

D&D

ЖЕНИХ ПОНЕВОЛЕ



D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4-5 игроков 4-го уровня

ЖЕНИХ ПОНЕВОЛЕ

5-ти часовое приключение для 4-х игроков 4-го уровня.



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

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

Автор – Титов Михаил (**Загадочный Оракул**)

#Таверна #Река #Город

Оглавление

Аннотация	4
Перед игрой	4
Краткая информация о сеттинге	5
Предыстория и знания о локациях	5
Недавние события	6
Сейчас	6
Глава 1: Прибытие	8
Разговор с Князем	10
Заселение и первый день	12
Локации Смольграда	12
Ярмарочная площадь	12
Постоялый двор	14
Капище Перуна	14
Местные палаты розмыслов	17
Дом претендента Харольда	18
Дом претендента Лютена	18
Дом претендента Ардашира	18
Княжеский дворец	19
Дом боярина Скородума	19
Расследование о кошевых слугах	21
Глава 2: Начало испытаний	22
Претенденты и важные НИП	23
Отборочные испытания	27
Первый день испытаний. Сила	28
Второй день испытаний. Ловкость	28
Третий день испытаний. Разум	30
Кульминация	33
Завершение состязаний	33
Приложения	34
Готовые персонаж	34
Статблоки монстров и существ	35
Грень	35
Дружинники	35
Лютен	36
Прихвостни Лютена	36
Харольд	37
Йомсвикинги	37
Ардашир	38
Призывающий элементаль (только огненный)	38
Скородум	39
Наёмник	39
Честимир	40
Дубыня	40
Умертвие	41
Прихвостни Кошца	41
Чудище кошево	42

АННОТАЦИЯ

Ваш друг и хороший торговец заключил спор всей жизни. И теперь путешествуя вместе с вами и небольшим торговым флотом движется по землям Ясноградья торгуя во встречных городах.

Путь лежит через Смольград, где местный князь по слухом болен и ищет наследника. Вам предстоит разобраться со всеми возможными препятствиями и во что бы то ни стало продолжить путь.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Все дополнительные файлы для игры лежат на [Гугла 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)

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для отображения возможных цитат и прямой речи некоторых НИП

Советы Мастеру

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

Не ограничивайте игроков в возможных вариантах решения проблем и тем как вести расследование. 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 говорчивее, делая упор на диалоги и интриги.

Перед игрой выдайте персонажам по 120 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 СЕТИНГЕ

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 существует 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, Каракун, желающий погрузить мир в хаос.

Общество и быт

Люди живут в укреплённых городах, городках и поселениях, разбросанных вдоль судоходных рек. Каждым из таких городков управляет свой князь, избираемый на вече. Охотники и землепашцы, 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 деревнях 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

Смольград — большой торговый город на берегу стремительной реки Борисфен. Узкие улочки петляют между крепких деревянных домов с потемневшими крышами. В воздухе пахнет хвоей, дегтем и свежей рыбой, а из окон струится тёплый свет. Люди здесь шумные, открытые и приветливые. Ладьи с торговыми гостями из Ладоги, Болоцка и Искоростеня останавливаются у стоящего на холмах несокрушимого Смольграда, чтобы привести счасти в порядок и подготовить, с помощью продаваемой местными жителями смолы и дегтя, ладьи к переходу через бурные пороги Борисфена. Здесь север встречается с югом, нурманские мореходы пьют мед с ромейскими купцами и парсидские учёные записывают свои рассказы о «стране склавенов»

Местные слухи — поговаривают, что хворь князя имеет какое-то колдовское происхождение, уж очень быстро ему становиться хуже. И ни один лекарь не может ему помочь.

Недавние события

Боярин Скородум долго шёл к власти, годами он подстраивал несчастья и наживался на других возвышая свой род. При этом ему удавалось поддерживать образ честного и преданного ближника князя. Связываться с ним себе дороже, от одного из старых боярских родов, что посмел бросить ему вызов, практически никого не осталось кроме нескольких человек живущих теперь на остатки былого величия и служащих назиданием тем, кто посмеет противостоять Скородуму. Один из этих людей Честимир, порядочный молодой человек, что влюблен в дочь князя.

Скородум, однако, не планирует останавливаться на достигнутом и жаждет большего. Для того, чтобы прибрать к рукам город он проводит в жизнь коварный план, в котором ему помогают слуги самого Кощея. От них он получил наставления, книги по черной магии и рецепт отравы, которая действует медленно, но довольно действенно.

С их помощью он начал понемногу отравлять еду и питьё князя, в результате чего тот начал сильно хворать. В то же время Скородум нашептывал князю что надо бы выбрать для дочери жениха, надеясь сразу получить желаемое через своего племянника Лютена.

Однако князь даже с помутненным сознанием решил не отдавать дочь за абы кого и решил устроить внеочередное состязание во имя Перуна, а победитель стал бы новым женихом его дочери.

Сейчас

Герои прибывают в ответственный момент. Приготовления для состязания почти закончены и завершается отбор претендентов. По совету Скородума, который надеется пополнить свою будущую казну, князь ввел жесткие условия и всех самых богатых, и удалых молодцев, купцов и бояр силком заставляет участвовать в состязании.

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	Мирослава
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	Добронега
19	Яромир	Забава
20	Всеволод	Лана



ГЛАВА 1: ПРИБЫТИЕ

Ранним туманным утром, нагруженные ладьи торгового флота купца Грени прибывают к порту крупного торгового города Смольграда. Крыши домов блестят от влаги, которую принес недавний ливень, а особенно выделяется большой высокий терем с медной кровлей, стоящий в центре города.

Берег шумит голосами торговцев, воздух полон запахов дёгтя, копченой рыбы и влажного дерева. Причалив к освободившейся пристани, к ладьям спешат портовые рабочие для разгрузки товаров. За всем процессом наблюдает пара дружинников, следящих за порядком и несколько местных зевак.

Герои могут разговариться с местными жителями:

K4 Слух

- | | |
|---|--|
| 1 | Князь наш болен, не выходит из терема неделями... |
| 2 | Боярин Скородум нынче взял большую силу в городе. Другие боярские роды уже не смеют возвысить голос против него... |
| 3 | Купцов нынче обирают, говорят, ради Перуна, а может, ради карманов Скородумовых... |
| 4 | Говорят, что княжна-то Радомила отвергла ухаживания родича боярина Скородума – Лютеня, потому что любит бедного боярича... |

Герои могут так же разговариться с дружинниками, **проверка Харизмы Сл 13**, в случае провала те хмуро отвечают, что болтать на службе не положено.

K4 Слух

- | | |
|---|---|
| 1 | Сегодня ночью у пристани видели людей в чёрных плащах, с ними был знак Кащеев – череп и цепи... |
| 2 | Состязание будет грандиозное, победителю княжна! Проигравший же пойдёт бродягой... |
| 3 | Людно в городе в последнее время, как бы не случилось чего... |
| 4 | Лютен опять давеча разбушевался по пьяни и не сделаешь ему ничего, Скородумов родич все-таки... |

Иследуя пристань и болтая о жизни с местными жителями, герои замечают, как к соседнему причалу пристаёт большой драккар на корме которого стоит важный мужчина, истинный нурманский ярл в парадных доспехах и одетый в меха. С его судна доносятся иноземные выкрики, а один из его сопровождающих становится рядом и начинает декларировать во всеуслышанье:

Внимание люду великого Смольграда, в ваш город прибыл сам Харольд Удачливый, ветеран сражений при Гурне, Хъяве и Исафьордюре, великий воин и представитель дома Гётов. Он прибыл для того, чтобы принять участие в испытаниях за руку княжеской дочери. Разнесите весть и пожелайте ему удачи!

После чего с причалившей ладьи, попрошайкам начнут раскидывать монеты и побрякушки.

Внезапно раздается громкий иноземный выкрик чуть далее по пирсу. Из богато украшенного резьбой и узорами корабля по трапу выходит негодующий высокий худощавый и смуглый молодой мужчина в круглых очках, длинной коричневой мантии и начинает размахивать руками ругаясь на местных дружинников, которые выносят с его корабля ящики со свитками и записями. От небрежного обращения некоторые падают в воду.

Великие небеса! Мне приходилось видеть, как лучше таскают камни рабы в шахтах Парсии! В этих свитках знания, которые ваши потомки будут веками восстанавливать! Я видел болотных упырей с более тонкими манерами! Они хотя бы не роняли в воду труды Архимага Ал-Марида!

Великий Перун! Подари им хоть каплю мудрости, ибо их собственный разум явно утонул в медвежьей шкуре! Божественный Стрибог, подуй на их руки ветром ловкости, ибо сейчас в них свирепствует ураган безрукости!

Я — Ардашир из рода Шахривар, и в моих жилах течёт кровь, древняя, как эти холмы! Клянусь честью моего отца, каждый испорченный лист станет причиной жалобы вашему князю! Уверен, что торговый договор с моей семьёй для него важнее чем пара грубых дружинников!»

Оторвав взгляд от происходящего, воевода Дубыня в сопровождении 10 дружинников начинает двигаться в вашу сторону

Глава дружины окидывая вас взглядом заявляет, что владелец этих торговых ладей должен немедленно пойти с ними к князю для разговора. Судя по их хмурому виду и серьезному настрою, отказов они не принимают.

Герои могут попробовать выдать одного из своей группы за Грена, для этого требуется успешная **проверка Харизмы Сл 14**.

Важные НИП:

Харольд Удачливый – среднего роста и атлетичного телосложения мужчина около 35 лет. Выразительные черты лица, голубые глаза и длинные светлые волосы, заплетенные в воинскую косу, скреплённую бронзовыми кольцами. Длинная борода так же сплетена в косы и украшена множеством побрякушек.

Ардашир – высокий худощавый смуглый мужчина, около 25 лет. Тонкие черты лица, черные волосы и темно карие глаза, носит небольшие круглые очки. Одет непривычно для местных, в классическое парсидское одеяние, бежевых тонов, похожее на халат или мантию с широкими рукавами. Всегда носит белые перчатки из тонкой выделанной кожи.

Дубыня – воевода, глава дружины Смольграда. На вид ему 60. Пестун (воспитатель и почётный опекун) княжны Радомилы. Могучий, кряжистый старик, напоминающий старый, корявый дуб.



Fjor

РАЗГОВОР С КНЯЗЕМ

Идя по городу в сторону княжеского дома узкие улочки и небрежные лачуги постепенно сменяются ухоженными мостовыми и высокими крепко сбитыми теремами. По пути особо выделяется большое двухэтажное здание местной таверны и постоянного двора, вокруг которого полно народа даже в такой ранний час. Поодаль от таверны вы проходите через ярмочную площадь, украшенную, судя по всему, к какому-то празднику, в её центре установлен большой идол Перуна. Повсюду копошатся люди князя наводя порядок.

В открывшемся промежутке меж домой видно, как на небольшом отдалении от города на холме виднеется большое капище.

Соседствуя с Орзиденцией князя, находится старое обветшалое здание, заглядывая в окна которого можно разглядеть большие книжные полки.

Сам же дом правителя внушителен, открывшиеся массивные дубовые двери ведут в залу, богато обставленную залу. В дальнем конце которой стоит большое кресло, увенчанное шкурами, за которым на стене висят различные охотничьи трофеи.

При приближении к княжескому терему, героев вдруг настигает сильный порыв ледяного ветра, поднимающий волосы на затылке. Висевший баннер с знаком княжьего рода срывается со стены и падает на землю подняв облачко пыли. Мимо проходящая старуха очертила себя защитным знаком и пробормотав

“Что ж за проклятие такое, все тепло выдувает с дома княжьего, напасть то какая...”

И укутавшись удалится прочь.

