



КУПЕЧЕСКОЕ СЧАСТЬЕ



D&D 5E HOMEBREW

Приключение для 4 игроков 3-го уровня

КУПЕЧЕСКОЕ СЧАСТЬЕ

4-х часовое приключение для 4-х игроков 3-го уровня.



"Посвящается Алешкиной Евангелине, мечтавшей стать журналистом и любившей играть в настольные игры"

Все материалы по сеттингу взяты из произведения «Путеводитель по Ясноградыю»
«Все права на «Путеводитель по Ясноградыю» защищены»

Автор – Титов Михаил (Загадочный Оракул)

#Озеро #Река #Деревня

Оглавление

Аннотация	4
Перед игрой	4
Краткая информация о сеттинге	5
Предыстория и знания о локациях	5
Много лет назад	6
Несколько лет назад	6
Глава 1:	8
1. Праздник в городе	8
Глава 2:	9
2.1. Отплытие	9
2.2 Прибытие в поместье	9
Глава 3: Исследование местности	10
3.1 Поместье	10
3.2 Поместье богатого соседа	14
3.3 Берег озера Илемерь	16
3.4 Деревня Лозиничи	19
3.5 Логово Кикиморы	21
Хрустальное веретено	21
3.6 Ночевка в поместье	23
3.7 Следующий день	24
Глава 4: Конец второго дня	24
Приложения	24
Готовые персонажи:	24
Статблоки монстров и существ	31
Посланник водяного	31
Болотник	32
Водяной	33
Озерное отродье	34
Кикимора	35
Живая кукла	36

АННОТАЦИЯ

Ваш друг и хороший торговец заключил спор всей жизни. Теперь, помогая ему в подготовке к торговому походу вам нужно навестись к его давнему приятелю, речному купцу, от которого давно не было вестей.

Реки и озера этого региона помимо выгоды и способа наживы часто скрывают в себе намного более ужасную опасность. Эти места проверят вашу находчивость и испытают смелость.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Все дополнительные файлы для игры лежат на **Гугл Диске**.

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. (Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

Карты для игры можно найти на **Гугл Диске**. Большинство карт было взято с сайта **Forgotten Adventures**.

Советы Мастера

Персонажи игроков уже знают друг друга и торговца Грениа, возможно, они уже успели пережить вместе одно приключение. Хорошим решением будет сыграть или ознакомиться с предыдущим по хронологии приключением **ТУТ**

Не ограничивайте игроков в возможных вариантах решения проблем и закрытия долгов жителей. Не бойтесь на ходу менять некоторые факты или добавлять глубины там, где её изначально не было, в угоду хорошей игре.

Не стесняйтесь по ходу игры выдавать вдохновение, за хороший отыгрыш персонажа и его предыстории. Но также выдавайте и степени истощения в случае провала некоторых проверок или попадания героев в тяжелые условия. Истощение рекомендуется использовать по правилам Книги Игрока 2024.

Во время подготовки ориентируйтесь на вашу игровую группу и их интересы. Всегда можно добавить больше бродячих монстров и столкновений с противником или наоборот ослабить их и сделать сговорчивее, делая упор на диалоги и интриги.

Перед игрой выдайте персонажам по 80 зм на каждого.

Не обязательно выдавать информацию только после заявок или прохождения проверки, если вы очень хотите, чтобы ваши игроки что-то узнали или увидели, и их персонажи обладают достаточной для этого компетенцией, просто скажите это.

По ходу игры если герои не справляются, с какой-либо угрозой, и вы не хотите заканчивать сессию убийством партии, то вы можете использовать НПС для помощи.

КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СЕТТИНГЕ

Действие происходит в мире “Ясноградье”, вдохновлённом Древней Русью IX века — времени племенных союзов, военной демократии и богатых торговых путей. Это суровый, но живой мир, где природа обладает духом, реки и леса скрывают древние тайны, а волхвы читают судьбу по теням от костра. Люди здесь чтут богов и сильно зависят от смены сезонов, которые управляют их жизнью.

В отличие от европейского феодализма, местное общество основано на общинных традициях и вечевом управлении. Власть старейшин и князей не абсолютна, а важные решения принимаются коллективно. Люди живут небольшими сёлами, разбросанными по берегам рек, связывающих многолюдные города (центры торговли). Торгуют мехами, мёдом и воском, а их богатства защищает не столько сталь, сколько союзы, крепкие обереги и договорённости с духами местности.

Мифология и магия

Магия в этом мире органична и неотделима от быта. Она заключается не только в волшебстве волхвов, но и в бытовых поверьях, заклинаниях знахарей и древних ритуалах. Волшебные существа из сказок существуют повсюду — водяные прячутся в болотах, лешие сторожат леса, а мёртвые не всегда остаются в могиле.

Боги славян не делятся строго на добрых и злых. У них двойственная природа, их помощь не бескорыстна, а их сила переменчива: у каждого из них есть «свое» время года, где они наиболее сильны. Зима несёт покой и смерть, но даёт земле отдохнуть. Лето дарует изобилие, но разжигает войны. Осень — время ремесла и созидания, Весна — любви и обновления. Среди богов:

- Дажьбог — властелин подземного мира, хранитель знания и возрождения.
- Марена — хозяйка зимнего сна, холода и смерти.
- Перун — громовержец, защитник рода и воинской доблести.
- Велес — покровитель торговли, скота, охоты и магии.
- Мокошь — богиня судьбы, женского ремесла и плодородия.
- Стрибог — бог ветров и перемен.

Однако в этом мире есть и те, кто хочет нарушить извечный порядок. Кощей, стремящийся к вечной зиме, Чудо-Юдо, несущий болезни и мор, Карачун, желающий погрузить мир в хаос.

Люди живут в укреплённых городах, городках и поселениях, разбросанных вдоль судоходных рек. Каждым из таких городков управляет свой князь, избираемый на вече. Охотники и земледельцы, купцы и кузнецы, дружинники и волхвы — у каждого свой путь. Военная элита представлена дружинами князей, а войны здесь — не цель, а необходимость. Войска князя — это не армия захватчиков для присоединения новых территорий, а необходимая сила для защиты своих собственных земель и торговых путей.

Природа и нечисть

Природа в этом мире одушевлённая и опасная. Лес не просто чаща — он живое существо, враждебное к чужакам. Болота скрывают не только топи, но и древние души. Ночью в деревьях запирают двери, чтобы не впустить тех, кто бродит по миру после смерти.

Средь нечисти встречаются:

- Лешие — духи леса, меняющие дороги и запутывающие путников.
- Водяные — властители болот, требующие дани за безопасный переход.
- Волколаки — проклятые души, ставшие чудовищами в облике зверя.
- Мертвяки — умершие, не принятые землёй, вставшие из могил.
- Русалки — утопшие девушки, не получившие должного погребения.

Заключение

Это мир, где люди живут в гармонии с природой, но боятся её гнева. Где боги не наблюдают свысока, а иногда ходят среди смертных, а чудовища скрываются в тенях. Это место, где каждое слово весомо, каждый долг священен, а магия — не дар, а испытание.

Предыстория и знания о локациях

Поросший берег озера Илемерь — красивое и зловещее место, где под колышущимися ветвями огромной ивы плещутся волны древнего озера. А под черными волнами, на глубине, скрывается обитель водяного.

Ладога — крупный город и место, откуда в дальнейшем купцы начнут своё путешествие и пари.

Поместье Борислава — угрюмое место, в котором ранее успешный купец и его семья коротают свои дни.

МНОГО ЛЕТ НАЗАД

Юная девушка по имени Росава по трагическому стечению обстоятельств утонула в реке, а тело ее так и не было найдено. Река та впадала в озеро Илемерь, вотчину древнего водяного. Так девушка, не получив должного погребения стала русалкой, обреченной на вечную службу владыке озера.

Спустя некоторое время Русава очаровала одного беспечного нурмана плывшего наниматься на службу в Ладог. Нурман не пережил «любви» русалки, а родившуюся от него дочь Русава желая спрятать подальше от водяного подкинула на эту же ладью, когда нурманский хирд возвращался обратно на свою родину

Дочь – которую в приёмной семье называли Анникой выросла не обделенная сверхъестественными талантами. Росава в тайне поддерживала с ней общение и Анника поклялась, что когда-нибудь сможет помочь своей матери освободиться и получить посмертие в Ирии.

НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД

Купец Борислав был отчаянным и лихим торговцем в молодые годы. В юности живя практически в нищете, он брался за любую работу и возможность, чтобы выбраться в свет. Спустя годы, ради своего сына, которого он растил один, после смерти жены, которой он пообещал, что их ребенок не будет знать нужды. Соглашаясь на самые сомнительные сделки и рискованные авантюры, он поднял небольшое состояние. Постепенно он стал известен в купеческом кругу, завел много друзей и полезных связей. Также много ему помогал его шурин (брат жены) – жрец Хорса обращаясь к своему покровителю за помощью для всех торговых начинаний купца.

