ЗЛОВЕЩИЕ БОЛОТА

D&D 5E HOMEBREW

Приключение для 4 игроков 4-го уровня

Зловещие болота

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**)

#Озеро #Река #Деревня

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 7
  Пристань 8
  Городская площадь 11
  Встреча с князем 13
Глава 2: Расследование 15
  Харчевня «Зелёный мох» 15
  Лагерь Градибора 16
  Капище Марены 17
  Слежка за Доброславой 18
  Слежка за Градибором 19
  Грень и купеческие заботы на площади 19
  Дом Совета 21
  Дом недавно пропавшего 23
  Очаг болезни 23
  Окрестности города 25
  Болота за городом 25
    Лагерь разбойников 27
    Логово Трясинницы 27
    Заброшенный склад 30
    Усадьба Градибора 30
Глава 3: Кульминация 36
Глава 4: Последствия 39
Приложения 39
  Готовые персонажи: 39
  Статблоки монстров и существ 46
    Змеелюд-старец 46
    Змеелюд-телохранитель 47
    Разбойник 48
    Очарованный житель 48
    Трясинница 49
    Градибор 50
    Маромила 51
    Доброслава 52

Аннотация

Ваш друг и хороший торговец заключил спор всей жизни. Теперь, помогая ему в успешном проведении торгового похода вам нужно наведаться в лежащий на вашем пути городок Тихолесье, чтобы закупиться янтарем для последующей его выгодной продажи в Августинуме.

Этот регион славиться своим янтарём и богатым рыбным промыслом, однако близлежащие болота труднопроходимы и обросли множеством зловещих слухов и легенд.

Перед игрой

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

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

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

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

Советы 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 предыдущим 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 сговорчивее, 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 сеттинге

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

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

Мифология и магия
Магия в этом мире органична и неотделима от быта. Она заключается не только в волшебстве волхвов, но и в бытовых поверьях, заклинаниях знахарей и древних ритуалах. Волшебные существа из сказок 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, Карачун, 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

Тихолесье – небольшой спокойный городок на речном перепутье, находящийся в окружении болот. В основном живет за счет торговли янтарём и местными травами.

Местные слухи – до вас дошли слухи о внезапно возникшей и недавно прошедшей тут странной болезни, без каких-либо подробностей. Местные боятся далеко заходить в болота боясь обитающей там темной силы, хотя возможно все это просто выдумки простого люда.

Недавние события

В небольшом городе Тихолесье, местный бравый дружинник Градибор когда-то был самым доверенным человеком князя. С ним и они вместе ходили в походы и успешно отбивали набеги Чуда-Юда и всякой нечисти, хорошо зарабатывая на жизнь. Скопив денег, Градибор для своей семьи построил небольшое поместье, подальше от бывающего шумным торгового городка.

В один день возвращаясь с очередного похода Градибор получил ужасную новость, после которой он поскакал стремглав в сторону дома. Но было уже поздно, его встретили лишь пустые, лишённые жизни глаза жены и детей. Дружинники, обследовав место и собрав информацию, выяснили что это была случайно заблудшая в эти края шайка разбойников. По горячим следам разбойников поймать не получилось. А помогать в долгом имеющим низкие шансы на успех поиске убийц в болотах сослуживцы Градибора отказались. Хоть и помогли ему деньгами.

После этого Градибор бросил службу у князя и бесцельно бродил по болотам, проматывая состояние в бесплодных поисках мести.

В глубинах топей нашёл он лишь одного старца, который дал ему мудрый совет и приютил у себя в хижине. На следующий день Градибор почувствовал себя иначе, спокойнее, боль утраты начала понемногу отпускать. А старец, ныне его новый наставник и учитель согласился помогать ему и всем тем, кому потребуется помощь.

Однако за мудрыми речами старца и словами утешения скрываются лишь ложь, желчь и злоба. За обликом благообразного старика скрывается коварный последователь Чуда-Юда, отвратительный Змеелюд, плетущий свои интриги уже давно.

Тихолесье и его дружина давно докучали темной силе, и её прислужники придумали план. Сломить самого бравого и могучего воина в дружине местного князя, рассорив их. Погасить его дух и желание бороться и в последний момент протянуть руку помощи, за знаком доброты скрывая занесенный за спиной кинжал.

План приходит в действие, Тихолесье постигла странная болезнь, люди умирают, а горюющие близкие пропадают без вести. На деле уходя в общину старца куда их приводит одурманенный и опутанный речами Градибор. В старом поместье, в котором, где он когда-то жил теперь собирается община змеелюдов которая готовиться совершить ужасный ритуал, наводящий неизлечимые болезни на все близлежащие земли и со временем обращающий пойманных в объятия дурмана людей в мерзких змееподобных прислужников Чуда-Юда.

Сейчас

Однако не всё идёт по плану сил зла. В разгар болезни, в поисках своего голоса украденного соглядатаями Чуда-Юда, в город прибывает жрица Живы - Доброслава. Она бросает все силы на помощь местным, незаметным для них образом, не привлекая внимания и останавливая болезнь. Теперь она ищет свой украденный змеелюдом голос и уничтожает остатки болезни.

В Тихолесье по зову князя так же прибывает жрица Марены Маромила. Строгая и стремительная, она расследует пропажи и не никогда не смириться с присутствием рядом сил зла и черной ворожбы.

Помимо прочего ходят слухи, что в городок прибывают герои, молва о которых уже начинает расходиться по окрестностям. Князь, для разрешения ситуации уже готовится заключить с ними сделку и попросить о помощи.

Теперь с такими препятствиями на пути культу будет не так легко. И коварный Змеелюд постарается завершить своей длительный план в ближайшие дни.

Таблица старославянских имён для использования по ходу приключения:

к20	Мужские	Женские
1	Всеслав	Любомира
2	Радомир	Мирослава
3	Ярослав	Богдана
4	Божедар	Ярослава
5	Велимир	Зоряна
6	Звегор	Радосвета
7	Богуслав	Светлана
8	Бажен	Милослава
9	Здравко	Тихомила
10	Драгомир	Златослава
11	Милован	Дарина
12	Тихомир	Гориславa
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

Холодное утро окутывает туманом устье реки Товаль, где она медленно впадает в величавый Борисфен. Ваша ладья медленно приближается к городу ***Тихолесье****. Густой туман цепляется за деревянные столбы, торчащие из воды, покрытые мхом и выцветшими от времени резными символами, среди которых едва различимы очертания болотных духов. У небольшой пристани скопилось множество лодок, больших и малых, ожидающих своей очереди на разгрузку.*

Немного поодаль от очереди купец беспомощно машет руками, стоя на видавшей виды небольшой лодке, судя по всему, застрявшей в корягах.

Между судами то и дело проскальзывает небольшая лодка, на которой стоит стражник, с усталым видом осматривающий прибывающих.

Подъехав к очереди из судов Грень, сообщит героям, что в ближайшее время они смогут причалить, а пока у них есть немного времени чтобы изучить местность. Для передвижения герои могут воспользоваться небольшой лодкой, закрепленной у кормы их речного корабля.

Важные НИП:

Торговец Антип. Щуплый мужчина с бледным, нервным лицом и постоянно взъерошенными волосами. Всегда носит на шее множество талисманов, которые он считает защитой от дурного глаза.
Характер и цели: Любопытный и слегка суеверный человек. Его главная цель — разведать местные новости, чтобы выгодно продать полученные сведения на ярмарке.

Антип судорожно перебирает свои амулеты, шепча что-то себе под нос, и то и дело плюёт в воду — «чтоб отвести сглаз». Его голос тонкий и резкий, как скрип недосушенной лодки. При виде вас оживляется, но глаза всё время бегают к туману, будто там кто-то стоит.

Стражник Милад. Коренастый пожилой мужчина с длинными седыми усами, заплетёнными в маленькие косички с разноцветными нитками. Всегда сосредоточенно жуёт травинку, что выдаёт его беспокойство.
Характер и цели: Молчаливый и осторожный, он сильно переживает за происходящее в городе и старается не пропустить ничего подозрительного.

Милад, опершись о борт, медленно жуёт травинку, глядя поверх голов людей словно оценивает не их, а пустоту за их спиной. Говорит тихо, хрипловато, и в каждом слове будто взвешивает, не сказать ли лишнего.