Войдя в терем и остановившись неподалеку от трона, приведший героев Дубыня представит гостей и хозяев друг другу и отступит в сторону следя за происходящим.

Важные НИП:

Князь и первый жрец Перуна Радомысл - на деревянном резном троне сидит суровый старик со впалыми глазами, замутненным взглядом и редкими седыми волосами. В его лучшие годы, со своим телосложением он мог быть внушителен, но сейчас это лишь иссущенный каркас былого величия.

Боярин Скородум - сидит по правую руку от князя. Статный и одетый богато, но не излишне, боярин с длинной черной бородой, грустным лицом и пронзительным взглядом.

Во время разговора князь часто закашливается и прикладывается к серебряной чаше с целебным отваром. В эти моменты Скородум подхватывает мысль и договаривает за него.

Персонаж с **пассивной внимательностью 14+** может заметить, что рука князя сильно дрожит и ему крепко нездоровится.

Иногда князь может терять нить диалога:

“И это состязание... Перун велел... Что ты говорил, Скородум? Я забыл...”

После короткого приветствия князь начнет объяснять, что купец, прибывший в город, получает невероятную возможность заплатить небольшой взнос в 200зм и поучаствовать в состязании “лещих” (лучших) в честь Перуна, победитель в котором этом году получит руку дочери князя – Радомилы. Отказ от участия в состязании считается оскорблением Перуна и наказывается вируй главному жрецу Перуна – половиной всего имущества виновника. В случае Грена это означает полный крах всего его предприятия.

Претенденту предстоит пройти три испытания. Участник с самым худшим результатом будет признан недостойным и должен отдать все имущество храму Перуна. Победивший в наибольшем числе испытаний будет признан победителем состязания. В случае ничьей результат решится поединком.

Если один из героев выдал себя за купца Грена, то ему предстоит сохранять эту легенду на всем протяжении мероприятия. Скородум что-то заподозрит и будет пытаться найти доказательства своих подозрений.

В случае переговоров с князем можно попытаться вместо Грена выставить его представителя, одного из персонажей. Однако для этого требуется успешная **проверка Харизмы (Убеждение) Сл 22** и хорошие аргументы.

Князь ни за что не смягчит никакие условия, связанные с залогом и изыманием имущества.

Если герои решат вспомнить что-то про подобные состязания, то при успешной проверке **Интеллекта (История или Религия) Сл 12**, они понимают что обычно такие состязания проводятся в другое время года и подобные вещи никогда не связывают с женитьбой. Вдвойне странно что все это инициировал сам князь, являющийся первым жрецом Перуна, который должен знать такие вещи и ревностно к ним относиться.

Осмотрев окружение и самого князя, можно заметить различные вещи, зависящие от результата **проверки Мудрости (Восприятие)**:

1-12 – Стража вокруг настороженно смотрит на новоприбывших. В холле царит атмосфера мрачности и увядания. Кажется никто не рад происходящему.

13 -17 – Вы замечаете доверительные и уважительные отношения между князем и Скородумом. Боярин, печется о здоровье князя.

18+ - Все вышеперечисленное. Так же вы замечаете, что князь периодически теряет ориентацию и может делать долгие паузы обдумывая сказанное, сразу после очередного глотка своего лекарства.



ЗАСЕЛЕНИЕ И ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Героев и других претендентов, которых расценивают как важных гостей, заселяют в специальные дома для претендентов, поблизости от ярмарочной площади.

Напротив шумной площади, были выстроены на небольшом возвышении с десяток одноэтажных теремов в одном стиле, копирующие друг друга. В преддверии мероприятия были подготовлены тематические украшения к каждому дому в соответствии с тем, кто в нём будет жить. Дом, к которому вас приводят, однако, не украшен никак.

Слуга, что приводит героев к дому для заселения, торопливо извиняется и объясняет, что выбрали претендента очень быстро и слуги еще не успели украсить жилище. Он поинтересуется, есть ли у героев какие-либо пожелания на этот счёт.

Так же слуга может подсказать что можно посмотреть в городе интересного и сообщает им, что с завтрашнего дня начинаются испытания. По утру сюда явятся люди чтобы отвести к месту испытания.

Записка от Радомилы, когда герои будут изучать город, в людном месте, юная девушка представится служанкой княжеской дочери и передаст им записку. В ней Радомила, просит героев помочь её возлюбленному Честимириу в испытаниях, когда тот к ним обратится. И если все получится, то она в долгую не останется.

Если герои согласятся помочь, то в будущем они могут связаться с Радомилой и попросить её об услуге. Например, отозвать часть охраны от какого-либо места или отвлечь отца в нужный момент.

Этой же ночью в дом к героям явится Честимир и расскажет о своих намерениях и чувствах к дочери князя и попросит помочь заплатить за него взнос в 200 зм и подсобить в испытаниях.

Взамен Честимир может рассказать об испытаниях предыдущих лет, а также сказать, что раньше никогда так не решали вопрос женитьбы.

Так же Честимир может сообщить что мельком видео как к терему боярина Скородума, через черный ход ходят странные люди в темных плащах.

Всегда делили испытания на главные качества хорошего воина Проворство, Силу и Ум. Чередовались по-разному в разные годы и испытания были тоже разнообразные, где бревно метнуть как можно дальше, где с глазами завязанными по лесу пробежать, не ударившись об ветку или дерево. Но направленность на Силу, проворство и Ум всегда оставалась.

Честимир так же может дать базовую информацию о каждом претенденте

Многие из них, конечно, может и порядочные люди, но не захотят терять все свое богатство и будут бороться до конца. Поэтому важно правильно заключать союзы и опасаться действий каждого из них.

Локации Смольграда

Герои, после заселения могут прогуляться по городу и встретить других претендентов и пообщаться с ними.

ЯРМАРОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Широкое пространство в самом сердце Смольграда. Площадь устлана деревянными плахами, окружена лавками, лотками и временными навесами. В центре стоит массивный идол Перуна на пьедестале: высокая каменная фигура с секирой и выбитыми рунами. На деревянных помостах вокруг площади столпились торговцы и уличные артисты. Всюду слышны разговоры и перекрикивания, в воздухе витает запах медовухи и копчёной смолы.

Гренъ воспользоваться своими деньгами пока не в состоянии, все его имущество временно конфисковано и усиленно охраняется.

Предоставьте героям возможность закупиться полезным снаряжением. Выдайте игрокам лист снаряжения - <https://new.ttg.club/items>

Купить можно всё кроме пороха, взрывчатых веществ, огнестрельного оружия и всего, что стоит 800 зм или больше. Можно как следует вооружиться и подготовится к испытаниям.

Так же персонажи могут закупиться местной качественной обработанной смолой по цене 10 зм за небольшой сосуд. Она очень горючая и используя инструменты алхимика, верно обработав её можно сделать неплохой зажигательный снаряд.

Для создания нужно пройти **проверку инструментов алхимика Сл 12**, в случае проигрыша расходник теряется. В случае успеха удается изготовить один смоляной снаряд.

Снаряд можно бросить на расстояние в 30 футов, при попадании в цель он наносит 1к6 огненного урона в ход, пока смола не потухнет (через 3 раунда боя). Её можно потушить, потратив действие. При броске об землю смола разливается в 5 футовом квадрате и горит три раунда.

Персонаж с пассивной внимательностью 14+ может заметить странных людей в толпе, пристально следящих за ними, это прислужники Кощея



ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР

Двухэтажное просторное здание с тёплым очагом и низкой крышей. Внизу уютное общее помещение со множеством столов, заполненное запахом приправ и жаренного мяса, звуками гула разговоров, смеха и звона кружек. На верхнем этаже комнаты для постояльцев и склад для хранения вещей. За дверью двора обычно слышен гул разговоров, звон кружек и скрип песчаных сапог.

В центре всеобщего внимания коренастый юноша (Лютен), который под одобрительные взглазы и ликующие выкрики, открывает очередную огромную бочку пива и произносит речь:

Еще одну! Угощаю всех! Мои друзья, скоро вы станете свидетелями моего триумфа, так поднимите же чаши в честь моей будущей победы!

Важные НИП:

Лютен – коренастый юноша 20 лет, по-простому одет, но всегда носит с собой знаки отличия дружины, нахождением в которой очень гордится, и выгурный топор на поясе. Племянник Скородума и участник испытаний, не ради княжны, но ради славы и самого факта победы. Простак, любит выпить и праздно проводить время. Несмотря на это честен, добродушен и верен своему дяде Скородуму, однако часто и особенно в последнее время все больше боится его. Не знает, что ему помогают мухлевать в состязании, будет скидывать все это на удачу и судьбу. Однако если предоставить неопровергимые доказательства, то поникнет и откажется от нечестных достижений, недостойных воина, и дальнейшего участия.

Разговариввшись с постояльцами, есть возможность собрать местные слухи и информацию.

1к4 Слухи	
1	Говорят, что кощеевы прихвостни в городе и боярин не велит их выгонять...
2	Слыхал я сегодня со стороны капища страшнейший вой, аж кровь в жилах стынет...
3	Не бывало еще такого, чтоб при таких условиях дочку княжескую замуж выдавали...
4	В лесу близ города снова видели огромного бурого медведя...
5	Недавно привезли что-то в город по велению барина, так возница до сих пор молчит, пьет и отойти от увиденного не может...
6	Лютен как бы опять не напился, страсть у него к браге нездоровая...

На постоялом дворе царит атмосфера азарта, в одном из углов несколько человек играют в кости, и толпа вокруг наблюдает, делая ставки. Персонажи могут присоединиться и тогда старший из игроков объяснит им правила. В случае выигрыша персонажей он подарит им **Кость шарлатана**.

КАПИЩЕ ПЕРУНА

Капище расположено на небольшом холме с красивым видом на город. К нему ведёт мощёная тропа. Каменные алтарь и зубчатый постамент для подношений обнесены столбами с рунами и оберегами. В этом месте чувствуется чьё-то незримое присутствие.

Здесь проходят ритуалы, заклинания и благословления перед боями и сбором урожая. К этому месту за благословением или подсказками героев могут направить Радомила, Честимира или Дубыня.

Придя сюда до отборочного испытания, можно обнаружить клетки с чудищами, которых тут держат.

6 **дружиинников** патрулируют местность и следят чтобы твари не выбрались на волю. Крепкие железные прутья клеток сдерживают попытки выбраться тех, кто находится внутри.

Один из дружиинников в какой-то момент устанет от воплей одной из тварей и плеснёт в неё освященной водой из миски, что стояла на алтаре. Та получит сильные ожоги и злобно шипя затихнет и уползет в угол.

Твари уязвимы к освященной воде, см. правила **Святая вода**. Такую воду можно взять на капище, но для этого нужно прокрасться мимо дружиинников.

Пройдя **проверку Истории или Религии Сл 14** в случае провала можно понять, что это упыри и когти их ядовиты. В случае успеха герои так же вспомнят, что яд может просто парализовать, что может привести к плачевным последствиям в бою. От яда, есть противоядие, которое если выпить, делает нечувствительным к отраве упырей.

Если герои обратятся к местному знахарю, то тот за плату в 30 зм сможет приготовить к утру такое противоядие. Однако удивится вслух тому, что за день герои уже вторые кто приходит за таким редким снадобьем.

Пройдя **проверку Убеждения Сл 12** или подкупив знахаря можно узнать, что до этого с таким же заказом его посещал личный гонец и помощник боярина Скородума.

Если герои пришли на Капище после отборочного испытания, то они могут найти следы от клеток при успешной **проверке Расследования Сл 12**.