В одно из плаваний в Нурманские земли, Борислав встретил свою будущую супругу Аннику. Новая жена была красивой, заботливой и стала второй матерью сыну купца – Добромилу.

Анника всё еще мечтала выкупить мать из служения у водяного и открыть ей дорогу в Ирий. Для этого она первоначально и вышла замуж за купца. Однако после свадьбы она искренне полюбила его и приняла его сына, как своего.

Выйдя замуж, она регулярно плавала на озеро поговорить с матерью. Однажды сын купца захотел проследить куда отлучается время от времени его мачеха. Когда он скрытно плыл за ней по озеру мимо омута, водяной заметил мальчика и предложил жене купца обменять душу приемного сына на душу матери. Но женщина отказалась. Вместе с матерью-русалкой им удалось спасти мальчика из омута и вытащить на берег. Используя небольшую силу, доставшуюся ей от матери, женщина заставила пасынка забыть произошедшее.

Водяной был крайне разозлен тем, что ему не удалось заполучить чистую душу склонную к магии. Он поклялся, что не выпустит мать женщины из глубин омута и не даст спокойной жизни семейству купца до тех пор, пока ему не будет принесен огромный дар. Женщина не стала ничего рассказывать мужу, т.к. боялась, что, узнав о ее истинной природе, купец бросит ее вместе с дочерью одних без средств к существованию. Также, опасаясь мести водяного, она убедила мужа вести все торговые дела через приказчиков, а самому не отправляться в опасные путешествия. Она же прятала от купца письма его друзей и старалась свести к минимуму общение мужа с ними, чтобы они не уговорили его на совместное путешествие.

Таблица старославянских имён для использования по ходу приключения:

к20	Мужские	Женские
1	Всеслав	Любомира
2	Радомир	Мирослава
3	Ярослав	Богдана
4	Божедар	Ярослава
5	Велимир	Зоряна
6	Звегор	Радосвета
7	Богуслав	Светлана
8	Бажен	Милослава
9	Здравко	Тихомила
10	Драгомир	Златослава
11	Милован	Дарина
12	Тихомир	Горислава
13	Владислав	Славяна
14	Страхобор	Милена
15	Доброслав	Людмила
16	Мстислав	Радмила
17	Ратмир	Драгомира
18	Хотимир	Добронег
19	Яромир	Забава
20	Всеволод	Лана



ГЛАВА 1:

1. ПРАЗДНИК В ГОРОДЕ

Солнце в зените заливает узкие улочки Ладоги тёплым, золотистым светом. Деревянные бревенчатые дома с резными ставнями сияют от свежего побеливания, в окнах развеваются пёстрые лоскуты тканей, а по крышам, как весёлые воробы, скачут дети, привязывая гирлянды из трав и цветов.

Сегодня праздник. В честь дня солнцестояния или как его называют местные Живин день. На центральной площади от смеха и стуков бочек с мёдом гудит весь рынок, а запах выпечки и свежих блинов расходится по всему городу.

На этом празднике Грень и другие купцы, пируют и делятся историями. В какой-то момент Грень машет вам, подзывая поговорить.

Сделка уже заключена, и герои узнают об этом прибыв на праздник, по приглашению Греня

Грень, во время разговора представляет героям своего нового знакомого из дальних земель и говорит, что тот заявляет, будто переторгует его на длинном маршруте. Вчера между ними разгорелась нешуточная словесная перепалка, и никто не мог прийти к согласию. Так и решили уладить это дело с помощью спора.

Тот, кто расторгнется с большей прибылью, станет главой купеческой гильдии Ладоги, а проигравший отдаст ему все свое состояние.

Рассказав всё это Грень объяснит, что нужно готовиться к большому торговому походу. Обоим купцам придется обернуть все свое имущество в товары и отправится с ними в дальний путь, чтобы, вернувшись обратно в Ладогу сравнить получившийся барыш от торговли.

Для того чтоб найти товары для такого мероприятия он пускает весточку по всем друзьям и старым знакомым. Один из таких – Борислав, давно не отвечал на его письма, а его приказчики отвечают отказом. А когда виделись вживую последний раз, Борислав говорил, что дела у него не ладятся. Ладьи с товаром тонут, и торговля не идет. **Грень просит помочь его другу и донести до него весть о споре.**

Перед отправлением к другу Грени он так же попросит по пути заглянуть в одну харчевню передать другим его партнерам и друзьям весточку о большом споре и торговом походе, да и разузнать, может слышали, чего о Бориславе.

- Времени нет и нужно как можно быстрее начать приготовления! Отправляться к Бориславу нужно как можно быстрее. Завтра, ранним утром на причале вас будет ждать ладья и приказчик Борислава. Удачи в пути друзья.

У друзей Грени можно выведать:

Один из друзей расскажет, как они раньше плавали с купцом Бориславом в Парсию и очень выгодно торговали парсидскими тканями и пряностями. Сейчас купец зазнался, всю торговлю ведет через приказчиков, а сам как женился второй раз из Ладоги не выезжал ни разу. Все письма бывшего товарища с предложениями о новом торговом походе в дальние страны остаются без ответа.

Таблица Парсийских диковинок на продажу:

кб	Предмет	Цена
1	Флакон благовоний. Легкий запах шафрана, отгоняющий бесов	15 зм
2	Кольцо с нефритом. Теплеет, когда поблизости есть скрытая магия	50 зм
3	Ароматическая свеча. Густой и терпкий аромат сандала	5 зм
4	Карта звёзд Парсии. Обрамленная золотом и искусно нарисованная	100 зм
5	Говорящая кукла	80 зм
6	Изменяющаяся ткань	80 зм

Второй друг расскажет о рискованных плаваниях с Бориславом в Нурманское море, где они закупили клык и шкуру морского зверя, и доброе железо, которые потом выгодно продавали в городах Ясноградья. Из последнего такого плавания купец привез себе молодую жену, которую он встретил в плавании, остановившись пополнить припасы. Сейчас бывший друг не может найти такого же рискованного сотоварища для походов в Нурманские фьорды и потому довольствуется скромными барышами от торговли с соседними городами. На все просьбы о совместном плаванье за нурманскими диковинками приказчики купца отвечают отказом, а письма купец игнорирует.

Таблица Нурманских диковинок на продажу:

кб	Предмет	Цена
1	Пояс из тюленьей кожи. При ношении даёт преимущество на спасброски от холода	100 зм
2	Браслет из зубов морского зверя. Один раз в день позволяет игнорировать любой негативный эффект на выбор.	150 зм
3	Угольный оберег с руной. При растирании по коже даёт сопротивление огню на 10 минут	50 зм
4	Связка сухих водорослей. Если сжечь, отпугивает болотных насекомых и мелких духов в течение часа	30 зм
5	Медаль из ракушки	80 зм
6	Шест рыболовства	80 зм

ГЛАВА 2:

2.1. Отплытие

Раннее утро окутало Ладогу сизым туманом, и на реке царит сонная тишина.

Встретившись с приказчиком Борислава и загрузив корабль различными грузами и подарками для семьи важного торговца, Вы отправляетесь в путь.

Под скрип досок старого пирса, ладья «Ласточка» мягко от него отталкивается и скользит по воде. Город еще спит и только редкие силуэты в окнах безмолвно провожают вас взглядом. Спокойная река принимает ладью в свои гладкие воды, и вскоре берег растворяется в утреннем мареве.

Спустя некоторое время, сквозь туман, на вашем пути показывается вторая ладья. Её команда и пассажиры приветственно машут в вашу сторону, проплывая мимо. Однако в этот момент обе ваши лодки резко останавливаются. Вода вокруг вспенивается и цепляясь за борта на палубу взбираются мерзкие болотные твари, гогочущие и кричащие, что именем местного водяного лодки проплывающие тут обязаны платить дань.

По пути к поместью купца на героев и плывшую на встречу ладью нападают прихвостни водяного, они крайне заинтересованы в грузе и гостинцах. Они не будут драться до конца и поняв, что бой складывается не в их пользу, отступят. На сторону героев встанет, удачно проплывавший на встреченной ладье, **жрец Хорса** - Богуслав.

Так или иначе, старший прихвостень и посланник водяного скажет героям, что там, куда они плывут их ждет только обман и горе. И если они не хотят усугублять ситуацию пусть сегодня в ночи, встретятся с его хозяином у старой Ивы, на поросшем берегу озера.

Силы противника:

Болотники (Болотные духи) х5

Посланник водяного (Командир болотников)

Спасбросок Ловоксти Сл 12 чтобы не упасть ничком от резкого торможения.

