

# Мытари и бастарды

HOME BREW

Приключение для 3-4 игроков 1 уровня



# Содержание

- [Авторское предисловие](#).....3
- [Предыстория](#).....3
- [Введение для персонажей](#).....4
- [Деревня Сова](#).....5
- [Путь до лагеря](#).....8
- [Лагерь Робина](#).....10
- [Поместь Барона Голдбаха. Концовка](#).....11



# Авторское предисловие

**Н**ебольшое приключение для 3-4 персонажей 1 уровня, посвященное попытке выяснить судьбу сборщика налогов в пользу местного феодала. По окончании приключения герои получают 2й уровень.

Модуль содержит в равной степени как боевые сцены, так и социальные, чтобы в полной мере показать возможности игры. Его можно использовать как вводный сценарий для начинающих игроков, так и в качестве стороннего задания для вашей кампании. Для того чтобы вы могли сыграть приключение, вам будет необходима информация из **Книги игрока**, а также **Бестиария**, чтобы иметь возможность использовать характеристики различных противников.

## Предыстория

**Б**арон **Фриц Голдбах** с детства вел себя как типичный аристократ: избалованный и эгоистичный ребенок делал всё, что ему заблагорассудится, не заботясь о последствиях своих действий. Много лет назад он со своим отцом участвовал в большой весенней охоте и остановился в деревне **Совы**. Там ему крайне приглянулась местная крестьянка - дочь старосты по имени **Велла**. И хотя девушке не нравились манеры и характер Фрица, отказаться от его притязаний она не могла, поскольку это грозило бы её деревне большими неприятностями. После проведенной ночи с Голдбахом-младшим, девушка забеременела и у неё родился сын, которого она назвала **Робин**ом. Так как его отец практически сразу забыл об этом эпизоде жизни, первые годы ребенок рос в деревне, не зная кто его настоящий отец.

Спустя несколько лет старый Голдбах умер, а его сын унаследовал владения. В честь принятия наследства он закатил пир, на который пригласил многих окрестных лордов, а также самых доверенных подданных своих владений. В их числе был отец Веллы, который помимо того что был старостой деревни, в прошлом слыл успешным авантюристом. Девушка отправилась вместе с ним, в надежде что взбалмошный наследник предыдущего барона вспомнит о ней, однако барон сделал вид, будто не знает её, но девушка заметила, что он явно узнал в её сыне свои черты. Вечером того же дня люди барона избили отца Веллы, дав понять, чтобы староста со своей дочерью больше не смели появляться при дворе и вообще забыли о том, что Робин его сын. После этого Велла поклялась, что отомстит за поруганную честь и добьется того, чтобы её сына признали наследником Голдбаха.

В **Приложении** также будут приведены ссылки на характеристики существ, взятые с сайта [Dungeon.su](http://Dungeon.su). Используйте их в тех случаях, когда они необходимы. Там же будут приведены характеристики существ, созданных специально для модуля. Помимо этого вы можете изменить любые элементы модуля так, как посчитаете нужным для своей партии.

Вы можете поддержать меня как автора комментариями, лайками и подпиской на следующих ресурсах:

[Группа VK](#)  
[Телеграмм-канал](#)  
[Сервер Discord](#)

Однако у барона на тот момент уже была жена, а у них родился свой сын. Шли годы, сын барона подрос и начали принимать участие в делах отца. Робин тоже повзрослел и мать рассказала ему о его происхождении. Он был расстроен, но пообещал что поможет матери отомстить. Отец Веллы долго отказывался, но в конце-концов решил, что передаст свои знания авантюриста дочери с внуком, хоть и не одобрял их идеи открыто мстить барону, за которым стоит немало людей. Однако Велла уже обдумывала в голове план, который занял следующие годы.