Элементы для взаимодействия:

Застрявшая лодка купца Антипа. Лодка застряла в нескольких извилистых корягах и не двигается с места. Антип беспомощно пытается её выправить, ругаясь на речных духов.

Проверка (Сила или Ловкость, СЛ 12): Помогая купцу, герои завоёвывают его расположение. В случае провала проверки часть груза купца падает с телеги в воду, вместе с одним из предметов из снаряжения героя (выбранным случайно). Маленькие речные духи пакостники хватаются за предмет и утаскивают на дно.

Так или иначе, в знак благодарности Антип расскажет, про болезнь, которая бушевала тут не так давно и что местные винят в болезни последнюю группу людей прибывших из Болоцка.

Древний резной столб с символами. Столб покрыт едва различимыми резными фигурами духов и знаками защиты от болезней и несчастий.
Проверка (История или Магия, СЛ 13): Герои могут понять, что эти знаки предназначены для сдерживания чего-то древнего и опасного, судя по изображениям, скрытого в топях. Расспрашивая об этом, местных те будут рассказывать небылицы и истории про Каргу из болот, называемую Трясинницей. После её упоминания местные сплюнут несколько раз через правое плечо и отвернуться чтобы не навлечь недоброго.

Проплывая мимо местных горожан, стоящих в очереди. Можно увидеть, что кажется они обеспокоены и, что-то активно обсуждают.
Проверка (Проницательность или Убеждение, СЛ 13): Прислушавшись или разговорившись с людом, герои услышат, что ночью в городе снова кто-то пропал, несмотря на строгий карантин князя. Так же местные будут готовы поделиться базовой информацией о недавно прошедшей болезни в городе.

Пристань

Причал Тихолесья выглядит одновременно оживлённым и напряжённым. Деревянные мостки и пирсы, выстроенные над мелководьем, сейчас полны спешащих и занятых делами горожан и прибывающих гостей. Воздух здесь пропитан запахами сырого дерева, ила и свежевыловленной рыбы. Несколько дружинников с усталым видом бродят среди пришвартованных судов, внимательно рассматривая прибывших и тихо переговариваясь. У самого причала, прямо на мостках, собралось несколько горожан, оживлённо обсуждающих новости с прибывающими торговцами и крестьянами. На стенах ближайших зданий видны свежие знаки, начерченные белым мелом.

Группа героев медленно под надзором дружинников с пирса продвигается вперед, некоторые суда досматривают, что дополнительно замедляет продвижение. Пока герои движутся в очереди они могут увидеть некоторые интересные элементы.

Важные NPC:

Горожанка Умила. Полноватая женщина средних лет с румяным лицом и ярко-зелёным платком, который постоянно поправляет. Нервно теребит деревянные бусы.
Характер и цели: Болтлива и легко тревожится. Стремится обсудить последние городские события, так как боится за судьбу недавно пропавших соседей.

Местный рыбак Яромир. Высокий и худой мужчина с обветренным лицом и всклокоченной бородой, постоянно щурится, словно всматриваясь в даль. Носит соломенную шляпу с множеством заплаток.
Характер и цели: Сдержан, но склонен делиться слухами. Беспокоится за безопасность промысла на реке и хочет понять, чего стоит опасаться и можно ли доверять новоприбывшим.

Элементы для взаимодействия:

Беседа местных жителей на пирсе, мимо которого проплывают герои. Группа жителей обеспокоенно обсуждает недавние события. Их разговор прерывается при приближении незнакомцев, на которых начинают сыпаться косые взгляды полные подозрения.
Проверка (Убеждение или Обман, СЛ 12): Героям удаётся расположить к себе горожан и услышать, что ночью снова пропал кто-то из близких Умилы. По словам жителей, пропажи начались сразу после болезни и продолжаются даже при карантине.
При значении проверки в 18+: Жители начнут судачит и обсуждать всех пропавших из чего станет ясно, что все исчезнувшие — родственники недавно умерших от болезни или таких же пропавших, что позже станет важным для расследования.

Символы. На стенах складов на пирсе видны недавно начерчен мелом странный символ — круг, пересечённый линиями.
Проверка (Мистика или Религия, СЛ 12): Герои узнают, что это обережный символ богини Живы, защищающий от болезней и порчи. В случае провала проверки удается понять, что это магический символ, но не его назначение. Использование обнаружения магии позволяет автоматически преуспеть в проверке.
Это намёк на деятельность Доброславы, которая пытается помочь жителям города и защитить их от мистической болезни.

После того как герои причалят, Грень сообщит им вернуться сюда через несколько часов за новостями, а пока предложит изучить город и посмотреть, чего интересного продают на главной площади.

Недоброе ворчание. На пути ко входу в город Рыбак Яромир, прислонившийся к стойке с сушеной рыбой, которую продает внимательно смотрит на героев и ворчит о том, что много нынче в округе новых лиц.
Проверка (Убеждения, СЛ 13) или купив немного рыбы у Яромира: Яромир может поделится информацией о том, что некая девушка, прибывшая незадолго до начала болезни в городе, ошивалась в окрестностях и рисовала странные и подозрительные круги.

Дружинники у навеса рядом со всходом в город. Два дружинника тихо переговариваются, уставшие от долгой смены. Рядом с ними, на деревянной скамье, лежит небольшой свиток, явно забытый кем-то.
Проверка (Ловкость рук, СЛ 12 или Скрытность, СЛ 13): Герои могут незаметно забрать свиток. В свитке краткий приказ князя усилить патрулирование болот в поисках разбойников, из-за увеличения странных случаев исчезновения людей ночью.

1. Тихолесье
2. Заброшенный склад
3. Лагерь разбойников
4. Логово Трясинницы
5. Усадьба Гратибора
1
2
3
4
5

Городская площадь

Городская площадь встречает суетой и шумом просыпающегося торгового дня. Неровная булыжная мостовая усеяна соломой и лепестками увядших цветов, оставшимися после недавних подношений. В центре площади стоит старинный деревянный помост с ярко украшенным алтарём, посвящённым Марене: на нём лежат пучки сухих трав и покрытый инеем серебряный кубок. Сбоку на площади раскинулись торговые палатки с янтарём, пряностями и свежими припасами. Купец Грень, уже о чём-то оживлённо беседующий с местными торговцами, жестами показывает своим людям разгружать товары. Неподалёку от алтаря неподвижно стоит фигура женщины в белом облачении, задумчиво наблюдающей за происходящим из тени шатра.

Пройдя на главную площадь герои смогут оценить обстановку и пообщаться с Гренем, который сообщит им о сжатых сроках миссии и необходимости торопиться.

Как только герои завершат все необходимые дела на площади к ним подойдет вереница дружинников во главе с князем. Тот наслышан о торговом пари и решил лично поприветствовать одного из участников и его сопровождающих. Бросив оценивающий взгляд на героев, князь спросит есть ли у них немного времени на личный разговор. У него есть небольшая просьба.

Важные НИП:

Купец Грень. Широкоплечий, энергичный мужчина в богато расшитом полушубке и с ярко-красной бородой, заплетённой в сложные косы, украшенные янтарными бусинами.
Характер и цели: Прагматичный, решительный и нетерпеливый. Главная его цель — выгодно и быстро завершить дела в городе и отправиться дальше, отчего он постоянно напоминает героям об ограниченном времени остановки в три дня.

Жрица Марены — Маромила. Молодая женщина, стройная и красивая, с прямыми светлыми волосами до талии и ледяными глазами, пронизывающими каждого насквозь. Её кожа необычно бледна, а на шее висит серебряный кулон в виде снежинки, постоянно источающий лёгкий морозный пар.
Характер и цели: Холодная, расчётливая и логичная, Маромила стремится устранить любые проявления чёрной противоестественной волшбы и наказать виновных в случившемся.

Элементы для взаимодействия:

Алтарь Марены с серебряным кубком. На алтаре стоит старинный кубок, покрытый инеем. Вокруг алтаря разбросаны пучки высохших целебных трав и небольшие деревянные фигурки.

Проверка (Религия или Магия, СЛ 13): Герои узнают, что кубок — символ суда Марены, он используется в ритуалах поиска виновных и реагирует на близость тёмной магии.
Увидев, что кубок не отреагировал на героев Маромила медленно приблизится к ним чтобы поприветствовать.