Если герои воодушевят команду, в битве с болотниками, преимущество будет скорее на стороне героев, так как обычно во время ограблений никто не дает отпор от страха и вида чудищ. На сторону героев встанут 4 вооруженных **моряка**. По 2 с каждой ладьи.

Жрец Хорса, Богуслав, является шурином Борислава, к которому направляются герои. Узнав куда едут герои, Богуслав рассказывает, что тоже давно не виделся со своим родственником. Богуслав говорит, что, если чего случится, пусть герои пошлют весточку. Так же расскажет, что по слухам племянник его недавно чуть не утонул и попросит героев проследить за ним.

Жрец так же скажет, что очень сожалеет о том, что купец после того, как разбогател забыл про свою родню. Особенно его тяготит что из-за того, что он перестал общаться с семьей Борислава он не может развивать дар своего племянника, которому по родству передалась сильная связь с Хорсом. Также в молодой жене купца, жрец ощущает следы той стороны. Серьезной опасности он от нее не почувствовал, поэтому не сталговорить купцу, чтобы не вносить разлад в семью.



Богуслав плывёт с важной миссией, однако услышав куда направляются герои или если они попросят, скажет, что прибудет завтра утром в деревню подле поместья Борислава и попробует помочь в любом деле.

2.2 Привытие в поместье

Ладья неспешно скользит по глади озера, пока заросшим берегом не появляется хмурое поместье. Крыша его просела, изгороди поросли мхом. В воздухе витает запах прелой листвы и старого дерева. С берега доносится негромкий плеск воды будто само озеро приветствует гостей с недоброй насмешкой.

Герои прибывают к поместью купца, где их радушно встречает Анника в сопровождении служанки Милославы и предлагает остановиться в поместье и дождаться купца. Сам купец в сопровождении челяди отправился добывать товар на продажу у местных чухонских лесовиков. Он прибудет завтра по утру, тогда можно будет и обсудить дела. А пока героям предоставят свободу изучения местных красот, посоветовав не соваться к озеру.

ГЛАВА 3: ИССЛЕДОВАНИЕ МЕСТНОСТИ

Самая обширная глава, в которой героям предстоит изучить проблемы, с которыми столкнулись местные жители, которых держит в страхе водяной, обложивший их долгами и обязательствами. Однако, объединившись вместе и узнав про долги каждого, можно будет совместно их закрыть.

В этой главе персонажи вольны исследовать поместье и близлежащие территории как им угодно и в любом порядке. Приведет обратно их в поместье лишь просьба Анники собраться всем вместе на ужин. И переночевать у них в удобных гостинных, в качестве жеста гостеприимства.

Суть сделок водяного в том, что для освобождения от долга он просит не всегда деньги, а скорее то, чего человек отдать ему будет не в силах или не в состоянии. Например, попросив у богатого помещика Ждана великую поэму. Или у разорившейся семьи Борислава аж 20 голов скота.

3.1 Поместье

Некогда это место сияло богатством: резные наличники, кованые ворота, расписные стены. Теперь же краска облупилась, ставни висят на одной петле, а сад зарос лопухами и крапивой. По двору гуляет сквозняк, свищущий в трещинах стен, как напоминание о прошедших временах. Конюшни пусты, а на месте фонтана — лужа с ржавой чашей. Всё вокруг будто стянуто тугой петлёй долгов, из которой хозяева не в силах вырваться.

Поместье представляет собой двухэтажное здание с большим количеством гостевых комнат, парой кладовых, комнатами для прислуги и главной гостиной с длинным столом и камином.

Борислава пока нет, он отбыл по делам и вернется только утром следующего дня. Хозяйством управляет Анника. Здесь живут и другие персонажи, каждый из которых хранит личные тревоги. Поместье — важный узел: отсюда игроки начнут распутывать клубок долгов и хитросплетений водяного.

Важные комнаты поместья:

Кабинет Борислава:

Здесь пахнет старой бумагой, воском и смолой. Длинный стол уставлен свитками, перьями и чернильницами. На полке деловые книги, карты рек и списки товаров. За тяжёлой занавеской маленький сейф с выщербленной замочной скважиной. Всё пространство кажется пережившим бурю, очень много начатых дел и никакого порядка.

Стол завален бумагами и торговыми расчётами. В углу можно увидеть запалившиеся карты и прочерченные старые торговые маршруты. Если герои возьмут эти карты, они могут помочь им в будущем во время большого торгового путешествия.

При этом если герои станут искать письма от друзей и партнеров, то не найдут ни одного.

Сейф можно взломать с помощью успешной **проверки Ловкости рук Сл 15**, в случае провала замок приходит в негодность и дальнейшие попытки становятся бесполезными. Внутри 50 зм и свиток заклинания **Языки**.

Комната Анники:

Светлая, почти стерильная комната. Всё здесь на своих местах: сундук с одеждой, узорное зеркало, травяной венок у окна. Возле кровати — шаль из тёмного плотного материала, непривычного для здешних мест. Под кроватью виднеется, выпирающий краем, небольшой сундук.

В сундуке спрятаны вещи с родины Анники - Нурмании. Многим они могут показаться ведьмовскими и чуждыми, однако совершенно безобидны.

Среди них странное ожерелье из очень плотных переливающихся водорослей, при успешной **проверке Природы или Истории Сл 14**, можно определить, что они принадлежали какому-то подводному волшебному обитателю.

Во время осмотра помещения, при успешной **проверке Восприятия Сл 12** — можно найти тайник с письмами друзей и партнеров Борислава, которые Анника прятала.

Комната Добромила:

Комната скромная, но аккуратная. У окна — лавка с ножом для резьбы, рядом грубо вырезанная фигурка лося. На стене висит деревянный щиток с простым солнечным знаком, а у кровати — стопка книг о путешествиях и торговых дорогах. Всё в комнате говорит о том, что мальчик пытается быть взрослым, но ещё держится за детские мечты.

Во время осмотра помещения, при успешной **проверке Восприятия Сл 12** — под столешницей можно найти дощечку с нацарапанными иллюстрациями: странные фигуры под большой ветвистой ивой и женщина, плывущая на середине озера. Если найти их и спросить об этом Добромила, он смутится и скажет, что такие видения часто посещают его во сне.

Судя по всему, Добромил не забросил учение Хорса и продолжает постигать его в меру сил и тех задатков, которые ему успел передать дядя.

Комната Любавы:

Маленькая светлая комната. В углу грубый, но крепкий деревянный сундук с куклами и тряпичными зверушками. На стене мелом нарисован круг, внутри которого солнышко и лодка. Кроватка застелена домотканым одеялом, на котором вышита ива. Пол и столик усеяны детскими рисунками различного содержания.

При использовании обнаружения магии или аналогов, или в случае успешной **проверки Магии Сл 15** по время обыска комнаты — можно понять, что на первый взгляд потертая игрушка зайца, является мощным защитным амулетом, который в случае чего может спасти от смерти. Работает так же как **Кольцо временного спасения**. Если расспросить об этом Любаву она скажет что это её любимая игрушка с которой она практически не расстается и связала её мама.

Изучив рисунки Любавы, можно обнаружить, что на некоторых из них, нарисованных только лишь черными цветами изображена женщина в длинном платье, стоящая посередине озера под большой ивой. Если игроки видели до этого рисунки Добромила то, они очень похожи. Если спросить у Любавы кто это, то при успешной **проверке Убеждения Сл 12** она скажет, что это её бабушка. Так или иначе после этого Любава в испуге закроет рот руками и убежит, стараясь больше не говорить с героями.

Комната Милославы:

*Комната Милославы проста и опрятна, как и она сама. У стены аккуратно застеленный топчан с вышитой подушкой, в углу деревянный ларь с несколькими платьями, свёрнутыми с почти военной точностью. Над кроватью висит высушенный венок из зверобоя и васильков, а на подоконнике маленький глиняный кувшин с мятой. На стене прибит клочок ткани, где мелким, старательным швом выведена буква **М**.*

Во время осмотра помещения, при успешной **проверке Восприятия Сл 12** — можно найти маленькое письмо, сложенное в несколько раз. Это неотправленное признание в любви Мирко, написанное неуверенно, но с искренней нежностью.

НПС в локации:

Борислав — отчаявшийся купец, друг Грени.

В момент прибытия героев в поместье отсутствует и прибудет на следующий день утром.

Глава семейства, мужчина лет сорока с лишним, широкоплечий, с тяжёлой походкой и измученным взглядом. На его лице застыла смесь упрямства и усталости: за последние годы он словно ссохся от забот и долгов. Небрежная борода и седина на висках выдаёт не возраст, а беды, что легли на его плечи. В голосе звучит глухой металл — так говорит человек, потерявший многое, но не позволивший себе сломаться.