## Введение для персонажей.

**В**ы были срочно приглашены ко двору местным бароном Фрицем Голдбахом. Не так важно где застало вас его предложение: возможно вы остановились в таверне рядом с его владениями, быть может наткнулись на гонца по дороге. Мастер волен обставить эту встречу любым удобным способом, однако прежде всего он должен подчеркнуть её срочность.

Путь до поместья барона не должен занять много времени. Как только персонажи игроков придут на место Голдбах расскажет им о важном деле, ради которого призвал их - выяснить что именно случилось со сборщиком налогов, которого он послал ранее в свою деревню под названием Сова. При этом барон дает понять, что судьба сборщика его волнует гораздо больше, чем тот налог что он должен был собрать, поскольку это не кто-нибудь а его сын Виктор. Барон послал его собрать дань пару дней назад, но тот не вернулся в ожидаемый срок. На протяжении разговора Голдбах будет вежлив, однако даст понять, что никакой посильной помощи он оказать не сможет, поскольку опасается нападения на поместье от "бандитов, что засели где-то в лесах", в случае своего отсутствия. За выполнение поручения он наградит персонажей суммой в 150 золотых монет и добавит еще 100 монет сверху, если тот кто ответственен за похищение его сына будет убит и 150 монет в случае, если будет доставлен живым.

Если персонажи игроков спрашивают барона касательно деталей поручения, то вы можете зачитать им следующие ответы на вопросы:

### **Может ли быть так, что он просто задержался в деревне?**

*Он должен был отправить мне послание ещё два дня назад, но от него не было никаких вестей. Именно поэтому я и вызвал вас так срочно: каждый час на счету.*

### **"Может быть его ограбили по пути?"**

*С ним была хорошо вооруженная охрана, вряд ли бы простые бандиты могли с ними справиться. Однако в моих владениях несколько месяцев назад завелись браконьеры, нападающие на животных в моих угодьях. Возможно они за это время осмелели и решили позариться на мои деньги. Кто бы это ни был - бейте их без пощады.*

### **Что вы можете сказать о месте, куда мы отправляемся?**

*Как я уже говорил, деревня называется Сова. До нее полдня пути от моего замка. Вы имеет право от моего имени остановиться на ночлег в деревне, в случае необходимости, а если кто-то будет перечить, разрешаю применить силу. Только случайно не убейте никого. Хотя... эти дармоеды не заслуживают таких милостей*



## Место засады на телегу Виктора

Когда персонажи отправятся в путь до Сов, то примерно за час до прибытия они обнаружат на дороге место сражения, где увидят труп коня и трех человек рядом. Для того чтобы осмотреться и поискать зацепки персонажам необходимо совершить проверку **Анализа**. В зависимости от результата они получат следующую информацию

### Результат

### Значение

13

Если судить по следам крови на земле, сражение не случилось не более двух дней назад

15

От места сражения ведет только одна дорожка следов, которые замаскировали достаточно хорошо, чтобы преследователь не мог понять точное направление. Ведут они куда-то в сторону леса.

17

Среди следов удается разглядеть отпечаток ботинка поменьше, который может указывать на то, что среди нападавших была либо женщина, либо ребенок.

На месте не найти никаких ценностей, только мусор и обломки: доспехи и оружие с людей барона сняли. Рядом с дорогой есть несколько небольших холмов, из-за которых скорей всего и устроили засаду. Успешная проверка **Магии** (12) покажет, что среди нападавших не было заклинателей, поскольку следы от волшебных эффектов отсутствуют.

## Деревня Совы

**Д**еревня достаточно крупная: в ней насчитывается 20 крестьянских дворов, не считая мельницы. Она практически полностью населена людьми, не считая одной семьи полуросликов и ещё одной - полуэльфов.

Помимо мельницы у деревни нет никаких примечательных источников дохода, все: жители занимаются выпасом скота, земледелием, охотой и заготовкой муки. Небольшая часть населения занимается вырубкой в ближайшем лесу. На первый взгляд кажется, что Совы - совершенно обычная, ничем не примечательная деревня.