Здесь можно получить благословление Перуна принеся достойное подношение. В случае если подношение героев было достаточно щедрым, Перун благоволит им. 1 раз в течение следующих трех дней принесший дары может превратить провал проверки своей или видимого в 300 футах союзника в успех или наоборот превратить успех противника в провал. Этот дар можно получить лишь 1 раз.

Узнав о посещении героев с дарами капища, князь будет больше благоволить героям так как сам является жрецом Перуна.





МЕСТНЫЕ ПАЛАТЫ РОЗМЫСЛОВ

Высокий двухэтажный дом из бруса, окна которого выходят на ярмарочную площадь. Войдя внутрь, чувствуется контраст между шумной ярмаркой и стоящей в учёном доме тишиной, прерываемой лишь шелестом страниц. Внутри стоит запах чернил и старой бумаги, в немногочисленные посетители увлечены исследованиями и чтением.

В палатах розмыслов работает старый, почти слепой старец Любомысл, который помнит наизусть чуть ли не все находящиеся тут тома и его юная помощница, которая не представляетя. Это Радомила, она тайком учится грамоте и помогает в делах и наведении порядка.

Герои могут поискать тут необходимую им информацию. Например:

- сверить симптомы болезни князя с теми, что могут быть найдены в книгах и понять, что болезнь имеет магическое происхождение
- изучить и получить информацию о различных существах, их сильных сторонах и слабостях
- найти записи о прошлом города и летописи, в которых упоминается возвышения рода Скородума

Для этого необходимо потратить полдня на изучение сведений и чтение книг и пройти проверку Истории или Религии в зависимости от искомой информации. В зависимости от результата герои могут найти:

1-9: Смутные упоминания необходимых сведений, дающие лишь базовое объяснение и дающие намек о том, что можно найти больше

10-14: Почти всё искомое знание, кроме того, что может быть тайным или скрытым специально

15+: Всю необходимую информацию

Так же герои, когда не проходят испытания могут встретить тут Ардашира. Он будет пролистывать местные книги и искать в архивах интересные сведения и новые знания.

Ардашир довольно скрытен и не будет общаться на темы, которые могут помочь героям в испытании. Однако если герои поделятся интересной историей или ценной информацией, он может поделиться с ними опасениями на счет здоровья князя и рассказать историю том, что видел похожие симптомы, когда его старого учителя проклял могущественный злой чародей.

Ардашир может согласиться объединить усилия если герои смогут уговорить пройти успешную **проверку Убеждения Сл 16**, в случае если они предоставят Ардаширу нечто ценное эту проверку можно пройти с преимуществом.

Если герои пройдут проверку Анализа Сл 15 при поиске знаний о болезни, то смогут найти информацию о том, что обычно подобное колдовство завязано на некоем предмете, который часто подкладывают жертве и та часто его использует.

В случае с князем это его посох, на который наложено темное заклятие.

В книге упоминается, что для снятия заклятия нужно проделать тот же ритуал, которым это заклятие наложили. Такие записи и предметы обычно темные колдуны хранят при себе.

“Проклятый предмет, тесно связанный с жертвой, способен подчинить хозяина”

Если поспрашивать Любомысла о происходящем в княжеском дворе, то тот ответит, что раньше князь часто обращался к нему за советом, часто посещал библиотеку. Однако в последнее время думы его омрачены и единственный к кому он прислушивается это его правая рука – боярин Скородум.

При успешной проверке Убеждения Сл 12, старец расскажет, что хоть и не обладает магическими дарованиями, но даже он смог почувствовать нечто темное витающее вокруг князя и боярина. Зло проникло внутрь города и пытается укорениться в нем.

Если герои расскажут о свои подозрениях или найденных уликах, то старец согласится помочь чем сможет и даст героям - **Весы гармонии**, рассказав, как ими пользоваться. Они могут помочь героям в обнаружении и поиске причины болезни князя.

ДОМ ПРЕТЕНДЕНТА ХАРОЛЬДА

Украшен хвойными ветками и круглыми щитами нурманов, с гербами и знаками их рода. На входе стоят двое бывальных воинов в хороших доспехах и при оружии.

Охрана из двух йомсвикингов. Их не подкупить, хоть они и не прочь выпить. Они верны своему ярлу и ни за что его не предадут. Один постоянно ходит с Харольдом, а второй сторожит дом, в который их заселили. Периодически они сменяются.

Если каким-то образом оказаться внутри, то можно найти:

- Короткий меч +1
- Камень удачи

Повязку же, приносящую удачу Харольд никогда не снимает.

ДОМ ПРЕТЕНДЕНТА ЛЮТЕНА

Украшен знаками рода Скородума и выглядит небрежным. То тут то там валяются пустые бутылки. Рядом ошиваются друзья Лютина, которых можно иногда застать с ним.

Охраняется несколькими местными обалдуями, которые вызвались помочь Лютену.

Если каким-то образом оказаться внутри, то можно найти:

- множество пустых и полных бутылок с алкоголем
- незапертый сундучок с письмами и записками, из которых следует, что Скородум надеется и сильно желает победы своего родственника, не двусмысленно намекая ему на возможную поддержку в испытаниях

ДОМ ПРЕТЕНДЕНТА АРДАШИРА

Украшен свисающими с крыши амулетами и связками трав. В темное время суток из окна периодически виднеется странное сияние. Внутри о скромная обстановка, из которой выивается лишь торчащий из-под кровати небольшой сундучок, обшитый сталью.

Ардашир часто задерживается допоздна в учёном доме, и герои могут попробовать в это время пробраться к нему в дом.

На входной двери и личном сундуке установлены чары **сигнала тревоги**. В обоих случаях чары настроены на мысленную тревогу. Услышав которую Ардашир бросив все помчится в сторону дома. И выбрав подходящий момент вступит в бой, предварительно выяснив намерения вторгшихся.

Заклинание Сигнал тревоги- выберите дверь, окно или область. Заклинание уведомляет вас каждый раз, когда существо входит или касается охраняемой области. Вы также выбираете, будет тревога мысленной или звуковой.

Мысленная. Вы получаете мысленный сигнал, если находитесь в радиусе 1 мили от охраняемой области. Этот сигнал будет вас, если вы спите.

Внутри сундука находится большой стальной куб с выгравированной светящейся руной. Это заклинание **Охранные руны** с эффектом взрывные руны (5к8 урона электричеством в радиусе 20 футов) с условием срабатывания – если к кубу прикоснется человеческая кожа (сам Ардашир постоянно ходит в перчатках). Обследуя сундук можно узнать:

- При успешной **проверке Внимательности Сл 15**, можно заметить, нижняя часть дна сундука внутри находится выше, чем если смотреть снаружи. Видимо у него есть двойное дно.
- При успешной проверке Магии Сл 14, можно понять, что куб зачарован заклятием магией ограждения.
- При использовании обнаружения магии можно понять, что на кубе наложено заклинание **Охранные руны**. Условия срабатывания не известны.

Можно попробовать отщелкнуть дно, не касаясь куба и поднять его, для этого нужно успешно пройти **проверку Ловкости рук Сл 18**.

Внутри двойного дна сундука можно найти:

- Зелье силы великаны**
- Зелье кулачного боя**
- Зелье героизма**
- Зелье сопротивления**
- Зелье яда** (замаскированное под зелье лечения)

Княжеский дворец

Большой и высокий терем с медной крышей, состоящей из зала для приемов ведущего в личные покои князя, так же в боковой части здания, в небольшую пристройку ведет толстая, запертая дубовая дверь. Снаружи и внутри стоят множество дружинников готовых пресечь любое посягательство на спокойствие их господина.

Тихое мерцание свечей и факелов сопровождается зловещим холодным ветерком.

Постоянные патрули дружинников, дверь в покой князя охраняется двумя стражами. Тут хранятся приспособления и все необходимое для проведения испытаний.

Если герои до этого договорились с Дубыней, то патруль может быть меньше или вовсе не быть. А в случае поимки героев он сможет попытаться их выгородить и сделать так чтобы их отпустили.

Зал. Большое и тускло освещенное пространство, которое в дневное время хорошо охраняется множеством дружинников. В ночное же время тут периодически проходят патрули.

Виднеются две двери в дальней части зала.

Дубовая дверь. Заперта. Для открытия нужно пройти **проверку Ловкости Рук Сл 12**, в случае провала громкие звуки привлекут патрули.

За дверью хранилище предметов для испытаний:

- Большие каменные валуны по количеству участников и столько же больших цепей
- Длинные веревки по количеству участников и корзина яблок
- Наборы игральных костей и два набора цветных повязок, желтых и красных по 30 штук каждого.

Герои могут испортить, украдь или изменить предметы, чтобы облегчить испытание себе или усложнить соперникам.

Резная дверь, обитая металлом. Заперта, для открытия нужно пройти **проверку Ловкости Рук Сл 15**. Ведет в покой князя.

Большие покои, устланые коврами темны, тяжелые шторы занавешивают окна и в воздухе витает неприятный запах болезни и недуга.

Применение способностей, обнаруживающих магию, приведут героев к посоху князя, который будет источать ауру темной ворожбы.

Если персонажи застанут князя спящим, то увидят как он мечется от боли и терзающего его кошмара

«Воля твоя Громовержец... Я не смогу...»
«Скородум... ты обещал...»
«Нет... Не отдам!»

Видно, что он будто борется с невидимой силой, которая медленно овладевает им.

Дом боярина Скородума

Роскошный терем с внутренним двором и садом. Надёжная охрана из дюжины наемников патрулирует местность снаружи и внутри дома.

Наёмная стража, верна нанимателю, но готова предать его или уклониться на время от своих обязанностей за звонкую монету.

При входе к героям обратиться хозяин прислуго и главный по дому – Бажен. Высокий, статный и худощавый мужчина. В служении у Скородумам уже давно и крайне ему лоялен. Герои могут сказать, что у них назначен приём у барина. В таком случае он проводит их на второй этаж в зону ожидания и сообщит барину. Там за персонажами будет приглядывать один из наемников Скородума, которого можно будет отвлечь для детального исследования места.

Персонаж с **пассивной внимательностью 14+** может заметить, что слуги крайне сжаты и будто все время в напряжении и чего-то боятся.

Внутренний дворик ведет к хорошо охраняемому главному входу в дом. С обратной стороны можно найти задний ход для прислуги, через который можно попытаться пройти.

Внутри на первом этаже находится большая зала, украшенная охотничими трофеями и необычными экспонатами из разных стран.

На втором этаже небольшая гостиная с диванчиками и зоной ожидания с личной библиотекой, и дверью ведущей в покой.

Библиотека. Небольшая коллекция книг и различных трактатов. При использовании заклинаний или обнаружения магии можно найти след темной ворожбы, который приведет к небольшому свертку, спрятанному между книг.

Внутри свертка можно найти пергаменты с карикатурами. При **проверке Магии или Анализа Сл 12**, можно понять, что они описывают темный ритуал, который проклинает и обрекает на медленную гибель носителя проклятого предмета.

Покои. Богатые и наполненные предметами роскоши. В сундуке (**Взлом Сл 14**) можно найти часть богатств боярина. Монеты прокляты заклинанием кошачьих прихвостней, если назвать командное слово, известное кошачьим слугам, пребывающим в городе, то монеты почернеют и на них проявится знак Кошачьего знака.

Тут можно найти доказательства причастности Скородума к болезни князя. Его книги по черной магии и доказательства связи со слугами Кошачьего. В вещах Скородума герои могут найти обрывок письма от неизвестного автора, который просит задержать Грена в городе, и по возможности изъять его товар за какую-либо провинность. Именно поэтому Грена, по совету Скородума, включили в число участников соревнования в честь Перуна, в котором занявший последнее место отдаст все свое состояние в казну князя. Это намек на козни противника Грена и его связь с Кошачьим.