Группа торговцев с янтарём. Торговцы громко обсуждают текущие цены и то, как странные события повлияли на торговлю. Среди разговоров мелькают слова о Градиборе и его странном поведении.
Проверка (Проницательность или Убеждение, СЛ 10): Герои узнают, что многие жители подозревают Градибора в причастности к исчезновениям, хотя не все готовы прямо обвинять его, помня его прошлые заслуги. Думают они так потому как тот постоянно общался с пропавшими до их исчезновения. Да и тот злополучный обоз из Болоцка после которого началась эпидемия тоже сопровождал Градибор.

Купец Грень и время на остановку. Грень оживлённо спорит с местными о закупках янтаря, поминутно сверяясь с расписанием, написанным на берестяной грамоте. В разговоре Грень признается, что боится потерять не просто выгоду, а саму возможность попасть на большой рынок и это будет означать крах для его предприятия.
Это даёт героям дополнительное давление — время строго ограничено, и они должны быстро действовать, иначе последствия затронут не только город, но и их караван.

Таинственная жрица. Маромила стоит отдельно от всех, пристально наблюдая за героями и другими прибывшими. Время от времени она подносит руку к кулону, который мерцает морозным свечением.
Проверка (Религия или Магия, СЛ 12): Герои понимают, что жрица явно изучает всех прибывших, оценивая их намерения и силы. Также становится очевидно, что её кулон реагирует на присутствие магии.
Если герои продемонстрируют открытость или искренность в своих намерениях, Маромила позже сама приблизится к ним и расскажет о ситуации в городе. И о своем назначении от князя.

Встреча с князем

Княжеский терем, сложенный из тёмных брёвен и богато украшенный резьбой с изображениями зверей и духов леса, возвышается над остальными домами города. Внутри сумрачно и прохладно, воздух наполнен запахом горящих свечей и старой древесины. В просторном зале с высоким потолком, уставленном резной мебелью и покрытом коврами из звериных шкур, князь принимает гостей. Сбоку от князя стоит его советник — высокий худощавый старик с огромной книгой записей и печатями, постоянно что-то записывающий и поглядывающий на пришедших.

Усевшись в кресле, князь начнет свой рассказ о болезни, которая чуть не погубила город, о пропажах, которые начались после этого, о том, что он нанял Маромилу и пр. важной для расследования информацией.

Важные НИП:

Князь Боремир. Мужчина лет пятидесяти, крепкого телосложения, с густой чёрной бородой, аккуратно заплетённой в две толстые косы, украшенные серебряными кольцами. Одет в богатую, но строгую одежду с меховым воротником.
Характер и цели: Серьёзный, усталый, но справедливый правитель, переживающий за благополучие своего города. Его главная цель — быстро разобраться с исчезновениями и сохранить порядок в своих владениях.

Советник Прокл. Старик в длинной серой мантии с крупными пятнами чернил на рукавах. Его седая борода неровно обрезана, а на кончике носа всегда сидит пара круглых очков, через которые он строго поглядывает на гостей.
Характер и цели: Педантичен и недоверчив, постоянно проверяет и перепроверяет каждое слово князя и гостей. Его цель — поддерживать порядок и вести точный учёт происходящего.

Элементы для взаимодействия:

Разговор с князем. Князь подробно рассказывает о болезни и происходящих исчезновениях, не скрывая тревоги за город. Он просит героев найти причину исчезновений и прекратить их раз и навсегда **в награду предлагая** один предмет из его сокровищницы (любой редкий магический предмет на выбор игроков), а также по 300 зм на каждого. Боремир дает следующую информацию:
- Князь говорит, что болезнь пришла после того, как пришел последний обоз из Болоцка. Народу там было довольно много. Охранял обоз Градибор со своей ватагой, он наверняка может рассказать больше.
Князь так же упомянет что многие в городе подозревают самого Градибора, однако ему кажется, что эти подозрения беспочвенны. Боремир знает Градибора уже много лет и тот не раз спасал ему жизнь, хотя конечно, в последнее время ему пришлось многое пережить. Герои могут пройти ***проверку Убеждения СЛ 12*** чтобы убедить князя договорить и рассказать подробнее про прошлое Градибора.
- Князь упоминает, что недавно нанял Маромилу для расследования причины болезни и случаев исчезновения. Если герои согласятся на работу они могут объединить усилия.
- Князь упоминает что в окрестностях города шныряют разбойники. Князь не уверен в их причастности к пропажам, ведь выкуп не просили. Но все равно просит героев быть на стороже.
-Вскользь князь говорит не соваться слишком далеко в болота чтобы не потревожить Трясиницу. Рассказывая, что хоть это и похоже на детские сказки и никто уже давно не видел старой болотной карги, но лучше лишний раз не тревожить лихо.
- Князь так же упоминает что в месте откуда началась болезнь в её очаге творится много странного.
- Дружинники князя не могут заняться всем сразу, у них много забот по восстановлению города, охране границ и патрулированию окрестностей от разбойников.

Приказ князя о карантине. Если герои согласятся на задание князя, он выдаст свиток с официальным приказом о содействии расследованию, разрешением на передвижение по городу и частично по болотам, но запретом покидать пределы земель.

Записи советника. Прокл непрерывно ведёт записи, поглядывая на героев с явным подозрением. В его руках список недавно пропавших людей.
Проверка (Убеждение или Обман, СЛ 13): Герои могут уговорить советника показать список пропавших и заметить, что все исчезнувшие отмечены специальными символами, обозначающими связь с болотами или болезнь родственников.

Глава 2: Расследование

В отличие от **1 главы**, где героям, по сути, линейно были представлены недавно прошедшие события и важные НПС. Теперь они сами должны прокладывать себе путь выбирая точки интереса и продвигаясь в расследовании.
В этом им может помогать Маромила с которой герои могут советоваться и в случае застоя в идеях, вы как ГМ, через этого персонажа можете давать героям подсказки, направляя их в нужное русло.

После встречи с князем у героев останется еще пол дня на расследования. И две главных точки интереса. Градибор и Маромилла.

Механика расследований. Каждый из героев за весь день может потратить 3 жетона расследования для изучения одной из перечисленных ниже локаций. Эти жетоны отображают время, потраченное на путь до локации, её исследование и анализ полученной информации. Герои могут ходить вместе, а могут разделяться на группы (желательно минимум 2 человека), тем самым охватывая больше мест, но увеличивая риск.

В конце первого дня, после прибытия, герои могут потратить 1 жетон расследования.

Вместо этого вы можете использовать упрощенную систему, где на каждый герой может посетить не более двух локаций в день. Если на третий день герои не найдут место проведения ритуала, то Старец с приспешниками похитят Греня, а следы похитителей будут вести в усадьбу Градибора

Продвижение по дням. В начале каждого следующего дня будут пропадать еще 1к4 людей. По вашему желанию эти люди могут быть из числа тех, с кем уже познакомились и сдружились герои, чтобы усилить их мотивацию и желание закончить расследование. Чем дольше герои медлят, тем больше прислужников становиться у культа Змия.

Таким же образом если вдруг герои отказались от предложения князя и захотели просто покинуть город на следующий день, злые силы могут похитить Греня, без которого дальнейшее путешествие невозможно.

После первого дня и новых пропаж у героев появляется опция обыскать дом недавно пропавшего.

С каждым днем описывайте все ухудшающееся моральное состояние жителей города и нагнетающуюся обстановку, а также странный усиливающийся запах со стороны болот.

Заночевать герои всегда могут в местной Харчевне «Зелёный мох», где, узнав об их важном задании с них не возьмут никакой платы.

Харчевня «Зелёный мох»

Харчевня «Зелёный мох» — приземистое деревянное строение с низкой крышей, полностью покрытой толстым слоем мха и лишайника, отчего дом кажется почти частью болотистого ландшада. Внутри царит полумрак, рассеянный мягким светом ламп и очага в центре зала, над которым висит огромный котёл с горячей ухой. Стены украшены трофеями рыбаков и охотников: старые сети, чучела щук и волчьи шкуры. Запах здесь тяжёлый, но приятный: варёная рыба смешивается с ароматом печёного хлеба и болотных трав. За столами тихо переговариваются местные жители и путешественники, бросающие настороженные взгляды на незнакомцев.