Но кое-что интересное в ней все же есть. Староста деревни - бывший авантюрист, который решил встретить здесь спокойную старость. Лучшие его годы позади и сейчас он далеко не так искусен в бою как в молодости. Велла - его дочь, которой он очень дорожит. Проблема в том, что девушка замыслила не просто узаконить своего сына Робина, но и свергнуть власть Голдбаха. Для этого она годы сколачивала банду из местных мужиков-охотников и худо-бедно выучила их держать в руках оружие. Её сын ей в этом помогает

Однако без нормального снаряжения и широкой поддержки её задумка обречена на провал, поэтому она решила организовать налет на сборщика налогов барона, чтобы раздобыть средств и заодно показать жителям окрестных деревень, что людей барона можно победить.

Она не рассчитывала, что в этот раз сборщиком окажется сын барона, поэтому во время засады решила воспользоваться ситуацией и взяла его в плен. Она намерена выторговать его жизнь за признание прав сына на землю Голдбаха и таким образом в перспективе свергнуть его власть.

## Дом старосты

Скорее всего по прибытии в деревню персонажи игроков сразу захотят поговорить с главным на тему пропавшего сына барона. В случае если они отправились к старосте деревни зачитайте этот текст:

*Дом старосты представляет собой уютную хижину с небольшим садом и сараем. Едва вы переступили порог дома, как перед вами предстал мужчина примерно 60 лет с проседью, он ходит опираясь на свой посох. Хоть годы уже взяли своё, видно, что когда-то этот человек обладал солдатской выправкой, а его взгляд цепок и тверд.*



Староста сухо приветствует персонажей игроков, желая знать цель их визита. Когда они расскажут ему про поручение барона тот будет весьма холоден в ответах, однако все же расскажет героям обо всём, что они спросят. Когда персонажи упомянут про нападение на повозку, успешная проверка **Проницательности** (13) покажет, что на лице старосты пробежала тень замешательства. Про сына барона он расскажет лишь что тот остановился у них на ночь, а на следующий день отправился обратно в поместье. На вопросы о том кто еще может рассказать о том чем занимался сын барона, пока был в Совах, староста ответит, что персонажам нужно поговорить с его дочерью Веллой, поскольку приемом гостя по большей части занималась она. На вопрос где её искать он лишь покачает головой и ответит, что она уехала в соседнюю деревню за некоторыми вещами для дома и должна вернуться только завтра.

Если персонажи решат сразу надавить на старосту обещанием неприятностей со стороны барона, чтобы узнать куда пропала телега, они должны совершить успешную проверку **Запугивания** (17). В случае успеха староста тяжело вздохнет и признает, что телегу на которой приехал сборщик действительно пригнали обратно и поместили в одном из сараев рядом с мельницей. Препятствовать действиям героев он не будет.

## Мельница

Единственная большая хозяйственная постройка в деревне, работает на ветру. Мельницей распоряжается крестьянин по имени **Кристоф**. Если приключенцы будут расспрашивать его о пропавшем сборщике, мужчина лишь пожмет плечами и будет утверждать, что его отправили обратно в поместье с телегой груженой, различными припасами, которые деревня обязана была поставить барону.

Если герои ещё не заходили к старосте и не расспрашивали его о Викторе, а тот не признался в том, что телега находится в сарае, Кристоф будет все яростно отрицать, уверяя персонажей игроков в том, что “в Совах живут честные люди, которые не обманывают своих господ”.

Рядом с мельницей находится сарай, который заперт на большой висячий замок. Проверка **Ловкости рук** (14) позволит взломать замок, однако мельник будет всячески препятствовать тому, чтобы персонажи держались рядом с сараем и в случае, а если герои начнут открыто ломиться туда, побежит звать на помощь жителей деревни.