Анника – жена Борислава из Нурманских земель. Женщина с ясными, тревожными глазами и крепким, но добрым лицом. Когда-то она была певчей в храме, и до сих пор в её голосе слышится отголосок былой лёгкости. Несмотря на бедность, она держит себя с достоинством: руки в трещинах от работы, но походка прямая, взгляд горит. Она разрывается между своей семьей, которую полюбила и родной матерью. И это горе пронизывает каждое её слово и движение.



Любава – дочь Анники. Наблюдательная, молчаливая. Видит больше, чем говорит. Может указать на странности в доме или в поведении матери.

Хочет, чтобы семья снова стала счастливой. Часто рисует, иногда — вещи, которые не могла видеть.



Добромил – сын купца, который чуть не утонул. Подросток лет шестнадцати, худощавый и длинноногий, с вихрастой русой шевелюрой. В нём угадывается упрямая искра отца и тихая решимость матери. Он всё чаще берёт на себя мужскую работу и старается не показывать страха — но по ночам часто просыпается в холодном поту. Добромил мечтает стать героем, но пока он лишь юноша, в котором взросление ускорено нуждой.

Ничего не помнит о происшествии на озере, если собрать достаточно доказательств и надавить, память вернется.



Милослава – прислуживает в Поместье и влюблена в плетельщика Мирко с деревни. Одна из немногих слуг, что остались с семьей после того, как она потеряли свой статус и положение.

По прибытию героев попросит их если они пойдут в деревню отнести послание Мирко в котором она просит его изготовить несколько корзин. Так же предупредит героев о том, что творится в этой местности что-то неладное.





3.2 Поместье богатого соседа

Поместье Ждана возвышается над болотистой низиной, словно чёрная птица на засохшем дереве. Его крыши покрыты почерневшим от времени осиновым лемехом, что скрипит под ветром, нарушая тишину этого места. Узкие окна заперты тяжёлыми ставнями. Внутри пахнет чернилами, пылью и отчаянием: пергаменты, смятые строки и незавершённые поэмы усеяли полы дома. А от подвальной двери веет холодом и илом.

Это поместье замкнутое, тёмное, и словно бы вырванное из жизни. Его владелец Ждан уединился здесь после проклятия, наложенного водяным: его брат спит вечным сном, не подаёт признаков жизни, и только исполнение особого условия (подарок водяному великой поэмы о любви) может разрушить заклание.

Поместье охраняется немногочисленной прислугой, также находящейся под страхом и чувством вялой апатии. Поместье полупустое, но богато — Ждан не разорился, но его дух угас.

Ждан богат и может легко предоставить нужные 20 голов скота для выплаты долга. Но просто так это не сделает. Он попросит помочь в освобождении его брата от проклятия и расскажет про сделку с водяным, показав на вещицы, которые они раньше добывали с братом и пообещав одну за помощь. Если в группе есть бард или кто-либо смыслящий в поэзии, он может потратить вечер и ночь на придумывание поэмы. **Проверка Харизмы Сл 18**, в случае успеха поэма будет готова. В случае провала следующая проверка будет со сложностью на 2 меньше, но потребуются еще одна бессонная ночь и т.д.

Ждан так же предложит помочь, если они помогут ему посвататься, с учётом хорошего исхода к Милославе которую он уже давно любит, но, к сожалению, не взаимно.

Ждан сам пробовал писать поэму, но всё, что у него выходит — мрачные строки. Только вдохновение или помощь (например, от Мирко) может сделать поэму «великой».

Важные комнаты поместья:

Кабинет Ждана: Стены уставлены книжными полками, часть книг о любви, поэзии, проклятиях и духах. Письменный стол завален черновиками поэм с зачёркнутыми словами, страничками с набросками портрета Милославы.

В большой стеклянной витрине огромная коллекция причуд и артефактов со странствий:

Но центром коллекции является **Хрустальное веретено**, украшенное золотой оправой. На вопросы о происхождении данного предмета Ждан будет отвечать уклончиво.

Подвал: небольшая чистая комната, пропахшая сыростью без видимых на то причин. В центре стоит небольшая кровать, на которой лежит брат Ждана, погруженный в вечный сон.

НПС в локации:

Ждан — молодой и богатый сосед помещик, влюблен в Милославу и готов помочь героям с водяным, если те помогут заполучить девушку. Водяной наложил на брата Ждана заклание вечного сна, которое снимется, только если водяному принести великую любовную поэму.

Хвастливый, но знающий свое дело. Погружен в свои думы и уныл. Носит красивый черный заморский плащ, подарок брата.

Ждан и сам когда-то хотел ограбить Водяного, поэтому если игроки решаться на такую авантюру, он предупредит их о рыбах, которые могут привлечь много внимания и расскажет об охране.



Молчаливая служанка Дарка — следит за порядком в доме. Сдержанная, преданная Ждану, суеверная. Хочет защитить своего хозяина и сохранить тайны поместья. Знает о происхождении веретена из коллекции артефактов.

Спящий брат Ждана (Всеволод) — лежит в подвале, закутан в накидку из звериной шкуры, выглядит живым, но не дышит.

При приближении к нему ощущается прохлада и запах речной тины. Можно услышать потусторонний шёпот, если долго стоять рядом.



3.3 БЕРЕГ ОЗЕРА ИЛЕМЕРЬ

Озеро Илемерь раскинулось среди мшистых болот, как тёмное зеркало, затянутое дымкой. Его воды густы, тихи и будто дышат сами по себе, а среди рогоза и ломких ив звучат странные всплески то ли рыбы, то ли голосов утонувших. Вдоль берега озера стоят древние камни, покрытые водорослями, словно защитники давно забытого святилища. Местные избегают этих мест: говорят, вода там живая, и обтаёт там недоброе.

У поросшего берега озера омут без дна — обитель водяного, докуда не достаёт свет и где он плетёт свои планы.

Все сказанное вблизи вод озера уходит ко дну. Водяной всё слышит и собирает сплетни и слухи людей, в дальнейшем используя это в своих коварных планах.

НПС в локации:

Водяной из озера Илемерь — древний и злоеущий, с телом цвета меди с патиной и глазами, мерцающими, как огоньки на болоте. Его длинные, спутанные волосы напоминают водоросли, а голос звучит, будто плеск волны в пустом колодце. Он медлителен в движениях и каждое слово его тянет, как вязкая трясина. Сковывает людей ложными обещаниями и долгами. Окутанный влажным туманом, он всегда рядом, даже если кажется, что воды вокруг тихи.



Если герои придут как просил посланник ночью на берег, то водяной явится им из пучин оседлав болотное отродье. Он объяснит им суть сделки с Анникой и условия освобождения Росавы, дав героям время до следующей ночи. Иначе он лично явится в поместье забрать своё.

Росава - мать Анники. Некогда крепкая, решительная женщина с сильным нравом и острым языком. Даже став русалкой, она не растеряла своей внутренней силы: говорит коротко, по делу, смотрит прямо, не отворачиваясь даже от самого Водяного. Её длинные волосы теперь сплетаются с водорослями, кожа отливает зелёным, и почти вся её жизнь проходит в пучине, но в голосе продолжает звучать упрямство и забота о дочери.



Обитель водяного

Глубины озера встречают тьмой и давлением огромной массы воды. А среди черноты вдруг открывается силуэт. Небольшой дворец, словно высеченный из тины, камня и застывшей воды. Колонны поросли водорослями, а на стенах шевелится ил. Здание светится изнутри тускло-зелёным светом, а его стены пульсируют, как живые. Здесь нет звуков, только вибрации, и с каждым метром что вы погружаетесь ниже чувствуется нарастающее сопротивление воды, кажется, будто она сдавливает дыхание, волю и путает мысли.

Во дворце одна большая зала, в центре которой расположена ложа. На ней с выражением глубокой задумчивости спит водяной. Никто не смеет в это время находится внутри. Лишь стража в лице 4 болотников охраняет ворота. Если герои пришли сюда с Росавой она может отвлечь стражу.

Если водяной проснется, он в гневе схватит всех к нему пришедших и выйдя на поверхность будет использовать заложников как рычаг для выгодной ему сделки.

Зал тянется полукругом, словно раскрытая раковина, стены которого покрыты гладким известковым налётом и струящимися водорослями. Свет в нём зелёный и мутный, отражающийся на стенах и потолке бликами и мерцанием. В центре зала огромная ложа, вытканная из водной тины, водорослей и костей утонувших зверей, покоящаяся на спинах каменных рыб.

По всей зале, плавают рыбы и медленно вращаются капли воздуха, застывшие в воде, внутри них мутные видения и изнутри доносятся отголоски звуков: шёпоты, стоны, детский смех и всхлипы.