РАССЛЕДОВАНИЕ О КОЩЕЕВЫХ СЛУГАХ

По слухам в городе можно понять, что обитающие в нём кощеевы служители хорошо скрываются. Если герои захотят найти их, им необходимо будет потратить на поиски половину дня и успешно пройти **проверку Расследования**

Сл 25. За каждый провал в проверке её сложность снижается на 5 для последующих проверок. Так же за каждую подсказку, улику, интересный способ или метод поиска можете так же снижать сложность на 3 и/или давать преимущество.

При успехе в проверке, с помощью найденной информации и наводке от Любомысла, герои находят убежище слуг Кощея. Это небольшая наполовину ушедшая в землю изба на краю города. Внутри, через разбитые полусгнившие ставни на окнах, можно разглядеть четыре фигуры в темных одеяниях и плащах. Даже в такую теплую погоду внешняя часть дома покрыта инем.

Подойдя ближе, можно попробовать услышать или разглядеть что происходит внутри. Для этого требуется пройти **проверку Восприятия** и в зависимости от результата озвучить увиденное/услышанное:

1-9: Одна из фигур в доспехах, больше других и, кажется, обращается к ним в приказном тоне, голосом, который звучит будто из могилы. Из обрывков диалога можно услышать:

“...возьмет власть...” “...будем действовать...”

“...не привлекать внимание...”.

10-14: Одна из фигур, высокий и ужасающий воин в доспехах с иссохшейся кожей и огоньками вместо глаз. Этих слуг Кощея называют Умертвиями. Они умелые воины и ведут отряды нежити в бой во славу своего бессмертного повелителя. Можно услышать: “Когда Скородум возьмёт власть, тогда и будем действовать...” “...мы пустим здесь темные шепотки и начнем забирать город под себя, как приказал Господин.”

15+: Вся предыдущая информация. Так же становится ясно, что других служителей в городе нет. Так же слышно весь диалог.

Прихвостень Кощея – “Господин, когда нам начинать?”

Умертвие – “Когда Скородум возьмёт власть, тогда и будем действовать. Сейчас нужно не привлекать внимание и ждать. Когда город бу-

дет в руках этого жадного до власти человека-чишки мы пустим здесь темные шепотки и начнем забирать город под себя, как приказал Господин.”

Прихвостень Кощея – “Но что, если боярин будет сопротивляться?”

Умертвие – “У нас есть к нему подход, всё его богатство отмечено нашим проклятием, если об этом узнают, он лишится всего. Теперь он связан с нами.”

Сразу после услышанного/увиденного нужно пройти **проверку Скрытности** и сверится с результатом:

1-9: Героев услышали и заметили, находящиеся внутри быстро идут в их сторону. Бросьте инициативу, у персонажей есть 1 ход до прибытия врага.

10-14: Героев услышали и находящиеся внутри неспеша идут проверять шум. Бросьте инициативу, у персонажей есть 2 хода до прибытия врага.

15+: Герои остались незаметны для врага и могут поступать по своему желанию. Уйти или устроить засаду.

В случае сражения, прихвостни Кощея являющиеся обычными людьми, могут испугаться или сбежать. Но Умертвие будет биться до конца.

Силы сторон:

3 Прихвостня Кощея

1 Умертвие

Если перебить слуг Кощея, то можно найти в их вещах свиток с описанием заклинания и командным словом. Произнеся слово вблизи зачарованного заклинанием предмета, тот покроется отметинами и узорами. Монеты и богатства боярина Скородума в случае активации почернеют и покроются несмыываемыми отметками Кощеева воинства.

ГЛАВА 2: НАЧАЛО ИСПЫТАНИЙ

В начале каждого дня бросайте дважды по таблице на осложнение, которое произойдёт в этот день. Сработавшие осложнения вычеркивайте. Все они связаны с противостоянием претендентов и необходимостью победить. Никто не хочет терять свое состояние.

к8 Осложнение

1	К героям ночью наведываются тройка разбойников, нанятых Скородумом для того, чтобы преподать урок.
2	Умелый вор по приказу Скородума проникает к героям ночью чтобы украсть ценные предметы и уменьшить шансы на успех
3	Неожиданный анонимный подарок с пожеланием успеха оказывается магически ослабляющим артефактом. Проделка Ардашира
4	Оставленная на столе бутылка хорошего вина с запиской "от князя" сильно ослабит того, кто её выпьет. Проделка Харольда.
5	Ардашир подкладывает героям под дверную раму пучок чернь травы с чарами сглаза. Ночью они не могут уснуть и если не найдут предмет, то не выснутся и получат 1 степень Истощения.
6	Несколько пьяниц по наводке Лютена начинают распевать песни и мешать отдыхать, если герои не прогонят их, то плохо выснутся и получат 1 степень Истощения

Условия:

Магия официально не запрещена, но подразумевается, что претендент должен проходить не боевое испытание своими силами. Если вскроется жульничество, то могут возникнуть серьезные последствия.

Очередность преодоления испытания определяется жеребьевкой, если испытание не проходится одновременно всеми претендентами. За каждого претендента бросьте к20 и выстройте от наибольшего к меньшему.

Если герои во время состязания используют заклинание, у которого есть Соматический и/или вербальный компонент то им нужно пройти **проверку Скрытности Сл 12** дабы не быть обнаруженными.

В случае накопления за все время проведения испытания 3-х провалов, боярин Скородум, который следит за героями, открыто выступит против них с обвинениями и угрозами. После второго провала он предупредит героев что если они проявят себя подозрительно еще раз, то он будет вынужден действовать соответствующее.

Если никто из участников не побеждает в двух испытаниях, то победитель определяется в поединке. Очередность поединков определяется по жребию. Смелчак что сам вызовется первым имеет право начать испытание.

Между испытаниями, можно исследовать город, наведываться и проникать в различные локации, в которые доступ может быть закрыт (дома других претендентов, дом Скородума и дом князя). Посещение любой локации стоит героям половины дня по времени. Состязания занимают так же половину дня.

Если действовать и расследовать ночь, то герои не спят и на следующий день они получают 1 степень **Истощения**.

ВАЖНО! Позвольте игрокам проявить смекалку и пробуйте реализовать даже их самые странные и безумные заявки. Не нужно преподносить им решение на блюдечке, даже учитывая то, что есть заготовленные варианты и намеки на то, как можно поступить.

Пусть креативно используют снаряжение, заклинания, волшебные предметы и собственные способности. Пусть попытаются решить проблему таким путем каким они сами захотят.

Например, герои могут намеренно занять второе место в испытании, но так, чтобы подставить победившего соперника под гнев Перуна, заставив его жульничать так очевидно, что это увидят все. Перун будет недоволен такой победой и накажет обманщика (удар молнии) после чего его победа будет аннулирована, а соперник не сможет принять участия в дальнейших испытаниях.

Между испытаниями, персонаж имеющий 14 или больше в характеристики, может потратить половину дня на обучение того, кто будет выступать на следующем испытании. Обучаемый увеличивает на 2 до конца следующего дня значение этой характеристики.

Так же если обучаемый это Грень или Честимир, они, как и многие новички довольно быстро усваивает некоторые приёмы. Если персонаж потратит пол дня на обучение, обучаемый до конца следующего дня получает способность, владение или что-либо еще имевшуюся у учителя, на его выбор (не связанную с волшеством или тайными знаниями).

Например, можно обучить способности воина *всплеск действий* или *второе дыхание*, способности плута к *скрытой атаке* или *хитрому действию*, но нельзя научить обращаться в *дикий форму* друида или получать *воззвания* от покровителя колдуна.

Во время испытаний, Скородум будет помогать своему племенику Лютену победить тем или иным способом.

Если герой получили в прошлых сессиях камень для связи со жрицей Марены Маромилой, они могут единожды им воспользоваться чтобы получить совет или наставление, а возможно даже благословление самой богини.

ПРЕТЕНДЕНТЫ И ВАЖНЫЕ НИП

Здесь можно найти полную информацию обо всех претендентах и важных для сюжета НИП, их портреты, биографию, мотивацию, готовность к сотрудничеству с героями, условия для сотрудничества и т.д. Во всех остальных главах будет общая информация.

С каждым из них можно договориться кроме Лютина. Достаточно лишь оказать услугу или завоевать доверие, убедить в правоте, указать на то, что если они объединятся, то не проиграет никто. Подробное описание важных НИП:

Харольд - среднего роста и атлетичного телосложения мужчина около 35 лет. Выразительные черты лица, голубые глаза и длинные светлые волосы, заплетенные в воинскую косу, скрепленную бронзовыми кольцами. Длинная борода так же сплетена в косы и украшена множеством побрякушек.

Обладает двумя артефактами, которые даруют удачу (камень удачи и повязка, копирующая черту - везунчик)

Любит хорошую драку несмотря на то, что его величайшие битвы уже давно отгремели. Готов сотрудничать с героями, но только если они докажут ему свою силу и доблесть.

Строгий кодекс чести. уважает силу, доблесть и честность; если признаёт героя, держит слово до конца.

Скучет по прошлым сражениям. ищет битвы там, где можно было бы обойтись словами.

Гордыня ветерана. считает, что молодёжь должна доказывать свою силу; может недооценить угрозу.

Зависимость от удачи. привык полагаться на артефакты и может без них проявить неожиданную неуверенность.



Лютен - коренастый юноша 20 лет, по-простому одет, но всегда носит с собой знаки отличия дружины, нахождением в которой очень гордится, и вычурный топор на поясе. Племянник Скородума и участник испытаний, не ради княжны, но ради славы и самого факта победы. Простак, любит выпить и праздно проводить время. Несмотря на это честен, добродушен и верен своему дяде Скородуму, однако часто и особенно в последнее время все больше боится его. Не знает, что ему помогают мухлевать в состязаниях, будет скидывать все это на удачу и судьбу. Однако если предоставить неопровергимые доказательства, то поникнет и откажется от нечестных достижений, недостойных воина, и дальнейшего участия.

Искренний и прямодушный. Легко вызывает доверие у простого люда и дружинников. Чужие интриги часто проходят мимо него.

Природная сила и выносливость. Крепок как молодой дуб; в состязаниях физически способен соперничать с лучшими воинами.

Верность семье. Ради дяди Скородума готов пойти на многое, и эта же верность может сделать его неожиданно стойким союзником.

Легко поддаётся влиянию. Особенно со стороны дяди; не привык сомневаться в старших.

Боится Скородума. И этот страх растёт. Может стушеваться или растеряться.

Малая хитрость. Легко обмануть или сбить с толку; не умеет видеть заговоров и тонких игр.

Любит выпить и прокутить время. Что делает его ненадёжным в критические моменты.



Ардашир - ученый и волшебник, который будет пытаться тайно использовать магию и зелья. Высокий худощавый смуглый мужчина, около 25 лет. Тонкие черты лица, черные волосы и темно карие глаза, носит небольшие круглые очки. Одет непривычно для местных, в классическое парсидское одеяние, светло коричневых и бежевых тонов, похожее на халат или мантию с широкими рукавами. Всегда носит белые перчатки из тонкой выделанной кожи.

Заинтересован в любом знании и интересной и необычной информации, в том числе о местных землях, о которых он знает немного. Готов сотрудничать в обмен на важные сведения и редкие вещицы.

Высокий интеллект и образованность. знает магию, алхимию, медицину, историю, способен решить любую загадку.

Тонкая скрытность. мастерски использует магию так, чтобы никто не заметил.

Чужеземное мышление. видит пути решения, которые местные просто не представляют.

Чрезмерное любопытство. может впутаться в опасности ради редкой книги или артефакта.

Проблемы с местными обычаями. не понимает славянских традиций и легко может оскорбить кого-то ненароком.