Важные НИП:

Хозяин харчевни — Владан. Крупный мужчина с густыми чёрными усами и полностью лысой головой, украшенной множеством старых шрамов и татуировок в виде рыбьих силуэтов.
Характер и цели: Владан немногословен и слегка грубоват, но он прекрасно информирован обо всех местных событиях, поскольку посетители его харчевни всегда делятся слухами и новостями. Его цель — сохранить свой бизнес и не впутываться в конфликты, хотя в глубине души он хочет помочь городу.

Рыбак Хотил. Худощавый мужчина средних лет с длинными неопрятными волосами, постоянно поправляющий широкополую шляпу с воткнутыми в неё рыбьими крючками.
Характер и цели: Болтливый и суеверный, он рад побеседовать и поделиться слухами о странных событиях, часто преувеличивая их мистическую составляющую. Ищет слушателей, чтобы поделиться историями, которых боится сам.

Элементы для взаимодействия:

Разговор с Владаном. Владан спокойно вытирает деревянные кружки за стойкой, изредка кидая острые взгляды на гостей.
В разговоре Владан поделится тем, что многие пропавшие посещали его харчевню перед исчезновением, и что они часто разговаривали с кем-то из ватаги Градибора, особенно с самим Градибором, который их утешал и обещал избавление от страданий.

Слухи Рыбака Мечислава. Рыбак Мечислав, активно жестикулируя и поправляя шляпу, делится рассказами с посетителями.
Герои узнают, что Мечислав ночью несколько раз видел фигуры, направляющиеся от города к болотам, и слышал тихий, почти завораживающий шёпот. Он утверждает, что это стонут потревоженные болотные духи, которые и стали причиной странной болезни.

Хозяин предложит героям странный чай с местной болотной травой. В харчевне подают особый чай, пользующийся популярностью среди местных жителей, обладающий мягким успокаивающим ароматом.
Проверка (Природа или Медицина, СЛ 12): Герои понимают, болотная трава, обладает слабым дурманящим и успокаивающим эффектом, притупляющим чувство горя и тревоги.

Лагерь Градибора

У небольшого лагеря, разбитого на окраине городка, прямо под частоколом городской стены, собралась группа наёмников. Несколько тентов из грубой ткани укрывают их от моросящего дождя, в центре потрескивает костёр, над которым висит котелок с густой похлёбкой, источающей аппетитный аромат. Наёмники в поношенных, но крепких доспехах неспешно беседуют, чистят оружие или просто отдыхают. В стороне, присев на поваленное дерево, сидит широкоплечий мужчина в длинном, потёртом плаще. Он молча наблюдает за огнём, изредка бросая взгляд в сторону города.

Важные НПС:
Градибор, глава наёмников. Высокий, крепко сложенный мужчина за сорок, с коротко подстриженными тёмными волосами, густо тронутыми сединой на висках. Лицо его грубое и загорелое, пересечённое глубоким шрамом на левой щеке. Одет он просто, почти бедно, но всегда носит на шее небольшой медный медальон в виде солнца с потускневшими лучами.

Характер и цели: Молчаливый и сдержанный, за грубой внешностью скрывает глубокую печаль, вызванную трагедией, случившейся с его семьёй много лет назад. Его главная цель найти успокоение и, возможно, отыскать хоть какую-то справедливость, в чём он рассчитывает на помощь своего наставника. Хороший, честный человек сильно пострадавший, но не сломленный. Попал обманом в сети "старца" змеелюда. При этом на подлые действия он не готов.

Прошлое: Градибор – бывший десятник из дружины князя. В то время, когда он ходил с князем в один из походов, на его семью, проживавшую в усадьбе неподалеку от города, убила заблудшая случайно шайка разбойников, решившая ограбить усадьбу. После смерти семьи Градибор ушёл из дружины и практически перестал общаться с бывшими друзьями отказавшимися бродить с ним по болотам в поисках убийц. Через некоторое время он сколотил свою ватагу наемников и начал зарабатывать на сопровождении торговых поездов до Болоцка и обратно.

Бойко, наёмник и помощник Градибора. Молодой парень с ярко-рыжими волосами и задорным выражением лица, постоянно улыбается, демонстрируя выбитый передний зуб. Его одежда яркая, но неуместно потрёпанная, а на поясе висит маленький бубенец, тихо звенящий при каждом движении.
Характер и цели: Весёлый и общительный, стремится поддерживать боевой дух ватаги, но иногда говорит лишнего, чем вызывает раздражение у своего предводителя.

Элементы для взаимодействия:

Разговор с Градибором. Если герои предъявят грамоту от князя Градибор согласиться рассказать, что знает о происходящем:

- Градибор упомянет, что действительно после прибытия последнего обоза из Болоцка началась беда. Из особо подозрительных ему там показались немая девушка по имени Добросалва, она постоянно чертила какие-то странные круги и крутила узелки из сушёных трав. После прибытия в город она стала шляться по окрестностям продолжая свои странные ритуалы, изредка приходя на рынок по утрам за припасами. Возможно, там получится её найти и проследить.

- На обвинения в свой адрес Градибор лишь устало махнет рукой и скажет, что его уже давно не интересует, о чем там за его спиной молвят люди. Все что он делал это пытался дать покой и утешение в разговоре тем, кому пришлось тяжело, как и ему когда-то. Если теперь это считается преступлением, то пусть его арестуют.

Медальон в виде солнца на шее Градибора. Все врем разговора Градибор задумчиво сжимает в руке медальон, и герои могут заметить, что его пальцы слегка дрожат от напряжения. Указав на это или спросив про медальон Градибор вкратце поделится с героями своей трагедией, подытожив тем, что не старался никому навредить, но лишь помочь.

Разговор с Бойко. Бойко охотно болтает о недавнем путешествии в Болоцк и упоминает, что в их ватаге прибыла немая девушка, которая, по его словам, помогла ему исцелить рану, полученную в ходе поездки.
В отличие от Градибора, Бойко и некоторые другие дружинники считают Доброславу чуть ли не талисманом удачи и связывают её присутствие с тем, что болезнь не затронула их обоз.

Запах травяного отвара из котелка. Котелок над костром источает странный сладковатый запах, немного напоминающий болотные травы.
Проверка (Медицина или Природа, СЛ 12): Герои понимают, что в похлёбке использована местная болотная трава, обладающая лёгким седативным эффектом, помогающая на время забыть тревоги и притупить горе.
При значении проверки 18+: герои понимают, что при злоупотреблении этой травы можно впасть в состояние схожее с трансом при гипнозе.

Спросив про траву у Градибора, тот уверит героев что та безвредна и оказывает лишь целебный эффект, её когда-то посоветовал для употребления наставник Градибора, он мудрый старец и отличный лекарь и точно разбирается в травах.

Капище Марены

В стороне от городской площади, на тихой улочке, расположилось небольшое капище богини Марены. Её стены из тёмного дерева покрыты изморозью, хотя сейчас вовсе не холодно. Внутри прохладно и сумрачно, а воздух наполнен едва ощутимым ароматом сухой полыни и талого снега. Посередине капища стоит мраморный алтарь, покрытый тонким слоем инея. Рядом с ним, неподвижная и спокойная, словно выточенная изо льда статуя, стоит Маромила. Её ледяной взгляд устремлён в пустоту, а тонкие пальцы перебирают серебряную цепочку с кулоном в форме снежинки, мерцающей приглушённым холодным светом.

Жрица Марены — Маромила. Молодая женщина, стройная и красивая, с прямыми светлыми волосами до талии и ледяными глазами, пронизывающими каждого насквозь. Её кожа необычно бледна, а на шее висит серебряный кулон в виде снежинки, постоянно источающий лёгкий морозный пар. Одета в белые ниспадающие одежды с серебряной отделкой.
Характер и цели: Холодная, расчётливая и логичная, Маромила стремится устранить любые проявления тёмной магии и наказать виновных в случившемся. Она рассматривает всё происходящее через призму справедливости и закона Марены.

Прошлое: ещё в детстве Маромила выбрала сознательный путь служения Марене. Все свои эмоции и сострадание к людям Маромила пожертвовала своей беспощадной богине вместе с мизинцем правой руки, получив взамен холодный расчетливый ум, а также тайные знания магии холода и смерти. Отсутствующий мизинец на ее руке сейчас заменен серебряной копией, покрытой рунами Марены и напоминает умеющим видеть о ее связи с богиней.