На помощь мельнику прибежит толпа из 1D8+2 крестьян (см. Приложение). Если персонажи решат драться, то жители деревни в страхе разбегутся после того как двух человек из толпы убьют или избьют до бессознательного состояния. Если герои не захотят вступать в бой им придется пройти проверку **Убеждения** (17), чтобы дать понять: они уполномочены самим бароном и жителей деревни ждуть неприятности, если они будут мешать им. В этом случае один из крестьян побежит в лес, чтобы предупредить Робина и его людей, но мешать героям осматривать сарай уже не будут.

В случае же если герои уже поговорили со старостой или узнали про телегу от других жителей деревни, Кристоф перестанет отпираться и позволит персонажа игроков спокойно исследовать сарай, храня при этом гробовое молчание.

Внутри сарая герои обнаружат повозку, однако вместе с ней нет Виктора или его тела. Герои могут осмотреть содержимое телеги: несколько мешков с мукой и овощами, ящик с мясом и рыбой и бочку с соленьями. Пока персонажи игроков изучают содержимое, мельник заметит что в сарай вломилась и побежит звать жителей деревни, если они проникли в сарай тихо. На место прибежит староста.

Если герои уже запугали его, то он лишь подтвердит, что телегу действительно пригнали с дороги жители деревни, однако он будет уверять, что Виктора на ней не было. Если персонажи будут спрашивать где он, староста скажет о том, что его скорее всего взяла в плен его дочь Велла и сейчас держит в лагере в лесу. Его точное местонахождение ему неизвестно, однако он может указать примерный путь. Больше он ничем помочь героям не желает.

Однако, если персонажи игроков начнут интересоваться мотивами поступка жителей, то староста вкратце расскажет историю своей дочери Веллы и даст понять, что героям нужно так или иначе придется искать с ней общий язык, чтобы благополучно вернуть Виктора своему отцу.

Далее можете сразу перейти к главе [Лагерь Робина](#).

## Прочие крестьянские дома

Если герои решат поспрашивать случайных жителей Сов про визит Виктора, те на словах будут рады оказать персонажам помощь, однако не будут предпринимать никаких конкретных действий, чтобы помочь. Проверка **Анализа** (15) позволит понять, что их истории о сыне барона мало отличаются в плане деталей, словно все жители сговорились отвечать одно и то же, если их будут спрашивать. Но если прямо указать им на это, они будут только притворно хлопать глазами и предлагать поговорить со старостой, раз “словам простого люда у таких важных господ доверия нет”.



Персонажи игроков могут попытаться надавить на любого случайного крестьянина, пройдя проверку **Запугивания** (13). В случае успеха один из жителей Сов дрожащим расскажет, что телегу, на которой ехал Виктор, отогнали к большому сараю у мельницы. В случае провала на персонажей ополчатся 1D6 +2 крестьян (см. Приложение). Если они решат сражаться, с ними, то жители деревни перестанут сопротивляться, в случае если хотя бы один из них будет убит (или избит до бессознательного состояния) и расскажут про телегу то же самое, что и в случае успешного запугивания.

Помимо этого, успешная проверка **Выживания** (16) позволит игрокам найти уже едва различимые следы от колес телеги, которые ведут в сторону мельницы. Других похожих следов герои не встречают ни в одном из домов деревни.

Так или иначе как только персонажи узнают о телеге переходите к разделу [Мельница](#)



# Путь до лагеря

**Д**о лагеря Робина можно дойти за несколько часов, однако лес все же достаточно сложен в плане перемещения для тех, кто плохо его знает. Чтобы как можно скорее выйти к лагерю Робина, персонажи игроков должны пройти успешную проверку **Выживания** (15).

В случае неудачи они поймут, что слишком сильно заплутали. В этом случае мастер должен сделать бросок по таблице, чтобы определить что именно случилось с героями, пока они плутали по лесу.

