13   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   1К6 +4]	10 СТРАЖЕЙ [Хп: 15   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К6 +3]	10 СТРАЖЕЙ [Хп: 17   Кд: 16 КОПЬЁ: +3   2К10 +1]	10 СТРАЖЕЙ [Хп: 31   Кд: 16 КОПЬЁ: +4   2К10 +4]



## Битва с Гоблинами/Дезмалом (Сцена 5)

Количество персонажей	Уровень персонажей				
	1	2	3	4	5
1	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 11   Кд: 17 СкIMITАР: +7 1К6 +1 Копьё: +5 1К6] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 4   Кд: 15 СкIMITАР: +3 1К6+1 Кор. лук: +3 1К6+1] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 16   Кд: 18 Дл. меч: +7 1К6 +1]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 12   Кд: 17 СкIMITАР: +8 1К8+2 Копьё: +6 1К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 6   Кд: 15 СкIMITАР: +4 1К8+2 Кор. лук: +4 1К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 18   Кд: 18 Дл. меч: +8 1К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 14   Кд: 17 СкIMITАР: +9 1К10 +4 Копьё: +7 1К10+2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 7   Кд: 15 СкIMITАР: +5 1К10 +4 Кор. лук: +5 1К10 +4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 21   Кд: 18 Дл. меч: +9 1К10 +4]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 16   Кд: 17 СкIMITАР: +10 2К8+2 Копьё: +8 2К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 8   Кд: 15 СкIMITАР: +6 2К8+2 Кор. лук: +6 2К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 24   Кд: 18 Дл. меч: +10 2К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 30   Кд: 17 СкIMITАР: +11 2К10 +4 Копьё: +9 2К10 +2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 15   Кд: 15 СкIMITАР: +7 2К10+4 Кор. лук: +7 2К10+4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 45   Кд: 18 Дл. меч: +11 2К10 +4]
2	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 21   Кд: 17 СкIMITАР: +7 1К6 +2 Копьё: +5 1К6] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 5   Кд: 15 СкIMITАР: +3 1К6+2 Кор. лук: +3 1К6+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 27   Кд: 18 Дл. меч: +7 1К6 +2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 24   Кд: 17 СкIMITАР: +8 1К8+2 Копьё: +6 1К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 12   Кд: 15 СкIMITАР: +4 1К8+2 Кор. лук: +4 1К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 30   Кд: 18 Дл. меч: +8 1К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 28   Кд: 17 СкIMITАР: +9 1К10 +4 Копьё: +7 1К10+2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 14   Кд: 15 СкIMITАР: +5 1К10 +4 Кор. лук: +5 1К10 +4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 35   Кд: 18 Дл. меч: +9 1К10 +4]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 32   Кд: 17 СкIMITАР: +10 2К8+2 Копьё: +8 2К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 16   Кд: 15 СкIMITАР: +6 2К8+2 Кор. лук: +6 2К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 40   Кд: 18 Дл. меч: +10 2К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 60   Кд: 17 СкIMITАР: +11 2К10 +4 Копьё: +9 2К10 +2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 30   Кд: 15 СкIMITАР: +7 2К10+4 Кор. лук: +7 2К10+4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 75   Кд: 18 Дл. меч: +11 2К10 +4]
3	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 31   Кд: 17 СкIMITАР: +7 1К6 +2 Копьё: +5 1К6] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 6   Кд: 15 СкIMITАР: +3 1К6+2 Кор. лук: +3 1К6+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 37   Кд: 18 Дл. меч: +7 1К6 +2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 36   Кд: 17 СкIMITАР: +8 1К8+2 Копьё: +6 1К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 18   Кд: 15 СкIMITАР: +4 1К8+2 Кор. лук: +4 1К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 42   Кд: 18 Дл. меч: +8 1К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 42   Кд: 17 СкIMITАР: +9 1К10 +4 Копьё: +7 1К10+2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 21   Кд: 15 СкIMITАР: +5 1К10 +4 Кор. лук: +5 1К10 +4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 49   Кд: 18 Дл. меч: +9 1К10 +4]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 48   Кд: 17 СкIMITАР: +10 2К8+2 Копьё: +8 2К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 24   Кд: 15 СкIMITАР: +6 2К8+2 Кор. лук: +6 2К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 56   Кд: 18 Дл. меч: +10 2К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 90   Кд: 17 СкIMITАР: +11 2К10 +4 Копьё: +9 2К10 +2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 45   Кд: 15 СкIMITАР: +7 2К10+4 Кор. лук: +7 2К10+4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 105   Кд: 18 Дл. меч: +11 2К10 +4]
5	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 51   Кд: 17 СкIMITАР: +7 1К6 +2 Копьё: +5 1К6] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 8   Кд: 15 СкIMITАР: +3 1К6+2 Кор. лук: +3 1К6+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 57   Кд: 18 Дл. меч: +7 1К6 +2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 60   Кд: 17 СкIMITАР: +8 1К8+2 Копьё: +6 1К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 24   Кд: 15 СкIMITАР: +4 1К8+2 Кор. лук: +4 1К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 66   Кд: 18 Дл. меч: +8 1К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 70   Кд: 17 СкIMITАР: +9 1К10 +4 Копьё: +7 1К10+2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 28   Кд: 15 СкIMITАР: +5 1К10 +4 Кор. лук: +5 1К10 +4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 77   Кд: 18 Дл. меч: +9 1К10 +4]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 64   Кд: 17 СкIMITАР: +10 2К8+2 Копьё: +8 2К8] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 32   Кд: 15 СкIMITАР: +6 2К8+2 Кор. лук: +6 2К8+2] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 72   Кд: 18 Дл. меч: +10 2К8+2]	<b>ГЛАВАРЬ ГОБЛИНОВ</b> [Хп: 120   Кд: 17 СкIMITАР: +11 2К10 +4 Копьё: +9 2К10 +2] <b>2 ГОБЛИНА</b> [Хп: 60   Кд: 15 СкIMITАР: +7 2К10+4 Кор. лук: +7 2К10+4] <b>ДЕЗМАЛ</b> [Хп: 135   Кд: 18 Дл. меч: +11 2К10 +4]