Внутри пузырьков расположены воспоминания водяного о договорах, их нельзя уничтожить, но, если тронуть, можно попасть внутрь видения и увидеть момент заключения договора.

Каждый раз смотря внутрь видения, громко шумя, привлекая внимание или трогая водяного нужно пройти **проверку Скрытности Сл 8**, в случае провала водяной пробуждается. Каждая последующая проверка усложняется на 2.

Осматривая помещение, можно заметить чёрный маленький пузырёк, который витает на краю комнаты. Посмотрев в него, можно увидеть, как водяной влюбился в человеческую девушку и вместе они, хоть и недолгое время были счастливы. Однако она предала его, все это время лишь втираясь в доверие, чтобы в нужный момент ограбить его дворец и исчезнуть навсегда.

Разъяренный водяной хотел утопить девушку, но той удалось из последних сил выбраться на берег и избежать участи стать русалкой. Дальнейшая судьба ее трагична – у нее едва хватило сил добраться до заброшенной мельницы. Там она и умерла от переохлаждения вдали от людей, полной ненависти к своей судьбе, став злым духом – кикиморой, известной местным жителям под именем Сетеница.

Приблизившись к самой ложе, вокруг героев начнут собираться и роиться рыбы, привлеченные невиданными ранее гостями, с каждой минутой их будет становиться все больше, если их не отвлекать.

Рядом с ложем водяного расположен большой, закрытый стеклянный шкаф, за створками которого покоится длинный трезубец. Изготовленный из неведомого зеленоватого металла он отблескивает и будто манит его забрать.

На шкафу лежит заклятие **Сигнал тревоги**, которое можно обнаружить с помощью использования заклинания обнаружение магии или успешной **проверки Магии Сл 14**.

Для взлома скрипучего замка шкафа требуется **проверка Ловкости рук Сл 15**. Открыв его, герои могут забрать **Трезубец командования рыбам**.

Силы противника:

Водяной (уязвимость к урону излучением)

Болотники (Болотные духи) x2

Болотное отродье x1

- Легендарные действия -

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

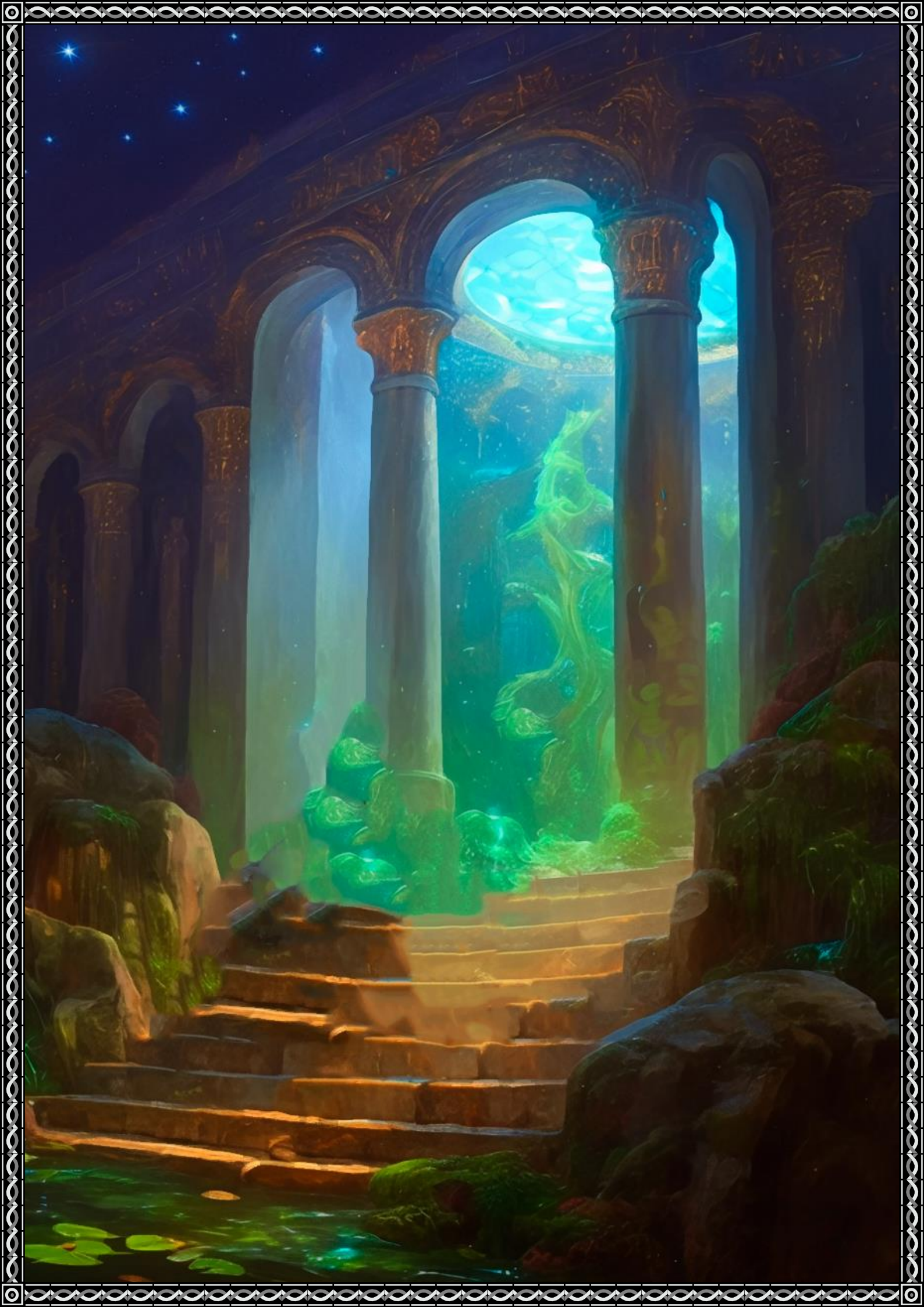
Озерный ужас. Водяной опутывает водорослями, исходящими из его тела существо в пределах 40 футов. Цель должна пройти **спасбросок Силы Сл 14**, при провале получая 2к4 дробящего урона и состояние схваченный (Сл высвобождения 14). Каждый следующий ход если цель еще опутана Водяной бонусным действием может сжать водоросли нанося еще 2к4 дробящего урона. Водоросли имеют уязвимость к огню, 10 КД и 10 хитов.

Обращение водой. Водяной обращается водой и плавает на 30 футов в выбранную точку игнорируя все препятствия и проходя там, где могла бы пройти вода, в конце пути обращаясь обратно. Если на пути находилось существо оно должно пройти **спасбросок Силы Сл 14** или станет сбито с ног.

- Действия логова -

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

- Само озеро подчиняется воле водяного и начинает сильнее давить толщей воды на всех существ кроме водяного и его сподручных. Все попавшие под эффект должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 12**, в случае провала, скорость существа уменьшается до 0, в случае успеха вдвое, до начала его следующего хода.
- Резвевя руками водяной в 60 футах от себя образует на выбор:
 - Водяную воронку, которая в радиусе 40 футов притягивает в свой центр всех существ проваливших **спасбросок Телосложения Сл 12**
 - Водяной взрыв, который в радиусе 40 футов отталкивает от своего центра на 30 футов всех существ проваливших **спасбросок Телосложения Сл 12**



3.4 Деревня Лозиничи

Лозиничи прижались к склону мягкого холма у излучины реки, между берёзовой роцей и зарослями лозы. С десятков небольших изб ютятся друг с другом от старости уходя в почву. Земли здесь плодородные, но часто затапливаются разливами. Лозиничи будто покрыты дымкой, по утрам над деревней стелется туман от близлежащей реки, выходящей из озера Илемерь, а по вечерам оттуда же слышны заунывные песни. Жители суеверны, часто вешают над входами венки пучков полыни, ставят у калиток черепки с углём.

Лозиничи — это точка, где влияние водяного ощущается наиболее сильно, хоть напрямую об этом никто не говорит. Деревня — полузависимая, каждый житель платит свою цену: кто-то молчанием, кто-то вещами, кто-то частичкой себя. Жители суеверны, разобщены страхом и стыдом, и только вмешательство героев может сдвинуть ситуацию.

Почти все жители проводят свое время на полях, а на досуге собираются в избе старосты, либо в центре деревни возле колодца, где обсуждают скопившиеся проблемы.

В деревне, игроки так же смогут найти торговца. Несмотря на скудный ассортимент, он продает полезные товары и припасы. Все позиции из таблицы **Снаряжение** (Книги игрока).

НПС в локации:

Мирко – плетельщик, деревенский парень и балагур с душой и задатками поэта. Смелый и отчаянный. Влюблен в Милославу с поместья. Частенько распекает песни за работой у входа в деревню.