## Встречи в лесу

Сделайте бросок **d6** и выберите событие в зависимости от выпавшего значения. Некоторые сцены сразу приведут вас к лагерю Робина, а некоторые потребуют повторного броска. Если выпавшее значение уже произошло сделайте бросок повторно, пока не получите новое значение.

d6	Значение
1	Встреча с медведем
2	Встреча с пикси
3	Встреча с волками
4	Встреча с охотниками
5	Встреча с другими членами банды Робина
6	Встреча с группой гоблинов

## Встреча с медведем

Вы выходите на небольшую поляну с поваленным деревом. Со стороны дерева доносится легкий треск. Успешная проверка **Внимания** (13) позволит увидеть большие медвежьи следы и ещё одни размером поменьше.

Если герои захотят незаметно покинуть поляну им необходимо пройти **Скрытности** (14). В противном случае героев услышит медвежонок и осторожно подойдет к ним. Если герои пойдут ему навстречу, то вскоре услышат истошный рёв медведицы, которая набросится на героев. Для боя используйте характеристики бурого медведя, приведенные в **Приложении**.

## Встреча с пикси

В противном случае героям придется совершить успешную проверку **Выступления** (15) или **Убеждения** (16), чтобы завоевать доверие пикси. В случае неудачи они даже не покажутся на глаза и героям придется искать дорогу до лагеря дальше.

## Встреча с волками

Через несколько часов наткнуться на поляну, где стая волков растаскивает на части тушу оленя. Чтобы не выдать себя, герои должны пройти успешную проверку **Скрытности** (13). В случае провала один из волков почувствует запах приключенцев и стая нападет на них, стараясь окружить с двух сторон. Количество волков равно количеству игроков.

После победы над зверьями, герои заметят, что уже начало темнеть и придут они к лагерю Робина уже только к вечеру. Они могут подождать до утра, но для этого придется разбить лагерь.

## Встреча с охотниками

Вы встречаете двух мужчин средних лет с луками, сидящих в засаде. Чтобы осторожно подойти к ним необходимо успешно пройти проверку **Скрытности** (15). В случае неудачи вы создадите шум, который спугнет добычу охотников, что рассердит их и увеличит сложность всех социальных проверок на 2.

Как только вы установите контакт охотники удивятся встретить ещё кого-либо в лесу, но не против поговорить. Если герои скажут, что находятся в лесу по заданию барона мужчины и расспрашивать о Робине, охотники будут прикидываться дурачками и делать вид что понятия не имеют о чем именно идет речь. Разговорить их поможет успешная проверка **Запугивания** (14). В случае успеха мужчины нехотя объяснят как добраться до лагеря Робина. Иначе вам придется драться с охотниками. Используйте профиль "жители Сов" в **Приложении**, но добавьте к снаряжению короткие луки.

Перейдите в раздел [Лагерь Робина](#).

## Встреча с другими членами банды Робина

Герои замечают издали группу из трех мужчин с луками. Они не похожи на обычных охотников, поскольку среди их снаряжения даже издали видны кожаные доспехи. Это члены банды Робина, которые добывают пропитание в лесу.

Если вы хотите незаметно напасть на них, то должны пройти проверку **Скрытности** (15). В противном случае вас заметят раньше и нападут. Если вы сможете захватить живым хотя бы одного из охотников, то сможете допросить его чтобы узнать где находится их лагерь, успешно пройдя проверку **Запугивания** (16), вы можете снижать сложность за жестокие действия в отношении допрашиваемого или его друзей.

В случае успеха перейдите к разделу [Лагерь Робина](#)



## Встреча с группой гоблинов

---

Вы наткнулись на группу гоблинов, которые разделывают ножами тушу убитого оленя. Всего гоблинов четверо. Если вы нападаете на них и убьете хотя бы двух, остальные попытаются сбежать. Среди вещей убитых можной найти 1 малое лечебное зелье.



# Лагерь Робина

**М**есто, где скрывается Робин и Велла представляет собой группу палаток, стоящих вокруг костра. Лагерь расположен достаточно глубоко в лесу, чтобы его нельзя было найти случайно. Обычно Робин бывает в нем лишь под вечер, днем же он со своими людьми он либо занимается охотой, либо помогает матери, осматривая окрестности в поисках людей барона и общаясь с жителями ближайших поселений. Ситуация будет отличаться, в зависимости от того в какое время суток к лагерю подошли герои.