Много лет тому назад в родном городе Маромилы из-за последователей темных сил разразилась страшная болезнь. Маромила и её сестры остановили болезнь, но цена за это была очень высока. Младший брат Маромилы поддался зову тьмы и, как и остальные последователи Чуда-Юда пал от рук Маромилы в тот день. В этот день она окончательно осознала: эмоции и жалость — роскошь, которую не может себе позволить жрица, призванная сдерживать хаос грозящий уничтожить упорядоченную жизнь людей и природы. С того момента Маромила окончательно превратилась в «серебряный клинок» Марены, холодный и беспощадный к слабости и хаосу.

Текущие события сильно напоминают Маромиле ей прошлое, и она старается не допустить ошибок прошлого всеми силами.

Элементы для взаимодействия:

Разговор с Маромилой. Упомянув свою миссию, герои получат поддержку от Маромилы, и она охотно поделиться информацией:

- Девушка Доброслава которая иногда появляется в городе и прибыла не так давно из Болоцка, а также Градибор несут на себе следы “той стороны”. И за ними обоими необходимо проследить.

- Посоветует не соваться одним или в малом числе на болота, там много опасностей.

- Будет готова содействовать героям в расследовании, а также даст им небольшой артефакт – **нетающий кусочек льда**, 3 раза в день его можно частично активировать и общаться с Маромилой. А 1 раз в месяц его можно активировать полноценно и призвать Маромилу на помощь (если она согласна ответить на этот призыв).

- Маромила ясно даст понять о своем отношении к чёрным колдунам, их последователям и другой нежити, она истребляет их без жалости и примирения и готова пойти на любые жертвы ради сохранения природного порядка.

Слежка за Доброславой

Чтобы проследить за Доброславой герои должны утром прийти на главную площадь к рынку и углядев её в толпе. После того как она закупится всеми необходимыми припасами она пойдет за пределы города и начнет творить какой-то подозрительный ритуал. Она не будет убегать от слежки, и герои могут вмешаться в её действия в любой момент.

Жрица Живы — Доброслава. Высокая девушка, крепкого сложения с ясным взглядом; густые каштановые волосы заплетены в две длинные косы, перевитые ленточками, на концах которых поблескивают крошечные янтарные бусины. Большие зелёные глаза сияют мягким светом сочувствия. На шее — простое льняное ожерелье-оберег с резной фигуркой жаворонка. Одеяние — белое льняное платье с вышивкой трав и цветов по подолу и рукавам; пояс украшен пучками свежих лечебных растений. Голоса она лишена: тонкие губы редко шевелятся, а мысли и просьбы пишет на дощечке мелом или выводит пальцем в воздухе.
Характер и цели. Тёплая, открытая и неутомимо жизнерадостная. Способна одним взглядом увлечь даже угрюмого путника надеждой. Её главная цель — вернуть похищенный голос, чтобы вновь петь исцеляющие гимны Живы и спасти людей Тихолесья от новой беды. Доброслава твёрдо верит: даже в самой чёрной душе тлеет искра света, и потому стремится лечить прежде, чем карать. Увидев страдания, бросается помогать без раздумий — порой рискуя собою.

Прошлое: Родом из далёких земель Доброслава с юных лет служила храму Живы: её песня останавливала чуму и дарила исцеление целым деревням. Несколько лет назад слуга Чуда-Юда, черный колдун-змеелюд, похитил её голос и укрыл его внутри янтарной диковинки, чтобы извратить дар Живы в орудие болезни. С тех пор Доброслава скиталась, оставляя на пути оберегируны, пока не почувствовала зов своего голоса неподалёку от болота у Тихолесья. Она примкнула к торговому поезду Градибора, надеясь найти реликвию и вновь обрести способность петь. Потеря голоса научила её терпению и тихой силе: даже без слов она умеет вдохновлять и исцелять, напоминая каждому, что жизнь — величайший дар, который стоит защищать.

Встретившись с героями, она, записывая на пергаменте, расскажет о своих странствиях и о том, как старалась исцелить этот город. А также другую информацию:

- Где-то недалеко находится прислужник Чуда-Юда, который похитил её голос, он умеет менять формы и героям стоит опасаться и с недоверием относиться к незнакомцам.

- Если герои найдут диковинку с её голосом и разобьют, то голос вернется к ней и с новообретенной силой она придет к ним на помощь.

- Градибор с которым она следовала от Болоцка человек угрюмый, но добрый сердцем. Его гложит утрата и печаль. Доброслава опасается, что кто-то может воспользоваться этим в своих целях.

Слежка за Градибором

Если герои захотят проследить за Градибором то увидят как он ходит по городу и общается с жителями, дает указания о патрулировании дружинникам и ведет себя совершенно нормально, однако в какой-то момент накидывает темный меховой плащ и выйдя из города начинает один идти в сторону болот.

Что следовать за ним дальше требуется потратить жетон исследования. После этого необходимо пройти **проверку Выживания СЛ 16**, при успехе героям удается проследить за Градибором прямо до усадьбы. В случае провала герои теряют цель из виду и по тропинке выходят в одну из других локаций болота (бросьте случайно по **таблице**).

Грень и купеческие заботы на площади

Недалеко от центральной площади, в тени старой липы, Грень организовал временное торговое место, чтобы быстрее управиться с покупками. Купеческая палатка из ярко окрашенного полотна стоит полураскрытой, её полог подёргивает лёгкий ветерок. Вокруг неё уже сложены аккуратные стопки ящиков и мешков с различными товарами — мешки с янтарём, бочки с мёдом и тюки с сушёными травами. Сам Грень, не переставая ходить туда-сюда, громко спорит с местным торговцем о цене и качестве янтаря, отчаянно жестикулируя и сжимая в руке пергамент со списком.

Элементы для взаимодействия:

Список закупок Греня. Грень держит свиток со списком закупок, регулярно поглядывая на него и хмурясь. Янтарь играет решающую роль в планах Греня, и успешность его сделки сильно зависит от скорости их действий в расследовании.

Грень громко торгуется с местным торговцем по поводу цены на янтарь, пытаясь получить скидку. Торговец завышает цену, ссылаясь на недавние события и трудности с добычей янтаря в болотах, куда пропал уже не один человек.

Разговор Греня о местных слухах. После окончания спора Грень упоминает, что некоторые местные говорят о каком-то старце лекаре, появившемся в округе после начала болезни, и что он якобы может излечивать от любой печали и ранений.

Дом Совета

Дом Совета — массивное, но слегка покосившееся здание в центре города, окружённое узкими улочками и густой живой изгородью. Стены дома сложены из тяжёлых брёвен, давно потемневших от дождей и времени, а крышу густо покрывает почерневшая солома. Внутри царит строгая атмосфера: большой общий зал с длинным столом, заваленным свитками и пергаментами. На стенах висят выцветшие знамёна и портреты бывших старост и князей. В углу тихо потрескивает печь, рядом с которой стоит старик в длинной, потёртой мантии, задумчиво перебирающий страницы старой книги. На стене за ним висит большая карта местности, а на столах разложено множество книг.

В этой локации герои смогут узнать ответы на интересующие их вопросы о большинстве жителей или других интересующих их вопросах, потратив жетон исследования и покопавшись в библиотеке.

Важные НИП:

Хранитель Станко. Дряхлый старец с длинными седыми волосами, спутанной бородой и совершенно слепыми, мутными глазами, которые он прячет под глубоким капюшоном. Несмотря на слепоту, он прекрасно ориентируется в своих архивах и точно находит нужные записи.
Характер и цели: Молчаливый и слегка ворчливый, полностью погружён в работу. Его цель — сохранить городской архив и летопись, при этом он хорошо осведомлён обо всех местных жителях и историях их семей.

Элементы для взаимодействия:

Книга с записями жителей. Ваше внимание привлекает старинная книга, заполненная именами и датами жизни горожан. Несколько страниц недавно помечены пером — это имена недавно умерших и пропавших жителей. Также указано, что места погребения некоторых погибших неизвестны.

Старинная карта болот и окрестностей. На стене дома совета висит древняя карта, изображающая окрестные болота с пометками и указаниями старых троп. Теперь, увидев и запомнив карту, проходя через болота герои будут бросать все проверки Выживания с преимуществом.
Проверка (Внимательность СЛ 12): Герои обнаруживают, что одна из старых троп, отмеченных на карте, ведёт прямиком к усадьбе, расположенной глубоко в топях.

Спросив об усадьбе хранителя тот расскажет им, что это вотчина Градибора, его семейное поместье, которое после несчастного инцидента он практически не посещает.