Может помочь написать поэму для Ждана, но взамен потребует помочь его семье с выплатой долга водяному. Они обязаны принести водяному моток тончайшей пряжи из возможных. В деревне такого не достать, да и денег не хватит.



Деревенские жители и их долги Водяному:

кб	Имя	Описание	Долг
1	Оленка	Вдова-неумеха.	Ранее искусная мастерица, отдала свое умение ткать за исцеление единственного сына. Не может заниматься ткачеством — иначе сын снова заболеет
2	Грушана	Травница, злая на всех	В обмен на знания трав для помощи деревни заключила договор, по которому её внучка теперь болеет.
3	Ярема	Рыбак, одноголазый	За спасение от шторма отдал зрение на один глаз и обязался приносить улов каждое новолуние.
4	Златка	Вышивальщица, вдова	За покой души мужа отдала способность радоваться. Никогда не улыбается.
5	Тихомир	Кликушник, ночует у реки	Ночует у реки. В обмен на избавление от кликушества, пообещал каждый год уводить одного путника к озеру
6	Угрюм	Охотник, угрюмый	За спасение жены от болезни должен отдавать часть добычи — каждое животное умирает мучительно.

Таблица слухов:

к8	Слух
1	Шепотом и в страхе местные говорят о старой мельнице на холме к северу от деревни. Там обитает злая ткачиха кикимора.
2	Водяной раньше был не такой злой, но со временем очерствел к людям и затаив старую обиду обложил деревенских долгами по сделкам.
3	Поговаривают Анника темная колдунья, что обворожила Борислава
4	Ждан уже больше года безвылазно сидит у себя в поместье и брата его давно уже не видно
5	Мирко тайком приносит цветы Милославе
6	Частенько у поросшего берега реки у Большой ивы видели женскую фигуру, которая разговаривала с водой
7	Водяной никогда не выходит из вод озера при свете дня
8	Мало кто посещает Лозиничи, а кто может уезжает жить в лучшие места, скоро так от деревни ничего и не останется



3.5 Логово Кикиморы

Старая мельница стоит на отшибе, полуразвалившаяся, укрытая бурьяном и вязким болотным туманом. Доски её почернели от времени и влаги, водяное колесо покосилось, а к реке давно никто не подходил. Изнутри сквозь треснувшие ставни просачивается странное тусклое свечение, будто в мельнице кто-то живёт — или дремлет. Воздух вокруг густ от запаха плесени и паутины. Кажется, будто само время здесь запуталось в узоры невидимого веретена.

Это логово кикиморы-прядильщицы, враждующей с водяным за влияние над здешними землями. Сетеница, как она себя называет, не злодей, но и не союзник: она действует ради собственной выгоды и интереса, и помощь героям даст только в обмен на услугу.

Сетеница – на вид обычная, ворчливая и сгорбленная вечно что-то плетущая старуха. Однако за этим образом скрывается сильная и злопамятная колдунья. Ехидная, проницательная, терпеливая. Не любит лезть, но ценит вежливость. Может сменить облик на паучий и крайне жуткий, если разозлится.



Хочет вернуть хрустальное веретено и сохранить свою территорию от посягательств Водяного. Говорит загадками и любит играть словами. В доме у неё всё будто живое, нити и куклы на полке двигаются сами по себе и повсюду ползают пауки.

Герои могут получить от неё тончайшую паутину-пряжу, необходимую для выплаты долга семье Мирко, а также знания о Водяном и его слабости к свету. Однако сначала придётся отыскать хрустальное веретено, некогда украденное у неё. Она точно знает, что веретено не унесли далеко, т.к. чувствует его магическое присутствие, однако не может понять, где конкретно.

Все что она помнит, это что во время ограбления, двое мужчин прокрались в её дом и выкрали сокровище. На одном из них была накидка из серой звериной шкуры, а на другом чёрный плащ заморский.

Ворами были Ждан со своим братом, а веретено можно найти в их поместье.

Если герои принесут веретено, Сетеница даст не только пряжу, но и информацию о слабостях водяного.

Внутри помещения в центре огромное веретено из кости и дерева. Вокруг сотни нитей, свисающих с потолка и уходящих в темноту. Некоторые из них двигаются сами.

На полках с пряжей хранится тончайший материал, из которого Сетеница плетет свои изделия

Гнездо-паутина под крышей: здесь живёт **плетеная кукла**, которую Сетеница называет «доченькой». Слишком громкие разговоры или агрессия пробуждают её, и она может напасть.

Силы противника:

Сетеница
Живая кукла

Обрубив все нити, управляющие куклой (4 штуки) её можно обездвигить. Каждая нить имеет 10 КД и 1 хит.

Хрустальное веретено

Сетеницы могущественный артефакт, имеющий все свойств предмета **Веретено судьбы**, за исключением того, что владеть им может только Сетеница (пока жива, после смерти право владения переходит тому кто следующим настроится на предмет), так же заряды веретена восстанавливаются раз в месяц.





3.6 Ночевка в поместье

Как только герои изучат несколько локаций им придет известие о том, что их приглашают в поместье на ужин и предлагают переночевать.

Этой же ночью Анника пойдет на озеро повидаться с матерью. Герои это заметят и могут пойти следом проследив. Там она, будучи зажатой в угол расскажет всю правду про себя и сделку.

После этого водяной сам или через подручных передаст то, что ему не нравится, как на его территории мутят воду. Поэтому теперь долг Борислава должен быть выплачен до завтрашней ночи или будет худо.

3.7 Следующий день

На следующий день после ночёвки в поместье прибудет Борислав, отлучавшийся по делам.

Примерно в то же время в Лозиничи явится жрец Богуслав и начнёт спрашивать у жителей деревни об их проблемах. Если герои там уже были, то староста пошлёт гонца сообщить им о пришедшей подмоге.

Теперь у героев есть время до конца дня на то, чтобы добыть еще больше информации, использовать её и придумать способ победить или обхитрить водяного.

Ритуал Хорса

Богуслав, при встрече может предложить рискованный план. Он может провести ритуал, который избавит всех местных от договора с водяным, но для этого нужно:

- Чтобы каждый кто имеет долг перед водяным сознался в этом открыто и вознес молитву на амулете Бога Хорса, которым владеет Богуслав.
- Амулет этот после всего нужно будет отнести на самое высокое и видное место в округе (**мельница Сетеницы**)
- Там жрецу необходимо будет произнести правильные слова и **либо** каждому присутствующему пожертвовать чем-то очень важным для себя, не обязательно дорогим, **либо** второму жрецу необходимо будет помочь в обряде, например Добромилу.
- И самое важное. Нужна частичка водяного (водоросли с его тела, волосы и пр.). С этим может помочь Росава, но одна она не справится. Кто-то должен отправиться с ней в **логово** водяного на дно озера днем, пока он спит и выкрасть эту частичку. Росава сможет отвлечь его прислужников и предоставить 2 **зелья подводного дыхания** для этой авантюры, больше у неё нет.

ГЛАВА 4: КОНЕЦ ВТОРОГО ДНЯ

Кульминация и реализация всей добытой информации. Это могут быть:

- Битва, которая может произойти в разных локациях и при разных обстоятельствах, и на которую можно привлечь местных.
- Кооперация всех местных жителей для выплаты общего долга и избавления от водяного.
- Распутанная сеть долгов и освобождение только некоторых из жителей.
- Хитрый план по обману водяного.
- Проведение ритуала богу Хорса с помощью Богуслава.

Если герои смогут остановить водяного, честно договорившись или выполнив условия то озерный владыка пересмотрит свое мнение на счет людей и станет больше им доверять.

Если герои смогут убить водяного, то деревня и окрестности раз и навсегда освободятся от долгов и влияния подводного тирана. Однако природа не терпит пустоты и его место или его территорию в ближайшем будущем займет кто-то еще. Возможно Сетеница, если вернет свои силы с помощью веретена станет новой местной потусторонней владычицей.

Если герои снимут долг семьи Борислава, то купец согласится помочь в торговом предприятии Грени и впервые за долгое время, с улыбкой на лице, соберется в новый поход.

Если герои снимут долги с деревни, то местные жители отблагодарят героев подарив им по 50 зм на каждого.

Если Ждану помогут пробудить брата, то он может либо так же согласиться помочь Грени в его торговом походе либо просто отплатить героям деньгами, дав по 100 зм на каждого.

Если Сетенице вернут её веретено, то она станет намного сильнее и возможно захочет сама одолеть водяного, найдя себе приспешников. Деревня и окрестности станут полем битвы двух могущественных сил.