В случае если во время событий в Совах один из жителей побежал и предупредил людей в лагере, сложность всех проверок **Скрытности** повышается на 3.

## Днем

Днем в лагере почти никого нет, только трое членов банды Робина отсыпаются после охоты. Один из них всегда стоит на страже и следит за палаткой, в которой держат связанного Виктора. Но в этот раз кроме них в лагере находится Велла. Она ведет допрос сына барона на тему слабых мест в обороне поместья.

Если герои успешно пройдут проверку **Скрытности** (13), то смогут незаметно подобраться к спящим так, чтобы застать их врасплох и взять в заложники Веллу. Как только Робин вернется к вечеру с оставшейся частью своих людей, он попытается поговорить с приключенцами и выяснить их мотивы. Если игроки пошлют одного из пленных разбойников за своим вожак, то это ускорит время встречи.

Герои могут рассказать о задании, которое им дал барон Голдбах и в этом случае Робин попытается убедить героев выступить на его стороне. Он расскажет историю о том, как появился на свет из-за барона и как тот поступил с его матерью Веллой. Он предлагает приключенцам объединиться и вместе атаковать поместье барона, чтобы с помощью Виктора заставить того подписать бумагу, в котором он признает Робина своим законным наследником.

В случае если герои откажутся, им придется драться с Робин и четырьмя его людьми до смерти. Во время сражения Велла неожиданно для всех освободится от верёвок, если её связали и поможет в сражении своему сыну. Вовремя заметить её странные поповзновения поможет успешная проверка **Внимания** (17), в противном случае она получит раунд внезапности в начале боя.

В случае победы герои могут освободить Виктора и вернуться вместе с ним к его отцу. Сын барона будет весьма рад пришедшим на помощь героям и предлагает забрать голову Робина, либо его самого с собой, если герои решили оставить его в живых.

## Вечером

Вечером Робин вместе со всеми своими людьми находится в лагере и пирует после очередной охоты. Всего их шестеро, кроме того, в одной из палаток содержат Виктора. В лагере нет дозорных, поэтому чтобы незаметно пробраться к лагерю, нужно успешно пройти проверку **Скрытности** (11). В случае успеха герои получают раунд внезапности в бою. В противном случае их заметят и бой начнется по обычным правилам.

Герои могут попытаться взять в плен Робина и выторговать его жизнь на жизнь Виктора. Робин прикажет своим людям слушать персонажей игроков и отпустить сына барона. В этом случае персонажи игроков могут сразу вернуться вместе с Виктором обратно к его отцу.

Если герои решат поговорить с Робин, он расскажет свою историю и всё так же предложит вместе пойти против барона, вместо того чтобы отпускать Виктора. В случае, если персонажи игроков откажутся, то им придется драться против Робина и его подручных.



# Поместье барона Голдбаха (Концовка)

## Герои на стороне барона

Если герои возвращаются в поместье вместе с Виктором, то на входе их встречают охранники, которые отведут всех к Голдбаху. Тот будет несказанно рад возвращению сына вместе с повозкой и выплатит персонажам обещанное вознаграждение, в зависимости от того привели ли они Робина к нему живым или мертвым. Если герои скажут, что отпустили мятежника, то барон будет крайне недоволен и откажется платить ту часть награды, что обещана за его голову.

Дело сделано, можно отправляться дальше. Вот только за судьбу Сов больше не поручится никто. В случае, если Велла жива, она начнет партизанскую войну против барона, которая обернется большими потерями с обеих сторон. Если же Робин был убит, то она поднимет восстание против Голдбаха, которое удастся подавить с большим трудом.