Дом недавно пропавшего

Дом стоит в западной части городка, ближе к старому причалу. Это скромное, но аккуратное жилище: деревянные стены свежо оштукатурены, крыша покрыта новой соломой. Однако внутри — странная, гнетущая тишина. Никто не отвечает на стук. Дверь, как говорят соседи, с утра стоит незапертой: с вечера в доме находился хозяин — мужчина по имени Илько, вдовец, потерявший жену от болезни — а утром его уже не было. Внутри царит порядок, но ощущение пустоты и внезапного перерыва в жизни цепляет.

Элементы для взаимодействия:

Обед, оставшийся на столе. На столе стоит остывшая похлёбка, рядом деревянная ложка, выроненная на пол. Судя по всему, исчезновение произошло внезапно: хозяин явно собирался есть, но был кем-то отвлечён. Вокруг никаких следов борьбы или взлома.

Тряпичный мешочек с змеевидным узором под кроватью. При осмотре под кроватью герои находят мешочек с сушёными листьями и корешками, пахнущими сладковато-горько.
Проверка (Природа или Медицина, СЛ 12): это болотная трава, с которой герои уже могли столкнуться до этого. После длительного приёма вызывает лёгкое притупление воли и чувств, в больших дозах — галлюцинации.

Подслушанный разговор соседей. Если герои проведут несколько минут у дома, мимо проходят две женщины и негромко обсуждают, что «после смерти жены Илько всё ходил к Градибору — тот один умел его слушать».
Проверка (Убеждение, СЛ 12), чтобы расспросить: Женщины скажут, что Илько часто говорил, что ему «зовёт кто-то во сне, и он слышит голос жены».

*Эта локация помогает игрокам выстроить линию влияния культиста: **утрата** → **утешение** → **трава** → **исчезновение**, а также подтверждает активное магическое или колдовское вмешательство в жизнь горожан. Всё это становится основой для слежки, визита в болота или наблюдения за Градибором.*

Очаг болезни

Этот участок расположен на восточной окраине города, где строения стоят реже, а в воздухе по-прежнему чувствуется затхлая тяжесть пережитого бедствия. Дома здесь заброшены, окна заколочены, двери перекрыты досками, обмотанными соломой и сухими ветвями. Земля покрыта сажей и остатками золы: здесь сжигали вещи умерших. В центре района — покосившийся дом с обугленной крышей и следами пожара, словно вспышка болезни оставила в этом месте последнюю, жуткую отметину. Вокруг — тишина, нарушаемая лишь криками ворон.

Символы, выцарапанные на внутренней стене. Внутри одного из домов на выцветшей штукатурке герои замечают множество мелких символов, на первый взгляд хаотичных.
Проверка (Магия или Религия, СЛ 14): Символы являются частью ритуальной формулы, напоминающей схему затуманивания воли и снятия обрядов погребального очищения, такие часто используют последователи темных культов. Среди них знак, окружённый спиралями, сходными со змеиной чешуёй.

Следы в пепле. У порога сгоревшего дома бросаются в глаза следы босых ног, будто кто-то ходил сюда после того, как огонь давно потух. Следы уходят в сторону болот и довольно свежие.

Старый каменный колодец с подношениями. У дома стоит древний обложенный камнями колодец. На его краю — аккуратно разложенные сушёные травы, мелкие янтарные бусины и кусочек мела.
Проверка (Религия или Проницательность, СЛ 12): Герои понимают, что кто-то оставляет здесь обереги Живы, пытаясь очистить или защитить место.

Окрестности города

За городскими стенами, по тропам, ведущим к реке и болотам, раскинулись низкие луга, заросшие высокой жёлтой травой, камышом и кустарником. Сырая почва пружинит под ногами, кое-где проглядывают заплаты чёрного ила. Дороги почти нет — только вдавленные следы телег и натоптанные крестьянские тропки. На горизонте клубится утренний туман, постепенно вытягиваясь к болоту тонкими лентами. Слышны крики болотных птиц и лёгкий колокольный звон — откуда-то из глубины камышей. Сюда почти никто не ходит без нужды, особенно в последнее время.

Здесь герои могут искать следы Доброславы, наблюдать за передвижениями, следить за Градибором или просто обследовать территорию.

Прибыв в эту локацию, группа должна пройти ***проверку Выживания***, при результате 12+ они сталкиваются с Доброславой. Замечая вдали в камышах фигуру девушки, идущей вдоль зарослей. Она не убегает, но и не подходит первой. Пишет на клочке пергамента или чертит на земле, не разговаривая.

Если герои не находят Доброславу, то натыкаются на остальные элементы в этой местности.

Элементы для взаимодействия:

Следы странного ритуала на земле. На одном из пригорков, рядом с плоским камнем, герои находят круг из выложенных веточек и болотной травы. Внутри круга — кусок угля и сгоревший оберег.
Проверка (Мистика или Религия, СЛ 12): это следы ритуала очищения, наложенного поверх уже начатого ритуала иного, зловещего свойства.

Свежие следы, ведущие в болота. На влажной земле видны две пары следов.
Проверка (Выживание, СЛ 12): Одни из следов принадлежат грузному человеку, скорее всего мужчине и ведут в направлении одной из троп, идущих к болоту. Путь использовался совсем недавно, и их успел немного размыть шедший ночью дождь.

Запутанный куст с лоскутом ткани. Один из кустов зацепил край тёмного покрывала — кусочек шерстяной ткани с вышивкой.
Проверка (Внимательность или История, СЛ 12): Ткань принадлежит кому-то из ватаги Градибора.

Болота за городом

Болота начинаются незаметно — сперва почва становится мягче, трава выше, а вода ближе. Дорога постепенно исчезает, уступая место тропинкам, по которым уже никто давно не ходил. Между кочек и прелых деревьев тянутся узкие ручьи и застойные лужи, над которыми вьются рои насекомых. Деревья здесь кривые, с чёрной корой и лохматыми кронами, опутанными мхом. В воздухе стоит запах гнили, прелой травы и болотной жижи. Кажется, будто само болото наблюдает за каждым шагом.

Здесь правит нечто древнее, не признающее власти людей. Путник может кружить по замкнутым тропам, возвращаясь туда, откуда вышел. Птицы замирают при приближении, а вдалеке иногда слышен тихий звон — или шёпот, неразличимый, но отчётливо зовущий.

Механика и особенности:

При исследовании болот, после траты жетона исследования герои проходят ***проверку Выживания***, при результате 16+ они выходят к усадьбе Градибора. В ином случае они попадают в одну из 3-х других локаций:

1к3	Локация
1	Лагерь разбойников
2	Логово Трясовицы
3	Заброшенный склад

Болото делится на четыре ключевые зоны, каждая из которых — самостоятельная мини-локация.

После исследования любой из локаций болота, чтобы продвинуться дальше героям необходимо потратить жетон исследования или вернуться в город.

Лагерь разбойников

Разбойники что когда-то обосновались тут уже давно, помогали старцу-змеелюду в его делах. Они по его наводке и погубили семью Градибора. А для того, чтобы тот не нашёл их следов и отчаялся, старце наложил на это место заклятие, которое скрывает его от чужих глаз. Войти в эту локацию можно только после встречи с Трясинице или если герои ходят с Доброславой, которая почувствует и развеет темную магию.

Так же если герои от раненого разбойника узнают о точном местонахождении этого места, они смогут сюда добраться.

Среди влажной, парящей топи, на сравнительно сухом возвышении, окружённом трясинами и зарослями осоки, ютится заброшенный лагерь. Несколько гнилых кольев, вбитых в землю по периметру, остатки рваного тента, поваленное бревно с выжженной руной в виде пересечённого круга. Зола в кострище уже выстыла, но запах копоти ещё чувствуется. Птичий клёкот и стрекотание болотных кузнечиков будто обходит это место стороной: здесь чувствуется тревожная тишина, неестественно глухая.

В одном из углов валяются пустые мешки, на некоторых — едва читаемые клейма купца из Болоцка. Между досок в деревянной стойке застрял сломанный клинок, его рукоять обмотана верёвкой с княжеским узором.

Помогая старцу со временем, разбойники захотели большего и пошли против него, поэтому он решил от них избавиться послав своих змеелюдов телохранителей.