В случае успешного проведения ритуала Хорса. Божество берет деревню и все расположенные рядом с ней усадьбы под свою защиту. Водяной больше не имеет власти над этой местностью, он изгнан Хорсом в глубины озера, а все долги жителей водяному обменены Хорсом на обещание жителей десять лет подряд жертвовать озеру черного петуха. Сетеница изгнана из мельницы в лес, а место мельника занял Мирко, который должен следить за исполнением нового договора.

Приложения

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ:

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Послушник

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Дружинник

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

3

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

18

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

28

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

3 / 3

ТЕКУЩИЕ

d10

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+0

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

11

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +2 Спасбросок

☒ +4 Атлетика

☐ -1 Спасбросок

☐ -1 Анализ

☐ -1 История

☐ -1 Магия

☐ -1 Природа

☒ +1 Религия

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

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

ЛОВКОСТЬ

+0

11

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +0 Спасбросок

☐ +0 Акробатика

☐ +0 Ловкость рук

☐ +0 Скрытность

МУДРОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +3 Спасбросок

☐ +1 Восприятие

☐ +1 Выживание

☒ +3 Медицина

☒ +3 Проницательность

☐ +1 Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +2 Спасбросок

ХАРИЗМА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +5 Спасбросок

☐ +3 Выступление

☐ +3 Запугивание

☐ +3 Обман

☐ +3 Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

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

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

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

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ Божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО (3 в день). Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения злых сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех Исчадий, Небожителей и Нежити в пределах 60 футов, не имеющих **полного укрытия**. Вы знаете вид (Исчадие, Небожитель, Нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно. В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены.
Сл спасброска от заклинаний - 13
Известные заклинания (3 ячейки 1-го уровня): [Лечение ран](#), [Защита от зла и добра](#), [Щит веры](#), [Обнаружение магии](#), [защита от зла и добра](#), [убежище](#)

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1 раз, восстанавливается на коротком отдыхе)
Священное оружие. Действием наполните одно оружие, которое держите, позитивной энергией. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием. Также оружие испускает **яркий свет** в радиусе 20 футов и **тусклый свет** в пределах ещё 20 футов. Оружие является волшебным в течение этого времени.

Изгнать нечистого. Вы действием показываете свой священный символ. Все Исчадия и Нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получают урон. Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут.

СНАРЯЖЕНИЕ

Боевой молот и щит

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

80 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

Я прибыл в эти земли, следуя за слухами о зле, таящемся в болотах и лесах этого края. Я надеюсь найти источник скверны, что нарушает равновесие и несёт страдания простым людям и искоренить именем своего покровителя, бога Хорса.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ☒ Лёгкие ☒ Средние ☒ Тяжёлые ☒ Щит

ОРУЖИЕ ☒ Простое ☒ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Клятва преданности
Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:
Честность. Не лгите и не обманывайте. Да будет слово ваше незыблемо.
Отвага. Никогда не бойтесь действовать, хотя и проявляя мудрость в осторожности.
Сострадание. Помогайте другим, защищайте слабых и карайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.
Честь. Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Делайте как можно больше добра, и как можно меньше дурного.
Долг. Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняйтесь тем, кто имеет власть над вами.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Чужеземец

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

ОХОТНИК

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

3

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

15

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

21

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

3 / 3

ТЕКУЩИЕ

d10

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+3

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

16

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

Атлетика

ОУРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

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

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

Акробатика

Ловкость рук

Скрытность

МУДРОСТЬ

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

Восприятие

Выживание

Медицина

Проницательность

Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

ИСТОЩЕНИЕ

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

ХАРИЗМА

-1

8

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

Спасбросок

Выступление

Запугивание

Обман

Убеждение

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

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

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

Предпочтительный противник (2 в день) Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить его и сделать своим избранным врагом на 1 минуту или, пока не потеряете концентрацию. Первый раз в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по избранному врагу и наносите ему урон, вы можете дополнительно нанести **1к4** урона.

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

Сл спасброска от заклинаний - 13

2 ячейки 1-го уровня

Известные заклинания:
[Опутывающий удар \[Ensnaring strike\]](#)
[Град шипов \[Hail of thorns\]](#)
[Разговор с животными \[speak with animals\]](#)

ПЕРВОЗДАННАЯ ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ
Вы можете действием потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили (или в пределах 6 миль, если вы находитесь в избранной местности): Аберрации, Драконы, Исчадия, Небожители, Нежить, Феи и Элементали. Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

Щит

ОРУЖИЕ

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

СНАРЯЖЕНИЕ

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

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Народный герой

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Бойник

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

3

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

14

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

35

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

3 / 3

ТЕКУЩИЕ

d12

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ -1 Спасбросок

☐ -1 Анализ

☐ -1 История

☐ -1 Магия

☒ +1 Природа

☐ -1 Религия

ИНИЦИАТИВА

+1

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

13

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +5 Спасбросок

☒ +5 Атлетика

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

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

ЛОВКОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +1 Спасбросок

☐ +1 Акробатика

☐ +1 Ловкость рук

☐ +1 Скрытность

МУДРОСТЬ

+1

12

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +1 Спасбросок

☒ +3 Восприятие

☒ +3 Выживание

☐ +1 Медицина

☐ +1 Проницательность

☒ +3 Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +5 Спасбросок

ХАРИЗМА

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +0 Спасбросок

☐ +0 Выступление

☒ +2 Запугивание

☐ +0 Обман

☐ +0 Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

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

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

Ярость (2 в день) В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости и получить преимущества:

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

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

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

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

ИСКАТЕЛЬ ДУХОВ Ваш путь, тесно связанный с дикой природой, даёт вам близость с животными. Вы получаете возможность накладывать заклинания **животные чувства [beast sense]** и **разговор с животными [speak with animals]**, но только в виде ритуалов.

ТОТЕМНЫЙ ДУХ - Медведь. В состоянии ярости вы получаете сопротивление урону всех видов, кроме урона психической энергией. Дух медведя делает вас достаточно крепким, чтобы выдержать любое испытание.

СНАРЯЖЕНИЕ

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

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ☒ Лёгкие ☒ Средние ☐ Тяжёлые ☒ Щит

ОРУЖИЕ ☒ Простое ☒ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ☒ Лёгкие ☒ Средние ☐ Тяжёлые ☒ Щит

ОРУЖИЕ ☒ Простое ☒ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Отшельник

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Жрец

КЛАСС

Домен жизни

ПОДКЛАСС

3

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

18

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

26

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

3 / 3

ТЕКУЩИЕ

d8

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

-1

СКОРОСТЬ

25

П. ВОСПРИЯТИЕ

12

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+2

14

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +2 Спасбросок

☐ +2 Атлетика

☐ +1 Спасбросок

☐ +1 Анализ

☒ +3 История

☐ +1 Магия

☐ +1 Природа

☒ +3 Религия

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ			
Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Боевой молот	4	d8+2	
Священное пламя		1к8	Спасбросок Ловкости Сл 13 на цель заклинания

ЛОВКОСТЬ

-1

8

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ -1 Спасбросок

☐ -1 Акробатика

☐ -1 Ловкость рук

☐ -1 Скрытность

МУДРОСТЬ

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +4 Спасбросок

☐ +2 Восприятие

☐ +2 Выживание

☒ +4 Медицина

☒ +4 Проницательность

☐ +2 Уход за животными

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1 раз в день)
Вы получаете возможность направлять божественную энергию, для лечения тяжёлых ранений.

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

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

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

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

Сл спасброска 13
3 ячейки заклинаний

[Приказ \[Command\]](#)
[Лечащее слово \[Healing word\]](#)
[Лечение ран \[Cure wounds\]](#)
[Нанесение ран \[Inflict wounds\]](#)
[Благословение \[Bless\]](#)

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

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +3 Спасбросок

ХАРИЗМА

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +2 Спасбросок

☐ +0 Выступление

☐ +0 Запугивание

☐ +0 Обман

☐ +0 Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ

☒ Лёгкие ☒ Средние ☒ Тяжёлые ☒ Щит

ОРУЖИЕ

☒ Простое ☐ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Инструменты пивовара

СНАРЯЖЕНИЕ

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

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА Отшельник		Волхв Велеса	3 УРОВЕНЬ	КЛАСС ЗАЩИТЫ 14 ЩИТ	ХИТЫ	КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ	
ПРЕДЫСТОРИЯ Человек		КЛАСС Круг Земли			ВРЕМЕННЫЕ 23	3 / 3 ТЕКУЩИЕ	УСПЕХИ	
ВИД		ПОДКЛАСС			ТЕКУЩИЕ	МАКСИМУМ	КОСТЬ d8	ПРОВАЛЫ

Long Story Short

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

СИЛА +0 11 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
☐ +0 Спасбросок
☐ +0 Атлетика

☒ +4 Спасбросок
☐ +2 Анализ
☐ +2 История
☐ +2 Магия
☒ +4 Природа
☒ +4 Религия

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

ЛОВКОСТЬ +1 13 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
☐ +1 Спасбросок
☐ +1 Акробатика
☐ +1 Ловкость рук
☐ +1 Скрытность