Физическая слабость. худощав и плохо переносит тяжёлые походы, холод, голод и ранения.



Честимир – молодой и статный юноша около 20 лет. Вьющиеся светлые волосы подчеркивают волевое лицо и стойкий и пробивной характер.

Без ума влюблена в дочь князя и готов пойти на многое для того, чтобы не допустить её женитьбы на других претендентах. Без лишних условий готов помочь героям, если те помогут ему.

Отважный, решительный и честный. типичный герой в глазах простого люда.

Сильная воля. если решил. пойдёт до конца.

Истинная любовь к Радомиле. делает его настоящим, искренним и готовым на подвиги.

Слепая любовь. ради Радомилы способен совершить глупости, вплоть до саморазрушительных поступков.

Ревнив. особенно к Лютену или другим претендентам.

Импульсивность. сначала делает, потом думает; легко разгорячить.



Радомила – молодая и красивая дочь князя, 18 лет. Бойкая и поражающая своей красотой девушка. Своей улыбкой способна осветить даже самый темный и грустный день. Однако в последнее время из-за болезни отца улыбается она все реже. Тяготеет к познанию и тайно учится грамоте.

Готова помочь героям чем сможет если те помогут Честимиру или будут готовы избавить её отца от недуга.

Харизматична и светла душой. люди тянутся к ней, как к факелу во тьме.

Ум и тяга к учёности. любит тайные знания, грамоту, легенды, что делает её незаменимой для героев.

Сострадательность. готова помочь нуждающимся, даже рискуя собой.

Эмоциональная уязвимость. болезнь отца мучает её, делает впечатлительной и тревожной.

Скрытые занятия грамотой. если откроются, могут вызвать скандал среди бояр.

Наивность в интригах. не видит скрытой угрозы, особенно от Скородума.



Князь Радомысл – высокий хмурый мужчина 50 лет. Неряшливая борода и немного взлохмаченные волосы на голове пробиваются из-под потускневшей серебряной тиары, регалии власти князя. В прошлом время великий воин, сейчас же лишь тень своего былого величия.

Князя отравляет проклятие, наложенное на его фамильный посох, еще один символ власти. С каждым днем можно заметить все более ухудшающееся здоровье правителя.

Авторитет и харизма. народ уважает его имя.

Стойкость духа. несмотря на проклятие, держится и не сдаётся.

Глубинное понимание политики и войны. знает, как управлять княжеством.

Смертельное проклятие. ослабляет тело и разум, делает его раздражительным, забывчивым.

Недоверие к окружающим. не знает, кто враг, а кто друг.

Склонность к резким решениям. иногда говорит резко, может случайно обидеть союзников.

Гордость прошлого героя. тяжело принимает свою слабость и может утаивать от всех истинную тяжесть болезни.



Воевода Дубыня - воевода, глава дружины Смольграда. Пестун (воспитатель и почетный опекун) княжны Радомилы. На вид ему 60. Это могучий, кряжистый старик, напоминающий старый, корявый дуб. Его плечи и спина всё ещё мощны, но сгорблены годами и грузом ответственности. Лицо покрыто глубокими морщинами. Волосы и густая борода седые, но военному ухоженные.

Беспокоится за Радомилу и её дальнейшую судьбу. Если сочтет героев надежными, то готов помочь им в расследовании или даже во время испытаний.

Несгибаемая доблесть. верный защитник рода князя, доблестный и прямой.

Опыт старого воина. знает военное дело, историю Смольграда, тайные тропы и людей.

Забота о Радомиле. Воспитывал её и любит как родную.

Упрямство старого дуба. тяжело переубеждается, особенно молодыми.

Склонность к самопожертвованию. готов отдать жизнь там, где это можно избежать.

Неприязнь к чародеям. может резко относиться к Ардаширу или другим магам.

Боярин Скородум – коренастый и неповоротливый мужчина 40 лет, с острой бородой до груди. Окидывает презрительным взглядом каждого кто, по его мнению, стоит ниже него. Ответственен за болезнь князя, которую вызвал сильным проклятием. В словоре с Кощеевыми слугами, которые пообещали помочь ему получить еще больше власти и богатства, за помощь.

Всеми силами будет помогать Лютену в победе. Однако имеет пару козырей в рукаве в виде собственных наемников и слуг Кощая в городе готовых помочь ему, в случае если его припрут к стенке и придется действовать грубо. Ни за что не остановится на своём пути к власти.

Хитрый интриган. мастер манипуляций и тайных договоренностей.

Политический ум. знает слабости каждого боярина, дружинника и слуги.

Сеть подкупленных людей. наёмники, слуги Кощая, коррумпированные стражи.

Харизма злодея. умеет говорить так, что люди чувствуют себя обязаны ему.

Гордыня и презрение. считает всех ниже себя, что делает его слепым к непредсказуемым людям.

Паранойя. боится раскрытия тайны и склонен видеть врагов повсюду.

Слишком доверяет силе проклятия и союзникам Кощая. не замечает, что сам тоже пешка.



Отборочные испытания

На главной ярмарочной площади тесно от народу. Половина жителей города столпились поглязеть на зрелище. Площадь от зевак и скамьи с князем и судьями отделили высоким забором, а по периметру стоит добрых 30 дружинников.

Князь медленно поднимается с резного трона, опираясь на посох. Площадь затихает. Его голос, вначале хриплый и слабый, набирает силу, когда он начинает говорить о воле богов и будущем города:

«Люди смольградские! Дружина верная, гости честные, народ вольный! Внемлите, ибо слово молвлю ныне не только как князь ваш, но и как жрец Перунов, глас громовержца в стенах наших!

Пришла пора испить до дна чашу, что уготовили нам боги. Собрались мы здесь не для одной лишь потехи удалой, но для дела великого — состязания лепших! Во славу Перуна Громовержца, покровителя мудрости рода и воинской доблести, затеяли мы сие!

Но знайте: не только грубая сила и привычная сноровка услаждают взор божества! Перун благоволит к тем, в ком сила сочетается с мудростью, а ловкость — со смекалкой! К тем, кто не просто затвердил заветы предков, но кто может применить мудрость старины по-новому, с выдумкой, на благо нашего города! Кто не пустословит о подвигах, а творит их умом и отвагой! Вот кто люб Перуну!

Князь замолкает, переводя дух. Его взгляд становится отрешенным, голос тише, но весомее.

И... чувствую я в костях своих, сердцем своим слышу шепот Марены у изголовья... Приближается время моё готовится к завершению земного пути. Время — подготовить молодые и крепкие руки, в которые могло бы вече городское передать бразды правления Смольградом. Время — подумать о будущем Смольграда, когда меня не станет.

А потому — внемлите все! В сей год, по воле богов и решению моему княжьему, награда для лепшего из лепших — особая, небывалая! Не только золото и почести ждут победителя, но и рука моей дщери возлюбленной, княжны Радомилы!

Он делает паузу, давая толпе прошуметь от удивления, а затем возвышает голос, вкладывая в слова всю свою волю.

Да! Не скрываю и не таю: ищу я в вас, добры молодцы, не только зятя для себя, но и будущего князя для Смольграда! Чтобы покойно было бы мне отходить к праотцам, зная, что град сей под крылом сильным и мудрым!

Так покажите же теперь, пред лицом богов и людей, на что вы способны! Пусть Перун рассу-

дит, кто из вас достоин получить сердце дочери моей и стать моим названным сыном! Да начнутся же состязания! И да победит лепший!»

Под звуки горна на площадь выкатят несколько клеток, накрытых плотной тканью. Затем под оханье и крики ужаса из толпы ткань сдернут и в клетках окажутся упыри. Ужасные и дикие создания, напоминающие людей, оживленные черной ворожбой из мертвых, с неестественно длинными языками и острыми зубами.

Претенденты стоят на середине площади, а их сопровождению позволено стоять внутри, но не вмешиваться и находиться с краю.

Помимо Лютена, Грени, Харольда и Ардашира, будут и другие претенденты, их около 5.

Все безымянные испытуемые либо испугаются, либо не пройдут испытание, проиграв в бою. Тот, кто не проходит это первое разминочное испытание сразу выбывает.

Боевое испытание в бою 1 на 1 против пленного чудища Кощеева

Понаглядев за прохождением испытаний другими претендентами, можно узнать:

Лютен без раздумий выхватил булаву и грубой силой, и напором расправился с монстром, хоть тот и цапнул его пару раз в процессе. Однако как будто противник Лютена был более измотан и слаб чем у остальных претендентов или это лишь догадка?

Харольд использует клинок и щит, выматывая тварь. Вы можете поклясться, что несколько раз он был на волоске, то удар мечом доставал в последний момент, то когти монстра пролетали лишь в сантиметре от головы. Не зря его прозвали Удачливым, или дело вовсе не в удаче?

Ардашир в начале боя покрыл себя неким полупрозрачным заслоном, спасшим его от зубов монстра. А затем с легкостью с ним разделся, в несколько коротких заклинаний, одно из которых с оглушительным грохотом отшвырнуло упыря. Воистину могущественная магия.

После испытания князь объявит имена в окончательном списке претендентов.

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ИСПЫТАНИЙ. СИЛА.

Приведение героев к месту состязания, где им озвучиваются условия

Шум и гомон толпы затихает, когда на площади показываются дружинники выкатывающие тяжелые камни, покрытые древними рунами и тяжелые цепи.

Испытание представляет из себя необходимость протащить камень 30 шагов, а затем порвать металлическую цепь.

Все претенденты проходят испытания по очереди

Во время этого испытания случится инцидент с одним из участников на выбор Мастера, будь то упавший и придавивший камень или травма. Никто не захочет вмешиваться. Если герои вмешаются и помогут, то пострадавший в благодарность поможет им подсказкой о странном поведении Скородума и князя, а также будет готов помочь в расследовании или попытке объединить усилия.

Камень весит около 100 кг

Каждые 10 шагов нужно проходить **проверку Силы Сл 12** затем **14** затем **16**

Затем после небольшой передышки для разрыва цепи нужна **проверка Силы Сл 15**

Есть 3 попытки, следующую попытку нужно начинать с того же места, где остановился

Как можно попытаться выиграть или помешать с подсказками игрокам:

- Заранее подпишить цепь
- Утяжелить камень соперника или облегчить свой

В случае двух победителей они борются друг с другом на руках.

ВТОРОЙ ДЕНЬ ИСПЫТАНИЙ. ЛОВКОСТЬ.

Приведение героев к месту состязания, где им озвучиваются условия

На отшибе города у старой разваливающейся сторожевой башни, поросшей мхом, сгрудилось множество зевак. Они наблюдают за приготовлениями и ждут начала состязания.

Претенденты проходят испытание одновременно.

Каждого обвязывают страховочной веревкой, которую держат пара человек.

Высота башни 45 футов. А её стена представляется собой труднопроходимую местность с малым количеством уступов. Можно решить двигаться вдвое быстрее по стене, стараясь максимально быстро добраться до верха, однако это может быть опасно, после хода в который персонаж решил двигаться быстро и безрассудно пройдите **проверку Ловкости или Силы Сл 14**, в случае провала персонаж падает, однако его спасает страховка и он оказывается в самом начале стены. Если страховка, однако, была подрезана то упавший достигает земли и получает урон от падения.

Справка по правилам: Существо, которое падает, получает 1кб дробящего урона в конце падения за каждые 10 футов, с максимальным уроном 20кб. Когда существо приземляется, оно получает состояние лежащий ничком, если не избегает получения урона от падения.

Когда вы лазаете, то каждый фут перемещения стоит на 1 фут больше (на 2 фута больше на труднопроходимой местности). Вы игнорируете эту дополнительную стоимость, если у вас есть скорость лазания и вы её используете для лазания.