Элементы для взаимодействия:

Оборванный свиток с записями. Под грубой тканью в ящике спрятан мокрый, но читаемый фрагмент свитка. Почерк торопливый, в строках — наброски маршрутов, имена и странные пометки: «…через третью тропу, к усадьбе Г. — избегать взгляда старика. Трава выгружена. Люди слушают, идут…»

Мешок с дурман-травой. В тени под поваленным тентом — холщовый мешок, пахнущий сладко-горько. Внутри — сушёная болотная трава, перемешанная с кусочками янтаря.
Проверка (Природа или Выживание, СЛ 12) позволит понять, что трава аналог той, что герои уже видели в домах пропавших. И, кажется, сочетание с крошеным янтарём усиливает её действие, подавляя волю и делая жертву внушаемой.

Следы в грязи. по всему лагерю видно множество различных извилистых следов и отметин от тяжелых сапог.
Проверка (Выживания или Внимания, СЛ 12) в случае успеха позволит понять, что на лагерь напали несколько дней назад. Повсюду следы борьбы и небольшие кровавые следы.

Если значение проверки 18+: герои так же понимают, что нападавших было всего двое против восьмерых, судя по следам они были намного лучшее вооружены и подготовлены. Так же ясно что нападавшие точно не были людьми, как будто нижняя часть их тела была змеиной.

Логово Трясинницы

Тропинка резко сворачивает в сторону, будто ведомая чужой волей. Между двух гнилых ив, нависших как пасти, открывается полянка, где земля почему-то твёрже, чем везде вокруг. Посреди неё — скособоченная хижина, покрытая мхом, паутиной и плесенью. Крыша из прутьев сползла набок, дым выходит не из трубы, а прямо из стены. Над дверью — охапка сушёных жаб, подвешенных за задние лапы.

Из окна, как из глаза, выглядывает чьё-то лицо, а когда герои приближаются, дверь приоткрывается без звука, приглашая войти.

На краю мира, где болото начинает дышать влажным паром и мхом, укрыт домик, который существует на грани реальности и сказки. Здесь живёт **Трясинница** — полуфольклорное, полуреальное существо, обитательница топей, древняя, забытая, но всё ещё живая. Она не служит Чуду-Юду, но помнит его, как помнят ветви тяжесть птиц. Её цели не совпадают ни с добром, ни со злом — она играет свою игру, зловещую, насмешливую и временами пугающую.

Трясинница. Костлявая старуха, вся в моховых тряпках, с болотной слизью, стекающей с локтей. Кожа покрыта пятнами, на спине — пучки грибов. Один глаз человеческий, другой блестит как янтарь.

Повадки: говорит в рифму, ворчит, любит сделки, обожает тайны. Презирает культ Чуда-Юда, но и с героями не считает себя равной.

Цель: удовлетворить собственное любопытство и забрать то, что "трудно вернуть" — память, имя, голос, каплю крови.

Возможности взаимодействия:

Диалог и сделка. Трясинница может предложить информацию о том, что происходит вокруг, но не бесплатно.

Трясиннице нужны яркие человеческие эмоции от каждого пришедшего и цену она запросит высокую. Карга предложит варианты, как например может попросить самое счастливое в жизни воспоминание, возможность смеяться или плакать, несколько лет жизни и пр. Но последнее решение за персонажем.

Персонажи могут попытаться обмануть Каргу или каким-то образом еще дать ей желаемое. Идите на встречу игрокам и поощряйте креативность.

После предоставления оплаты, карга заговорит загадками:

Загадочное предостережение о Градиборе:
Клятва в болоте — как тростник на ветру,
Прильнёт к тебе — да шагнёт ко врагу.
Даром возьмёт, но назад не отдаст,
Друг или враг? Он на многое горазд.

Загадочное предостережение о Старце змие

Не верь рукам, что дрожат,
Не верь глазам, что глядят.
Внутри у него — не сердце, а гнездо,
И в каждом слове его — шипящее зло

Загадочное пророчество о грядущем ритуале:
Шевелятся в трясине змеиные путы
Там, где судьбы людей оказались согнуты
Успей встать на пути у черного зла
Но время не ждет, успей до утра

После произнесения загадочных предсказаний, герои, моргнув оказываются на тропе посреди болота и больше не смогут найти домик Трясинницы обычными способами.

Если герои поладят с Трясинницей и завоюют её расположение, она даст им в дорогу:

Мешочек с болотной пылью (одноразовый), насыпанной по кругу, отгоняет малых тварей, подчинённых Чуду-Юду. А также даёт преимущество на спасброски от магии контроля и чар всем, кто находится в кругу. Насыпать лишь возле себя можно реакцией, а по большому радиусу 10 на 10 футов только действием.

Мантия природы

Предупреждение или проклятие. Если герои оскорбят Трясинницу, нападут или откажутся от сделки, она насылает на них одно из:

Лёгкое проклятие: на 24 часа один из героев слышит шёпот из топи (дезориентация, помеха на проверки Выживания в болотах).
Малое вмешательство: в следующий раз, когда игрок попытается солгать — из его рта вылетит пиявка, нанося 1к6 урона.

Заброшенный склад

На окраине болот, где когда-то проходил один из старых торговых путей, возвышается полуразвалившийся деревянный склад на сваях. Его стены рассохлись, а крыша покрыта толстым слоем мха. Нижние балки сгнили, и одна из сторон накренилась, будто здание вот-вот рухнет. Вокруг — вода по колено, треснувшие лодки, брошенные корзины, пустые бочки. Всё говорит о том, что здесь спешно выгружали и покидали. Внутри сквозь щели в стенах проникает мутный свет, от которого пыль и паутина кажутся живыми.

Элементы для взаимодействия:

Ящики с дурман-травой. В углу стоят наспех сбитые ящики, на некоторых сохранились маркировки торгового дома из Болоцка. Внутри — тщательно упакованные связки болотной травы, вперемешку с янтарной крошкой.

Проверка (Природа или Медицина, СЛ 12): определяет, что трава — это тот самый состав, который вызывал притупление воли у пропавших. Янтарь усиливает воздействие, связывая его с магическим влиянием.

Кровавый след и следы волочения. Ведут в очень темную и дальнюю часть склада. Там прислонившись к стене, сидит человек. Судя по его одежде и снаряжению, он был местным разбойником, на нем видно несколько ножевых ран, однако он всё еще жив.

Вылечив его магией или пройдя успешную **проверку Медицины Сл 14,** можно поговорить с ним. Напуганный и уязвимый, разбойник ответит на любые вопросы героев и расскажет все что знает.

Сломанный дереянный лик Марены, прибитый к стене. Внутри одной из перегородок — гвоздями прибитый образок богини Марены. Его кто-то намеренно обернул прядью волос и колючей травой.
Проверка (Магия, СЛ 14): это осквернённая иконка, использованная в ритуале «запутывания пути» — её применили, чтобы запутать духов смерти и скрыть происходящее от воли жриц Марены.

Дополнительные находки:

Разорванный клочок письма: "...если не хочешь, чтобы боль вернулась — иди с ним. Он знает путь."

Крохотный медный колокольчик без язычка: символ молчаливого зова.

Усадьба Градибора

Когда-то величественная, теперь заброшенная и обветшавшая, усадьба Градибора возвышается на сухом выступе земли среди зыбких трясин. Дом из тёмного бруса с заросшей мхом крышей и закрытыми ставнями словно держит дыхание. Здесь нет птиц, нет шорохов, даже ветер обходит дом стороной. Ступив внутрь, герои оказываются в просторном, но пыльном жилище, где всё словно законсервировано — будто жизнь ушла отсюда в одночасье, оставив лишь оболочку.

Если герои проследовали сюда за Градибором то войдя в дом не найдут его следа.

Находясь какое-то время в доме, в дальней его части герои услышат тихий скрип половиц. Это ходит Старец-змий, заваривающий чай и добродушно встречающий героев.