# Создано: ENVELOPING ADVENTURES

## Социальные сети:

Найти все доп. материалы, поделиться своими историями и творчеством на основе наших приключений, а также следить за выходом новых приключений вы можете в нашей группе **Вконтакте** и **Telegram-канале**:



ENVELOPING ADVENTURES



@ENVELOPINGADVENTURES

## Следующее приключение:

Скоро начнётся краудфандинг на выпуск физического издания (книги, миниатюр и многого другого) для нашего следующего приключения. И Вы сможете поддержать выпуск, предзаказав его.

Следите за обновлениями в социальных сетях.

## Синопсис:

*Загадочный делец в ночном преступном городе дал героям задание: Добыть легендарный меч древнего рода, управляющего городом. Этой ночью он будет призом в зрелищном и кровавом подпольном турнире. В нём примут участие разнообразные мощные, смертоносные, мистические и ужасающие бойцы. Там же находится казино с достойным количеством игр, и кабаре, в котором посетителям оказывают незаконные услуги. Герои узнают множество жестоких историй и повлияют на них, поучаствуют в многовековом конфликте древнего великого рода. И в конце концов, решат судьбу важнейших криминальных авторитетов, тем самым, и судьбу самого города.*

*Захотят ли герои честно выиграть меч, поборовшись в турнире с не менее опасными противниками, или же проберутся к нему и выкрадут, узнав гораздо больше, чем должны были знать? На чью сторону встанут герои в многовековом конфликте, и смогут ли они за эту ночь, не навлечь на себя ещё больше опасных врагов?*



Приключение рассчитано на героев 5 уровня, и будет в 7-8 раз больше **Гоблинского Пива**.


Мы делаем его больше года и будем рады если сыграете в него тоже!



Автор – Леонид Елади

Соавтор – Тимур Кошевой

Художник – Линар Галяув

Обложки –  Vamperg Art

Вычитка – Алексей Пундир

Редактура – Марина Бодичева

Тестировщики:

Евгений Масленников  
Арсений Коваленко  
Алексей Жаркой  
Илья Исаев

Максим Тимофеев  
Дарья Родина  
Давид Розенцвейг  
Никита Дедов

*Бухнули с гоблинами. Подружились с  
ними, ведя душевные беседы.  
Пытались напоить Дезмала*

*Всеми силами пытались договориться  
миром, но глупый союзник убил одного  
из гоблинов во время переговоров*

Алексей Сингур  
Артур Осипян  
Владислав Никитенков  
Артём Курилов

Андрей Карлов  
Даниил Лисин  
Тимур Кошевой  
Данил Никишков

*Нашли пещеру без помощи людей  
в поселении. Друид предпочёл  
разговор с животным*

*Сумели убедить гоблинов переселиться,  
а Дезмала покалечили, но всё равно  
получили награду*

**Если герои хотят поддержать авторов: 4377 7237 4752 8184**

Спасибо за прочтение этого приключения!



# ЛИЦЕНЗИЯ

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

COPYRIGHT NOTICE «Гоблинское пиво», Copyright 2022-2023, Enveloping Adventures