МУДРОСТЬ +3 16 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
☒ +5 Спасбросок
☐ +3 Восприятие
☐ +3 Выживание
☒ +5 Медицина
☐ +3 Проницательность
☒ +5 Уход за животными

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

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2 14 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
☐ +2 Спасбросок

ХАРИЗМА -1 9 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР
☐ -1 Спасбросок
☐ -1 Выступление
☐ -1 Запугивание
☐ -1 Обман
☐ -1 Убеждение

ИСТОЩЕНИЕ
□ □ □ □ □ □

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ
□

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ	
ДОСПЕХИ	☒ Лёгкие ☒ Средние ☐ Тяжёлые ☒ Щит
ОРУЖИЕ	☒ Простое ☐ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ
Набор травника

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

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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Солдат

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Наемник

КЛАСС

Чемпион

ПОДКЛАСС

3

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

15

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

25

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

3 / 3

ТЕКУЩИЕ

d10

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+2

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

13

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+5

Спасбросок

+5

Атлетика

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

ЛОВКОСТЬ

+2

15

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+2

Спасбросок

+4

Акробатика

+2

Ловкость рук

+2

Скрытность

МУДРОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+1

Спасбросок

+3

Восприятие

+1

Выживание

+1

Медицина

+1

Проницательность

+1

Уход за животными

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+4

Спасбросок

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

ХАРИЗМА

+0

11

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

+0

Спасбросок

+0

Выступление

+2

Запугивание

+0

Обман

+0

Убеждение

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

Сражение большим оружием

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

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере **1к10 + 2**.
Использував это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

Невероятная устойчивость

Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление урону ядом.

ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ

Вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного.
Использував умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

УЛУЧШЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

Щит

ОРУЖИЕ

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Общий и эльфийский языки

Набор игровых костей

СНАРЯЖЕНИЕ

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

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

С тех пор вы стараетесь лишний раз не браться за меч, творить добро и помогать окружающим.

ПОСЛАННИК ВОДЯНОГО

Класс доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Бонус мастерства 2

Действия

Жало-клинок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона плюс 5 (2к4) урона ядом. Если фея имела преимущество в броске атаки, цель получает дополнительно 3 (1к6) рубящего урона.

Использование заклинаний. Посланник может накладывать одно из следующих заклинаний, не требующее материальных компонентов и использующее Харизму в качестве базовой характеристики для заклинания (Сл спасброска заклинания 12):

2/день каждое: порча[bane], скольжение [grease]

1/день: глухота/слепота [blindness/deafness]

Кража нервов (1/день). Посланник испускает взрыв сбивающей с толку магии в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 12, иначе оно будет испугано феей на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе в случае успеха.

Бонусные действия:

Озорная скрытность. Посланник выполняет действие Засада



Болотник

Класс доспеха 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ

8 (-1)

ЛОВ

12 (+1)

ТЕЛ

12 (+1)

ИНТ

9 (-1)

МДР

11 (+0)

ХАР

7 (-2)

Навыки Скрытность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Бонус мастерства 2

Предсмертная вспышка. Когда болотник умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше *Среднего* в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока болотник остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Болотник изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше *Среднего*, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.



Водяной

Большой 2х2 клетки

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт., плавающая 90 фт.

СИЛ

18 (+4)

ЛОВ

14 (+2)

ТЕЛ

18 (+4)

ИНТ

5 (-3)

МДР

10 (+0)

ХАР

8 (-1)

Сопротивление к урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Бонус мастерства 3

Водяное тело. Водяной может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если водяной получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 футов до конца его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Водяной совершает два Размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Захлест (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве водяного должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Если размер цели не больше *Большого*, схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она она также становится опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства водяного.

Водяной может одновременно держать в захвате одно существо *Большого* размера или до двух существ *Среднего* размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Существо, находящееся в пределах 5 футов от водяного, может вытянуть существо или предмет, если совершит *Действием* проверку Силы со Сл 14 и преуспеет.



ОЗЕРНОЕ ОТРОДЬЕ

Средний 1 клетка

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 20 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ

15 (+2)

ЛОВ

8 (-1)

ТЕЛ

15 (+2)

ИНТ

6 (-2)

МДР

10 (+0)

ХАР

8 (-1)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Бонус мастерства 2

Ограниченная амфибия. Морское отродье может дышать и на воздухе, и под водой, но должен погружаться в воду хотя бы раз в день в течение 1 минуты, чтобы не задохнуться.

Действия

Мультиатака. Озерное отродье совершает два **Безоружных удара** и одну атаку **Рыбьей анатомией**.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Рыбья анатомия. Отродье обладает одной или более из следующих вариантов атаки, если имеет соответствующую анатомию (выберите одну или бросьте к6):

1–2: Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

3–4: Ядовитые иглы. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 3 (1к6) урона ядом и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения со Сл 12 или стать [отравленной](#) на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

5–6: Щупальце. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) дробящего урона и цель [схвачена](#) (Сл высвобождения 12) если это Среднее существо или меньше. До окончания [захвата](#) отродье не может использовать это щупальце на другую цель.



КИКИМОРА

Средняя 1 клетка

Класс доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ

18 (+4)

ЛОВ

12 (+1)

ТЕЛ

16 (+3)

ИНТ

13 (+1)

МДР

14 (+2)

ХАР

14 (+2)

Навыки Внимательность +4, Магия +3, Обман +4, Скрытность +3 Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Бонус мастерства 2

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой кикиморы является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: [злая насмешка](#) [[vicious mockery](#)], [малая иллюзия](#) [[minor illusion](#)], [пляшущие огоньки](#) [[dancing lights](#)]

Подражание. Кикимора может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку [Мудрости \(Проницательность\)](#) со Сл 14.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Иллюзорная внешность. Кикимора покрывает себя и всё, что несёт и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое существо примерно её размера и стеганоидным телом. Иллюзия оканчивается, если кикимора умирает, можно окончить её *бонусным действием*. Изменения, внесённые эти эффектом, не проходят физическую проверку. Например, кожа кикиморы может выглядеть гладкой, но тот, кто её коснётся, почувствует морщины. Если же полагаться только на зрение, то существо должно Действием совершить проверку [Интеллекта \(Анализ\)](#) со Сл 20 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Невидимая ходьба. Кикимора магическим образом становится [невидимой](#), пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервёт концентрацию (как при [концентрации](#) на заклинании). Будучи [невидимой](#), она не оставляет физических следов, так что выследить её можно только с помощью магии. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, становится [невидимым](#) вместе с ней.



ЖИВАЯ КУКЛА

Крошечная 1/4 клетки

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 28 (8к4 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ

3 (-4)

ЛОВ

11 (+0)

ТЕЛ

13 (+1)

ИНТ

10 (+0)

МДР

10 (+0)

ХАР

7 (-2)

Спасброски Инт +2, Мдр +2, Хар +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям паралич, окаменение, отравление Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10

Бонус мастерства 2

Обманчивая внешность. Если кукла неподвижна на момент начала сражения, она имеет преимущество на проверку инициативы. Более того, если существо не наблюдало за перемещениями или действиями куклы, оно должно преуспеть в проверке [Интеллекта \(Расследование\)](#), чтобы понять, что кукла одушевлена.

Регенерация. Кукла восстанавливает 5 хитов в начале каждого своего хода. Если кукла получает урон огнём или психической энергией, эта особенность не действует в начале её следующего хода. Кукла умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Необычная природа. Кукла не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

Действия

Хваткие руки. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: цель становится [схваченной](#) (Сл высвобождения 6) и получает 11 (2к10) урона психической энергией в начале каждого своего хода, пока [захват](#) не окончится. Кукла может [схватить](#) только одну цель.

Бонусные действия

Хихиканье (перезарядка 4–6). Кукла хихикает над одним или двумя существами в пределах 30 футов от себя, которые может видеть. Каждая цель, которая может слышать куклу должна совершить спасбросок Интеллекта со Сл 11, автоматически преуспевая, если имеет Интеллект 4 или меньше. При провале существо получает 2к4 урона психической энергией и становится [недееспособным](#) на 1 минуту, поскольку содрогается в приступе смеха. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Преуспевшее в спасброске существо становится невосприимчивым к Хихиканью на 24 часа.



Благодарю за прочтение!

Часть артов в приключении, были созданы с помощью Midjourney (спасибо Korozy ([Таверна Короза](#))). Арты монстров взяты из работ замечательного [Tony Sart](#) и на просторах интернета. Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop.

Если хотите поддержать автора:

[Бусти](#) и [Ютуб](#)



© 2024 год, Титов Михаил.

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