Противостоять друг другу во время взбирания на башню не запрещено, однако запрещено обрезать и как-то влиять на страховку.

Затем, на вершине башни нужно попасть из лука по яблоку что висит на качающейся веревке на суку рядом стоящего векового дерева. (Проверка атаки. С помехой, если веревка раскачивается).

Яблоко всего одно.

Как можно попытаться выиграть или помешать с подсказками игрокам:

- Можно затаиться внутри башни и помогать изнутри, мешая оппонентам
- Испортировать страховки



ТРЕТИЙ ДЕНЬ ИСПЫТАНИЙ. РАЗУМ.

Загадка с возможностью как креативного, так и прямого решения.

У опушки небольшого леса деревья пестрят от повязанных на них разноцветных платков. Собравшийся люд обсуждает что на этот раз будет за испытание.

Претендентов разделяют на пары, они могут выбрать сами с кем в паре они хотят быть. Затем с завязанными глазами приводят к большому дубу в центре рощи. После этого у них есть половина дня для того, чтобы выбраться оттуда и по пути собрать как можно больше повязок своего цвета размещенных на деревьях. Паре необходимо будет совершить на выбор несколько проверок, всего за пол дня у них есть возможность совершить 6 проверок:

Проверка Выживания Сл 12. При двух успехах пара поймёт, как выбраться из леса.

Проверка Внимательности Сл 12. В случае успеха пара набирает 1к4 повязок своего цвета.

В случае неудачи в проверке пара натыкается на столкновение по таблице ниже.

Случайные столкновения в лесу:

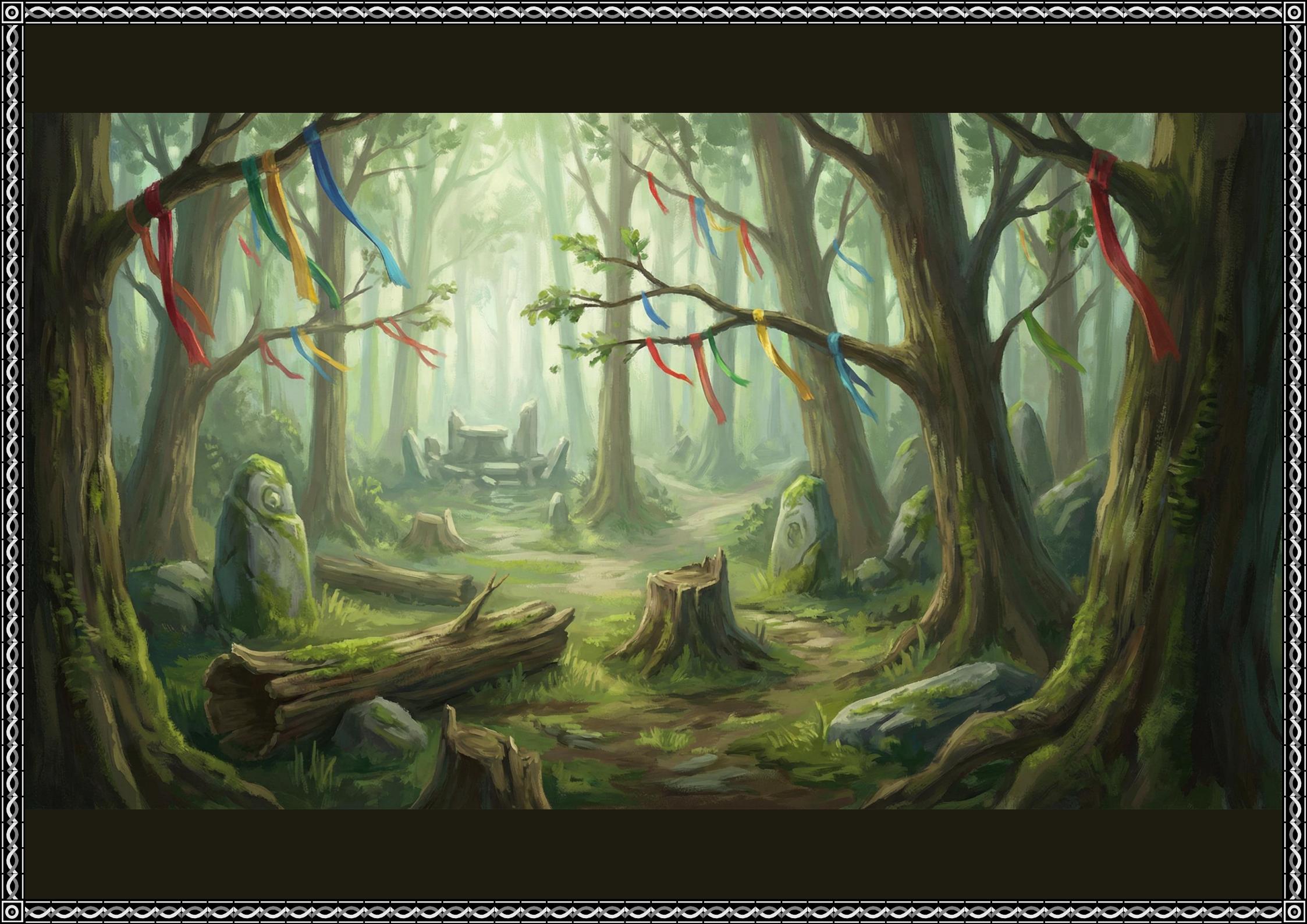
к4 Столкновение	
1	Встреча с другой парой и небольшая стычка, после которой можно продолжить состязание
2	Пара натыкается на огромного бурого медведя, который занимается своими делами, необходимо пройти проверку Скрытности Сл 15 чтобы остаться незамеченными или каким-то еще образом избежать столкновения
3	Заброшенный алтарь Велеса. Принеся небольшие дары любая, одна следующая проверка будет совершена преимуществом
4	Надоедливые вороны кружат вокруг пары отвлекая их. Если их не отогнать, то одна следующая проверка будет совершена с помехой

За каждую пару соперников совершите 3 броска на поиск повязок и 3 броска на поиск пути.

Пара, набравшая больше повязок, побеждает. Однако оба победителя теперь должны столкнуться в битве интеллектуальной и азартной. Они будут играть в любимую игру в князя - **Зонк.**

- После каждого броска он должен оставить кости в определенных комбинациях, которые принесут ему очки.
- Если во время любого броска оставшиеся кости собрать в комбинации нельзя, - эта ситуация называется "зонк" и все очки игрока, которые он заработал за раунд, сгорают.
- Игрок может остановить свой ход. Тогда его очки записываются в таблицу. Но у него есть право продолжать бросать кости, однако со временем вероятность выпадение зонка постепенно увеличивается.
- Если за раунд все 6 костей были собраны в различные комбинации, игрок получает право на призовой бросок, от которого он имеет право отказаться.
- После того, как очки за раунд были сохранены и записаны, ход передается следующему игроку.
- Как только игрок добился количества очков, необходимых для победы, остальные игроки имеют право на еще один раунд, чтобы превзойти эту планку. Если ни одному из противников сделать этого не удалось или они отказались от этого права, этому игроку присуждается победа.

- В начале каждого раунда игрок бросает все кости. 6 штук.



Комбинации в игре Зонк:

Название	Очки	Пример	Примечания
Единицы	100 за каждую		Комбинация из трех единиц дает 1000 очков. Однако в различных вариациях правил четвертая единица дает как 100, так и 1000 очков.
Пятерки	50 за каждую		Комбинация из трех пятерок дает 500 очков. Однако в различных вариациях правил четвертая пятерка дает как 50, так и 500 очков.

Три одинаковых

Единицы	1000		
Двойки	200		
Тройки	300		
Четверки	400		
Пятерки	500		
Шестерки	600		

Специальные

Четвертая/пятая/шестая кость	Приносит столько же, сколько три предыдущих кости	+ = 300 + 300	Это касается и пятой, и шестой kostи. В некоторых вариантах правил четвертая kostь не обладает этим свойством.
Три пары	750 и призовой бросок		Если выпали 4 kostи одного достоинства и 2 другого (например,), эта комбинация 750 очков не принесет. Кроме того, комбинацию "три пары" можно получить только за один бросок.
Шесть разных	1500 (1000) и призовой бросок		В других вариантах правил эта сумма может быть несгораемой или за эту комбинацию дается 1500 очков.

КУЛЬМИНАЦИЯ

Герои пройдут испытания и Грень получит награду. Скородум не раскроют, и он останется продумывать новый план.

Если Скородум раскроют и соберут достаточно доказательств, то князь расправится с предателем.

Скородум может попытаться поймать героев на жульничестве и в случае, если ему это удастся, и он соберет доказательства, своими силами он решит изгнать героев с позором и отобрать имущество. В зависимости от отношений с другими претендентами те могут встать на их сторону.

Герои могут помочь Честимириу выиграть состязание, и он воссоединиться со своей возлюбленной.

Герои могут договориться с другими претендентами и попробовать саботировать состязание, обличить Скородума или сделать что-то еще.

ЗАВЕРШЕНИЕ СОСТАЗАНИЙ

Когда последнее испытание подходит к концу, все претенденты, дружинники и наблюдавшие жители Смольграда собираются на ярмарочной площади перед идолом Перуна. Над городом уже зажигаются вечерние факелы, а над площадью развешивают цветные ленты, символы прошедших состязаний. Барабанщики отбивают медленный ритм, собирая всех на торжественное объявление результатов.

Князь Радомысл появляется, слабый, но всё ещё величавый. Рядом стоит Радомила, а неподалёку Дубыня с несколькими дружинниками. Наконец выходят претенденты, заняв свои места.

Скородум держится гордо, почти торжествующе, особенно если его племянник Лютен показывал хорошие результаты.

Далее варианты развития событий зависят от итогов игры и действий героев

Герои выиграли состязание.

Ликующая толпа приветствует победителя. Если выступал Грень или кто-то из героев, князь церемонно возлагает на них плащ претендента и объявляет, что победитель вправе просить желанную награду — руку Радомилы или любой иной дар от князя.

Радомила слегка смущена, но, видя действия героев по пути, может относиться к ним с уважением или симпатией.

Реакция Скородума:

Выражает недовольство, но не может открыто возразить. Его план рушится, если он не вмещается.

— Если он не раскрыт, он попытается использовать **План Б** (см. ниже).

— Если раскрыт публично — толпа требует казни или изгнания.

Герои проиграли состязание

Князь объявляет победителем другого претендента (Лютена, Харольда, Ардашира или Честимира в зависимости от хода игры).

Победил Лютен. Скородум искренне торжествует. Он хвастается перед толпой, напоминая о своей «поддержке княжества», и незаметно подталкивает князя к объявлению скорой свадьбы.

Однако если герои выявили жульничество Лютена или Скородума, толпа начинает гудеть, Дубыня хмурится, а князь сомневается.

Победил Честимир. Толпа взрывается овациями, честный парень действительно симпатичен народу.

Радомила сияет. Скородум мрачен и сразу начинает подозревать героев и готовиться к своему плану Б.

Если победил Харольд. Толпа уважает воина, но не показывает особой радости. Скородум понимает, что Харольд ему не подчинится, и немедленно запускает **План Б**.

Если победил Ардашир. Народ недоволен — чужеземец, да еще и маг, крайне подозителен. Скородум попытается использовать напряжение толпы как оправдание для своего переворота.

Если план Скородума разрушен публично

Герои собрали доказательства, свидетелей или поймали Скородума на месте преступления. Толпа поднимает крик, дружины Дубыни занимают позиции, князь потрясён.