## Герои на стороне Робина

Если герои примут предложение Робина, то они проникнут в поместье скрытно, используя крытую телегу как прикрытие. Виктор будет использоваться в качестве заложника. Как только телега успешно пересечет ворота, оттуда вылезут люди Робина и начнут атаковать людей барона.

В завязавшейся потасовке герои вместе с Робин и Виктором отправятся в самое сердце поместья, чтобы встретиться с бароном лично. Когда все дойдут до приёмного зала, там будет барон вместе с четырьмя стражниками. Герои могут сразу использовать Виктора как аргумент для выполнения требований Робина и в таком случае они должны пройти проверку **Запугивания** (18).

В случае успеха Голбах прикажет своим людям сложить оружие и нехотя выполнит требование Робина. Теперь у него на руках будет бумага, подписанная бароном, в которой сын Веллы признается единственным законным наследником его земель. Вместе с Виктором герои должны вернуться до границы поместья, чтобы успешно сбежать. Как только они отпустят Виктора, люди барона откроют огонь по героям и они должны успешно пройти проверку **Акробатики** (14) или **Атлетики** (15), чтобы не получить залп из нескольких выстрелов, который наносит всем, кто не прошел проверку 2D6+2 урона.

В случае если барон не поддастся угрозам, героям предстоит драться с ним и его людьми. Используйте для 4 стражников (*guard*) характеристики, указанные в **Приложении**, а для барона характеристики мудреца (*sage*). На стороне героев также будут сражаться Робин и Велла. Перед тем как войти в тронный зал Робин предложит раненым героям 1 малое зелье лечения.

Барон должен выжить, чтобы по окончании сражения мог подписать нужный Робину документ. Однако в этом случае Робин убьет барона, как только тот подпишет бумагу. И попытается убить Виктора, если герои этому не помешают. Уговорить его оставить в живых будет сложно, героям придется успешно пройти проверку **Убеждения** (18)

Робин поблагодарит персонажей игроков за помощь и сам отдаст героям золото из кошелька на теле барона. После смерти отца и брата он остается единственным наследником всех владений. Через некоторое время, когда о смерти Голдбаха станет известно, соседние лорды будут обязаны признать его права владения, несмотря на происхождение



# Приложение

**И**спользуйте приведенные ниже характеристики существ в случаях, если текст приключения ссылается на них тем или иным образом.

## Люди

- [Разбойники, подручные Робина](#)
- [Барон Голдбах](#)
- [Охранники барона](#)
- [Житель Сов](#)
- [Виктор](#)

## Звери

- [Волк](#)
- [Медведь в лесу](#)

## Прочие

- [Пикси](#)
- [Гоблины](#)

Ниже указаны характеристики Веллы и Робина.

### Велла

*Средний гуманоид, хаотично-добрая*

**Класс защиты** 12  
**Хиты** 10 (3d6)  
**Скорость** 30 ft.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Навыки** Выживание  
**Чувства** Пассивное восприятие 11  
**Языки** Общий  
**Опасность** 1/4 50 опыта

### Действия

**Атака кинжалом** Атака оружием ближнего боя, попадание +3, дистанция 5 ф, 1d6 колющего урона

**Выстрел из лука** Атака оружием дальнего боя, попадание +4, дистанция 60 ф, 1D6+2 колющего урона

### Робин

*Средний гумноид, Хаотично-нейтральный*

**Класс защиты** 14  
**Хиты** 21 (4d8+4)  
**Скорость** 30 ф.

СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (0)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

**Чувства** Пассивное восприятие 12  
**Языки** Общий  
**Опасность** 1 (200 опыта)

**Тактика стаи.** Совершает атаки с преимуществом, если в 5 футах находится дееспособный союзник

**Проворство.** Может совершить Отход бонусным действием.

### Действия

**Удар** Атака коротким мечом, попадание +3, дистанция 5 ф., 1d6+1 рубящего урона

**Выстрел, дистанционная атака** попадание +5, дистанция 60 ф, 1d6+3 колющего урона