Варианты наказания:

- **Князь приказывает казнить его** за государственную измену.
- **Толпа требует изгнания**, и Скородума выдворяют из города.
- **Скородум пытается сбежать**, призывая на помощь своих тёмных союзников.

План Б Скородума

Если Скородума не разоблачили до конца испытаний или он понимает, что проигрывает, он не сдастся. Он рассчитывает воспользоваться моментом, когда толпа расслаблена и все смотрят на победителя.

Он отдаёт приказ своим слугам, наёмникам и умертвию захватить князя и Радомилу.

- На площади несколько наёмников неожиданно меняют позиции, вытаскивая оружие.
- Из-за помоста вылезает то самое умертвие, прислужник Кощея.
- Слуги Скородума пытаются оцепить Радомилу.

Цель простая:

В замешательстве захватить власть и заставить князя объявить Скородума регентом.

Если герои вмешиваются начинается бой.

Если герои проигнорировали происходящее или были нейтральны город рискует пасть под власть дружины Скородума и его тёмных покровителей.

После победы над Скородумом в его вещах можно найти метки Кощеева проклятия, подтверждая его связь с тёмными силами.

Битва со Скородумом:

Дружины князя сойдутся в схватке с большей частью наёмников и Кощеевых слуг, но без успеха героев им не победить. Над всем городом нависает огромная костлявая тень и в воздухе и завываниях ледяного ветра слышен гадкий Кощеев хохот. На фоне этого развернется грандиозное сражение, которое решит судьбу Смольграда.

Герои после завершения последнего испытания могли успеть совершив короткий отдых.

Противники:

x5 **Наёмники Скородума**

x3 **Прислужники Кощея**

Умертвие. Если герои сталкивались с ним ранее и побеждали, но не сожгли его тело, он явится снова. Но будет слабее, лишь с половиной хитов.

Скородум. Сбрасывает покров и действует, открыто пользуясь темной ворожбой.

Лютен. Который, однако, сильно сомневается в происходящем, его еще можно попробовать переубедить.

Союзники:

x2 **Дружины**

Дубыня

Честимир

В зависимости от отношения с претендентами они могут помочь героям в битве.

Князь чахнет и начинает умирать, избавить от проклятия его можно лишь совершив ритуал, о котором герои могли узнать в ходе приключения либо убив Скородума.

Радомила в заложниках у боярина, её держит один из наёмников. Можно попытаться её освободить чтобы она избежала опасности.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Готовые

ПЕРСОНАЖ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА		ДРУЖИННИК	КЛАСС	3 УРОВЕНЬ	КЛАСС ЗАЩИТЫ	ХИТЫ	КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
ПОСЛУШНИК					18 ЩИТ		3 / 3	
ПРЕДЫСТОРИЯ						ВРЕМЕННЫЕ	28	УСПЕХИ
Человек	-		ПОДКЛАСС			ТЕКУЩИЕ	d10	
ВИД						МАКСИМУМ	КОСТЬ	ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ	+2	ИНТЕЛЛЕКТ	-1 9 ЗНАЧЕНИЕ	ИНИЦИАТИВА	+0	СКОРОСТЬ	30	П. ВОСПРИЯТИЕ	11	СОСТОЯНИЯ
----------------	----	-----------	---------------------	------------	----	----------	----	---------------	----	-----------

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ			
Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Боевой молот	4	1k8+2	Держа двумя руками урон 1k10+3
Метательное копье (5 штук)	4	1k6+2	Дистанция 30/120

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 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			
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 получат урон. Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут.			

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ	СНАРЯЖЕНИЕ	ПРЕДЫСТОРИЯ
ДОСПЕХИ ◆ Лёгкие ◆ Средние ◆ Тяжёлые ◆ Щит		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.
ОРУЖИЕ ◆ Простое ◆ Воинское ◆ Другое		
ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ		
Клятвы 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	ОХОТНИК	УРОВЕНЬ 3	КЛАСС ЗАЩИТЫ ЩИТ 15	ХИТЫ ВРЕМЕННЫЕ ТЕКУЩИЕ МАКСИМУМ 21	КОСТИ ХИТОВ ЗАЧИТАННЫЕ ТЕКУЩИЕ МАКСИМУМ 3 / 3 d10	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ УСПЕХИ ПРОВАЛЫ
ПРЕДЫСТОРИЯ		КЛАСС		ОПЫТ			
Человек		-		ПОДКЛАСС			
ВИД							

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2	ИНТЕЛЛЕКТ +1 12 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	ИНИЦИАТИВА +3	СКОРОСТЬ 30	П. ВОСПРИЯТИЕ 16	СОСТОЯНИЯ
----------------------	---	------------------	----------------	---------------------	-----------

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

СПОСОБНОСТИ КЛАССА	
Тёмное зрение. Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении.	Сл спасброска от заклинаний - 13 2 ячейки 1-го уровня
Стрельба Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием (учтено выше).	Известные заклинания: Опутывающий удар [Ensnares strike] Град шипов [Hail of thorns] разговор с животными [speak with animals]
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.	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.
Транс. Вы не нуждаетесь во сне. Вместо этого вы погружаетесь в глубокую медитацию, находясь в полуబессознательном 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.	

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ	СНАРЯЖЕНИЕ	ПРЕДЫСТОРИЯ
ДОСПЕХИ ◆◆ Лёгкие ◆◆ Средние ◆◆ Тяжёлые ◆◆ Щит	Рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней и бурдюк. 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.	Прияя 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.
ОРУЖИЕ ◆◆ Простое ◆◆ Воинское ◆◆ Другое	15 зм	Вы знаток леса и охоты. Будучи наравне с лучшими разведчиками своего народа, вы путешествуете по землям в поисках собственного предназначения.
ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ		

ИМЯ ПЕРСОНАЖА		БОЙНИК	УРОВЕНЬ	КЛАСС ЗАЩИТЫ	ХИТЫ	КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
Народный герой		КЛАСС	3	ЩИТ	3 / 3	3 / 3	◆◆◆◆◆
ПРЕДЫСТОРИЯ		ПОДКЛАСС	14		ВРЕМЕННЫЕ	35	УСПЕХИ
Человек	-				ТЕКУЩИЕ	d12	ПРОВАЛЫ
ВИД					МАКСИМУМ		

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ	ИНТЕЛЛЕКТ	ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ	П. ВОСПРИЯТИЕ	СОСТОЯНИЯ
+2	-1 8 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	+1	30	13	

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ			
Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Секира	5	d12+3	
Метательный топорик	3	1k6+1	

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.					
Свирипые 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:					
<ul style="list-style-type: none"> - 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 урона 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 ожесточённо 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 обострённое 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		ПРЕДЫСТОРИЯ	
Рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.		Староста деревни Лисья - Витигост, наткнулся на вас в полу-диком состоянии во время охоты в лесу. Тогда, много лет назад, он принял вас к себе и воспитывал все эти годы, давая кров над головой и еду.	
15 зм		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 УМЕНИЯМ			

ДОСПЕХИ ◆◆◆◆◆ Лёгкие ◆◆◆◆◆ Средние ◆◆◆◆◆ Тяжёлые ◆◆◆◆◆ Щиты

ОРУЖИЕ ◆◆◆◆◆ Простое ◆◆◆◆◆ Воинское ◆◆◆◆◆ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Отшельник

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Жрец

КЛАСС

Домен жизни

ПОДКЛАСС

3

УРОВЕНЬ

КЛАСС
ЗАЩИТЫ

18

ЩИТ

ОПЫТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ
ХИТОВ

3 / 3

ТЕКУЩИЕ

d8

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ
ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

+1 13

ЗНАЧЕНИЕ
МОДИФИКАТОРСИЛА
+2 14МОДИФИКАТОР
+2 Спасбросок
+2 Атлетика

ЛОВКОСТЬ

-1 8

ЗНАЧЕНИЕ
МОДИФИКАТОР
-1 Спасбросок
-1 Акробатика
-1 Ловкость рук
-1 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3 16

ЗНАЧЕНИЕ
МОДИФИКАТОР
+3 Спасбросок

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ
ВДОХНОВЕНИЕ

□

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ◆◆ Лёгкие ◆◆ Средние ◆◆ Тяжёлые ◆◆ Щит
ОРУЖИЕ ◆◆ Простое ◆◆ Воинское ◆◆ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Инструменты пивовара

Long Story Short

ИНИЦИАТИВА

-1

СКОРОСТЬ

25

П. ВОСПРИЯТИЕ

12

СОСТОЯНИЯ

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Боевой молот	4	d8+2	
Священное пламя		1k8	Спасбросок Ловкости Сл 13 на цель заклинания

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 призываеете 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 призываеете 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.

ПОВОРИНКИ ЖИЗНИ Ваши лечебные 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 подпитывать свои заклинания. Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, произносите молитву и возвращаеете 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.

СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, одеяло, 10 свечек, трутнице, 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	КЛАСС ЗАЩИТЫ	ЩИТ	ХИТЫ	КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
ПРЕДЫСТОРИЯ		КЛАСС					
Человек		Круг Земли					
ВИД		ПОДКЛАСС					



ВРЕМЕННЫЕ	23
ТЕКУЩИЕ	d8

МАКСИМУМ	КОСТЬ
	3 / 3



Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ	+2
----------------	----

ИНТЕЛЛЕКТ	+2	15
ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР		
<input checked="" type="radio"/> +4 Спасбросок		
<input type="radio"/> +2 Анализ		
<input type="radio"/> +2 История		
<input type="radio"/> +2 Магия		
<input checked="" type="radio"/> +4 Природа		
<input checked="" type="radio"/> +4 Религия		

СИЛА	+0	11
ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР		
<input type="radio"/> +0 Спасбросок		
<input type="radio"/> +0 Атлетика		

ЛОВКОСТЬ	+1	13
ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР		
<input type="radio"/> +1 Спасбросок		
<input type="radio"/> +1 Акробатика		
<input type="radio"/> +1 Ловкость рук		
<input type="radio"/> +1 Скрытность		

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	+2	14
ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР		
<input type="radio"/> +2 Спасбросок		

ИСТОЩЕНИЕ	□□□□□
-----------	-------

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ	□
-------------------------	---

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ				
ДОСПЕХИ	<input type="checkbox"/> Лёгкие	<input type="checkbox"/> Средние	<input type="checkbox"/> Тяжёлые	<input type="checkbox"/> Щит
ОРУЖИЕ	<input type="checkbox"/> Простое	<input type="checkbox"/> Воинское	<input type="checkbox"/> Другое	
ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ				
<u>Набор травника</u>				

ИНИЦИАТИВА	+1
------------	----

СКОРОСТЬ	30
----------	----

П. ВОСПРИЯТИЕ	13
---------------	----

СОСТОЯНИЯ	
-----------	--

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

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

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 использование после короткого или продолжительного отдыха.
[Список зверей](#)

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 сбоку.

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.

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		КЛАСС ЗАЩИТЫ	ХИТЫ	КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
Солдат	Наёмник	15	3 / 3	3 / 3	3 / 3
ПРЕДЫСТОРИЯ	КЛАСС	Щит	ВРЕМЕННЫЕ	ТЕКУЩИЕ	УСПЕХИ
Человек	Чемпион		25	d10	ПРОВАЛЫ
ВИД	ПОДКЛАСС		МАКСИМУМ	КОСТЬ	

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2	ИНТЕЛЛЕКТ -1 9 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	ИНИЦИАТИВА +2	СКОРОСТЬ 30	П. ВОСПРИЯТИЕ 13	СОСТОЯНИЯ
СИЛА +3 16 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	○ -1 Спасбросок ○ -1 Анализ ○ -1 История ○ -1 Магия ○ -1 Природа ○ -1 Религия				
ЛОВКОСТЬ +2 15 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	МУДРОСТЬ +1 13 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР				
О +5 Спасбросок ○ +5 Атлетика	○ +1 Спасбросок ○ +3 Восприятие ○ +1 Выживание ○ +1 Медицина ○ +1 Проницательность ○ +1 Уход за животными				
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2 14 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР	ХАРИЗМА +0 11 ЗНАЧЕНИЕ МОДИФИКАТОР				
ИСТОЩЕНИЕ □□□□□	○ +0 Спасбросок ○ +0 Выступление ● +2 Запугивание ○ +0 Обман ○ +0 Убеждение				
ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ □					

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ◆ Лёгкие ◆ Средние ◆ Тяжёлые ◆ Щит
ОРУЖИЕ ◆ Простое ◆ Воинское ◆ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Общий и эльфийский языки

Набор игральных костей

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ			
Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Двуручный меч	5	2d6+3	
Дротик (2 шт)	5	1k4+3	

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**. Используя 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.

Используя 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.

СНАРЯЖЕНИЕ

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

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 Лиссей - 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.

СТАТБЛОКИ МОНСТРОВ И СУЩЕСТВ

ГРЕНЬ

КД: 13

Инициатива: +2 (12)

Хиты: 24

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	Инт	11	+0
Лов	14	+2	+2	Мдр	14	+2
Тел	12	+1	+1	Хар	14	+2

Навыки: Природа +4, Внимательность +5, Убеждение +4, Проницательность +4

Снаряжение: [Кожаный доспех](#), [Длинный лук](#), [Короткий меч](#)

Чувства: пассивная внимательность 15



Действия

Мультиатака.

Грень совершает 2 атаки Коротким мечом или Длинным луком в любой комбинации.

Короткий меч.

Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук.

Дальнобойная атака: +4, дистанция 150/600 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

ДРУЖИННИКИ

КД: 16

Инициатива: +1 (11)

Хиты: 14

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	Инт	10	+0
Лов	12	+1	+1	Мдр	11	+1
Тел	12	+1	+1	Хар	10	+0

Навыки: Внимательность +2

Снаряжение: [Кольчужная рубаха](#), [Щит](#), [Копьё](#)

Чувства: пассивная внимательность 12

Действия

Копьё.

Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +3, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона.



ЛЮТЕН

КД: 12

Инициатива: +1 (11)

Хиты: 30

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	Инт	11	+0	+0
Лов	14	+2	+2	Мдр	13	+1	+1
Тел	12	+1	+1	Хар	10	+0	+0

Снаряжение: [Тяжёлый арбалет](#), [Кожаный доспех](#), [Булава](#)

Чувства: пассивная внимательность 10



Действия

Булава. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. Бросок дальнобойной атаки: +3, дистанция 100/400 фут. Попадание: 6 (1к10 + 1) колющего урона.

ПРИХВОСТНИ ЛЮТЕНА

КД: 12

Инициатива: +1 (11)

Хиты: 11 (2к8 + 2)

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	Инт	10	+0	+0
Лов	12	+2	+2	Мдр	10	+0	+0
Тел	12	+2	+2	Хар	10	+0	+0

Снаряжение: [Кожаный доспех](#), [Лёгкий арбалет](#), [Скимитар](#)

Чувства: пассивная внимательность 10



Действия

Короткий меч.

Бросок рукопашной атаки: +3, досягаемость 5 фут. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Лёгкий арбалет.

Бросок дальнобойной атаки: +3, дистанция 80/320 фут. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

ХАРОЛЬД

КД: 14

Инициатива: +2

Хиты: 42

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	Инт	9	-1	-1
Лов	14	+2	+2	Мдр	11	+0	+0
Тел	17	+3	+3	Хар	9	-1	-1

Навыки: Атлетика +5, Внимательность +2

Снаряжение: Секира, Шкурный доспех, Повязка удачи (дает черту везунчик)

Иммунитеты: очарованный, испуганный
Чувства: пассивная внимательность 10



Кровавое безумие.

Пока Харольд [окровавлен](#), у него есть [преимущество](#) на броски атак и спасброски.

Действия

Мультиатака.

Воин совершает 2 атаки Секирой.

Секира.

Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (1к12 + 4) рубящего урона.

ЙОМСВИКИНГИ

КД: 17

Инициатива: +1

Хиты: 30

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	Инт	10	+0	+0
Лов	13	+1	+1	Мдр	11	+0	+0
Тел	14	+2	+2	Хар	10	+0	+0

Навыки: Атлетика +5, Внимательность +2

Снаряжение: [Двуручный меч](#), [Тяжёлый арбалет](#), [Наборный доспех](#)

Чувства: пассивная внимательность 12



Действия

Мультиатака.

Йомсвикинг совершает 2 атаки Двуручным мечом или Тяжёлым арбалетом.

Двуручный меч.

Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет.

Бросок дальнобойной атаки: +3, дистанция 100/400 фут. Попадание: 12 (2к10 + 1) колющеого урона.

Реакции

Парирование.

Триггер: по Йомсвикингу попадает рукопашная [атака](#), пока он держит в руках оружие. Ответ: Йомсвикинг добавляет +2 к [КД](#) против этой атаки, что может привести к промаху.

АРДАШИР

КД: 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты: 28

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	Инт	16	+3	+3
Лов	14	+2	+2	Мдр	13	+1	+1
Тел	12	+1	+1	Хар	10	+0	+0

Навыки: Магия +5, Внимательность +3

Снаряжение: Мешочек с компонентами

Чувства: пассивная внимательность 13

Действия

Арканный взрыв.

Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 фут. или дистанция 120 фут. Попадание: 1d10 + 3 урона силовым полем.

Использование заклинаний.

Ардашир накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект как заклинательную характеристику (Сл. 13, +5 к попаданию):

По желанию: Волшебная рука [Mage Hand], Фокусы [Prestidigitation]

1/день: Маскировка [Disguise Self], Ледяной кинжал [Ice Knife], Доспехи мага [Mage Armor] (включено в КД), Призыв духа элементала



ПРИЗЫВАЕМЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ (ТОЛЬКО ОГНЕННЫЙ)

КД: 14

Инициатива: +2 (12)

Хиты: 42

Скорость: 40 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	Инт	4	-3	-3
Лов	14	+2	+2	Мдр	10	+0	+0
Тел	14	+2	+2	Хар	12	+1	+1

Иммунитеты: огненный, ядовитый; истощённый, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства: тёмное зрение 60 фут., пассивная внимательность 10



Аморфный.

Дух может перемещаться сквозь пространство шириной не менее 1 дюйма, не считая его [труднопроходимая местность](#).

Действия

Мультиатака.

Дух совершает 2 атаки Ударом **удар**.

Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 1d10 + 4 урона огнём.

СКОРОДУМ

КД: 15

Инициатива: +4

Хиты: 62

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	Инт	16	+3	+3
Лов	14	+2	+2	Мдр	14	+2	+2
Тел	12	+1	+1	Хар	16	+3	+3

Навыки: Обман +3, Убеждение +3, Религия +2

Снаряжение: [Священный символ](#), [Кольчужная рубаха](#)

Чувства: пассивная внимательность 12

Действия

Темный клинок.

Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией.

Использование заклинаний.

Скородум накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12, +4 к попаданию):

По желанию: [Свет \[Light\]](#), [Чудотворство \[Thaumaturgy\]](#)

2/день: [Приказ \[Command\]](#)

1/день: [Удержание личности \[Hold Person\]](#)

НАЁМНИК

КД: 13

Инициатива: +0 (10)

Хиты: 12

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	Инт	10	+0	+0
Лов	12	+1	+1	Мдр	11	+0	+0
Тел	12	+1	+1	Хар	10	+0	+0

Снаряжение: [Кольчужная рубаха](#), [Копьё](#)

Чувства: пассивная внимательность 10

Тактика стаи.

У наёмника есть [преимущество](#) при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников воина находится в пределах 5 фут. от существа и союзник не [недееспособный](#).

Действия

Копьё.

Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +3, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона.



ЧЕСТИМИР

КД: 16

Инициатива: +2

Хиты: 22

Скорость: 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		
Сил	14	+2	+2	Инт	10	+0	+0
Лов	14	+2	+2	Мдр	12	+2	+2
Тел	12	+1	+1	Хар	11	+0	+0

Навыки: Внимательность +4

Снаряжение: [Кольчужная рубаха](#), [Щит](#), [Копьё](#)

Чувства: пассивная внимательность 14

Действия

Копьё.

Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5,

досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60

фут. Попадание: 4 (1к6 + 2) колющего урона.



ДУБЫНЯ

КД: 18

Инициатива: +2

Хиты: 32

Скорость: 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		
Сил	16	+3	+3	Инт	10	+0	+0
Лов	11	+0	+0	Мдр	13	+2	+2
Тел	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Навыки: Внимательность +4

Снаряжение: [Кольчужная рубаха](#), Палица

Чувства: пассивная внимательность 14

Действия

Мультиатака.

Дубыня совершает 2 атаки Палицей.

Палица.

Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +6,

досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60

фут. Попадание: 4 (1к8 + 3) колющего урона.



УМЕРТВИЕ

КД: 15

Инициатива: +4 (14)

Хиты: 82 (11к8 + 33)

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	Инт	10	+0	+0
Лов	14	+2	+2	Мдр	13	+1	+1
Тел	16	+3	+3	Хар	15	+2	+2

Навыки: Внимательность +3, Скрытность +4

Сопротивления: некротический

Иммунитеты: ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства: тёмное зрение 60 фут., пассивная внимательность 13



Чувствительность к солнечному свету.

Находясь на солнечном свете, умертвие совершает с [помехой](#) проверки характеристик и [атаки](#).

Действия

Мультиатака.

Умертвие совершает 2 атаки *Некротическим мечом* или *Некротическим луком* в любой комбинации. Он может заменять одну из атак *Вытягиванием жизни*.

Некротический меч.

Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона + 4 (1к8) урона некротической энергией.

Некротический лук.

Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 150/600 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона + 4 (1к8) урона некротической энергией.

Вытягивание жизни.

Спасбросок Телосложения: [Сл.](#) 13, одно [существо](#) в пределах 5 фут. Провал: 6 (1к8 + 2) урона некротической энергией, и максимум [хитов](#) цели уменьшается на величину полученного урона.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа как [зомби](#) под контролем умертвия, если только гуманоид не будет воскрешён или его тело не будет уничтожено. Умертвие может иметь под своим контролем не более 12 зомби одновременно.

ПРИХВОСТИ Кощя

КД: 12

Инициатива: +1 (11)

Хиты: 9 (2к8)

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	Инт	10	+0	+0
Лов	12	+1	+1	Мдр	11	+0	+0
Тел	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Действия

Ритуальный серп.

Бросок рукопашной атаки: +3 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) рубящего урона + 1 некротического урона.

ЧУДИЩЕ КОЩЕЕВО

КД: 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты: 22 (5к8)

Скорость: 30 фут.

		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	Инт	7	-2
Лов	15	+2	+2	Мдр	10	+0
Тел	10	+0	+0	Хар	6	-2

Иммунитеты: ядовитый; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства: тёмное зрение 60 фут., пассивная внимательность 10



Действия

Мультиатака.

Упырь совершает 2 атаки Укусом.

Укус.

Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона некротической энергией.

Когти.

Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, которое не является нежитью или эльфом, то она подвергается следующему эффекту. Спасбросок Телосложения: [Сл.](#) 10. Провал: цель парализована до конца своего следующего хода.

Благодарю за прочтение!

Часть артов в приключении, были созданы с помощью ИИ.

Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактуры изображений использовался Adobe Photoshop.

Если хотите поддержать автора:

[Бусти](#), [Ютюб](#), [Телеграм](#)



© 2025 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.