Старец Змислав. Высокий, сутулый старик с тонкими длинными седыми волосами и спутанной бородой до груди. Лицо изборождено морщинами, но глаза по-детски ясные, тёпло-янтарные, будто светятся сквозь полуприкрытые веки. Одежда проста: выгоревший серый плащ, перевязанный поясом из лыка, на плечах поношенный шерстяной плат. В руке суковатый посох с резьбой в виде спиралей. Двигается неспешно, слегка покачиваясь, будто прислушиваясь к земле. От него исходит лёгкий аромат сушёных болотных трав. На шее у него на тонкой веревке висит хрупкий хрустальный кулон в виде певчей птички (диковинка Доброславы с её голосом).
Ложные Характер и цели. Мягкий голос, утешающие слова, неизменная улыбка — так он располагает к себе всех скорбящих. Обещает «унять боль, вернуть покой», раздаёт порошки и отвары. Цель в этом облике — вселить доверие, втянуть людей в зависимость от дурман-травы, подготовить «потерянные души» для ритуала.
Ложное Прошлое. Рассказывает, будто жил отшельником-целителем, познал травы и молитвы, которые «возвращают радость жизни». Легенда крайне расплывчата, а вопросы о прошлом старец деликатно переводит на чужие заботы.

В истинном воплощении Змеелюда. При снятой маске кожа серо-зеленоватая, покрытая тонкой чешуёй. Лицо вытянуто, череп плавно переходит в широкий капюшон-ворот из складчатой кожи, напоминающий кобру. Зрачки щелевидные, золотистые; из уголков рта видны тонкие клыки. Руки вытянуты, гнущиеся неестественно, с перепонками между длинными пальцами. На груди узор из вживлённых янтарных осколков, пульсирующих ядовито-зелёным светом. Вместо посоха костяной жезл, увитый живыми змеями.
Истинные Характер и цели. Хладнокровен, расчетлив и крайне тщеславен. Считает смертных «сырьём» для своего бога-покровителя Чуда-Юда. Цель — превратить голос Доброславы в

чумной «псалом», создать армию безвольных змеелюдов и разнести проклятие по соседним землям. Услаждается чужими страданиями, видя в них топливо для собственных чар.
Истинное Прошлое. Был жрецом древнего культа глубоко в болотах, веками собирал знания о превращении людей в змееподобных слуг. Считал, что сила голоса избранной жрицы способна завершить обряд «Осквернённой песни», насытив болота тьмой и сделать их новым царством Чуда-Юда. Убийство семьи Градибора — часть давнего плана и пророчества: сломить великого воина, превратить его в проводника скорби и предводителя одурманенных.

При встрече с героями будет максимально доброжелателен и постарается напоить их чаем с концентрированной болотной травой, при испитии необходимо пройти **проверку Телосложения СЛ 14**, при провале персонаж сильно расслабляется. Мгновенного негативного эффекта нет, но следующий час испивший будет проходить все проверки против магии школы очарования с помехой. При успехе в проверке никакого эффекта нет, а чай на вкус горький и не вкусный.

Старец будет рассказывать героям что прибыл сюда вместе с обозом из Болоцка и старается помогать местным по мере сил. Градибору же требуется особый уход, и он старается его обеспечить. Загоорив их речами он постарается уверить героев что ничего дурного тут не происходит, а пропажи, по его мнению, это дело рук Маромилы с её рьяным стремлением истребить все нечистое, с которым она хватает даже невиновных. А также таинственной девушки, что обитает в окрестностях города и творит недоброе.

А если убедить героев не получиться, то он под предлогом заварить побольше чаю скроется через потайной люк в подвале и натравит на героев оттуда своих прислуг змеелюдов. А сам постарается как можно быстрее начать ритуал.

Силы противника:

2 змеелюда телохранителя

Планировка 1 этажа:

Гостиная (центральное помещение, из которого расходятся коридоры)

Спальня Градибора и жены (заперта)

Три гостевые спальни (две открыты, одна — заколочена изнутри)

Кухня (в глубине дома, ближе к заднему дворику)

Подсобка/кладовая (рядом с кухней)

Общее описание 1-го этажа:

Сквозь облупленные ставни проникает тусклый свет болотного заката, окрашивая пыльные доски в багряные и серо-зелёные тона. Пол местами вздулся от влаги, а в углах потолка висит сухая паутина. Воздух тяжёлый, с нотами трав, прелых досок и чего-то терпкого, неуловимого.

Гостиная

Центральное помещение с потухшим очагом и пыльными креслами. На стенах трофеи из прежних походов: ржавые мечи, выцветшие щиты, герб княжеской дружины. То тут то там видны наброски карт болот, грубо вбитые в стену гвоздями. На полу вытертый ковёр с изображением солнечного диска.

Карта с выцарапанными метками: некоторые локации помечены знаком, напоминающим змеиную спираль (*Внимательность, СЛ 12*)

Очаг. Порывшись в золе, можно найти полуобгоревшую записку: «…говорил, что здесь станет тише. Не верю.»

Скрытый люк под ковром. Если ковёр осматривать или сдвинуть становится видно, что доски легко отходят от пола и под ними находится старый люк. Этот Люк ведет в **комнату подготовки.**

Спальня Градибора (Заперта)

Дверь добротная, металлические петли слегка проржавели. Внутри героев встречает мрачная тишина. Просторная комната, покрытая пылью. Старая кровать накрыта старым плащом, на подоконнике поблескивает медальон с портретом женщины и ребёнка.

Сундук с детскими вещами, среди них: маленький амулет Живы, сломанный пополам.

Спальня Градибора
Гостиная
Спальня 2
Холл
Спальня 2
Спальня 1
Кухня
Подсобка

Гостевые спальни

Спальня 1:

Опустошена, но на подоконнике **пучок засохшей болотной травы**, перевязанный нитью.

Это традиционный дар для тех, кто вступает в «новую общину» старца.

Спальня 2:

На стене вырезан **знак Живы, перечёркнутый змеиным силуэтом.**

Спальня 3 (заколочена):

Дверь заколочена, но не крепко, доски легко отходят. Внутри окровавленные простыни, царапины на стенах и записи мелом на полу:

«Он приходит ночью… он говорит, что я могу уйти, если приму обет. Я не хочу забывать жену.»

Кухня

Тёмная, устланная пылью комната. Плита теплая. В углу повалленный мешок с сушёными травами, на столе засохшие следы от варева, густого и черноватого.

Чаши с остатками дурмана. Глиняные горшки с горько пахнущими остатками чего-то черного. **Проверка (Природа или Медицина СЛ 12)** Здесь варили дурманящее зелье из болотной травы.

Подсобка

Маленькое помещение с остатками старых вещей: верёвки, гвозди, ящики с янтарём, детская люлька, покрытая плесенью. В полу криво подогнанные доски.

Под одной из них тонкий резной обод с символами, схожими с теми, что герои могли видеть в Очаге распространения болезни. Дернув его, откроется люк в подвал. Ведет в **комнату подготовки.**

Переход в подвал:

Как минимум два пути в подвал:

- Через **люк под ковром** в гостиной.
- Через **подсобку**

Переход в подвал:

Скрипящий люк открывается в узкий тёмный лаз. В лицо ударяет влажный воздух с запахом прелой травы, тины и чего-то сладковато-гнилого. Ступени грубые, каменные, с тонким слоем слизкой плесени. Стены обиты неровным кирпичом, а между ними в щелях шевелятся крошечные змейки. В полутьме слышно тихое капанье и едва различимое шипение.

Подвал усадьбы

Скрипящий люк открывает тёмный лаз, ведущий вниз по узкой винтовой лестнице. Воздух здесь влажный, густой, с привкусом плесени, гари и чего-то сладко-гнилого. Грубые каменные ступени под ногами покрыты слизью, а стены из старого кирпича покрыты змееподобными символами, выцарапанными вручную.

Спустившись, герои попадают в подземный комплекс, в котором чувствуется нечто чуждое — как будто само пространство сопротивляется их присутствию. Здесь зреет зло, и его дыхание уже слышно в тишине.

Общая структура подвала:

1. **Комната подготовки**
2. **Комната Старца-змеелюдла**
3. **Темное святилище**

Комната подготовки

Низкий, почти природный проход, прорубленный через торф и скальные породы. Стены испещрены ритуальными надписями на смеси старославянского и непонятного шипящего языка. Местами из стен торчат обломки костей человеческих и змееподобных, оплетённых корнями болотных растений.

Взаимодействия:

Надписи. На неизвестном языке покрывают все стены, если смотреть на них слишком долго становиться дурно. Успешная проверка Магии или Религии Сл 12 даст понять, что надписи являются частью обряда. Те, кто одурманен и находится тут слишком долго, начинают забывать, зачем пришли.

Следы в иле. Разные: босые, тяжёлые сапоги, следы когтей и огромных змей. Некоторые — совсем свежие.

Слизь на полу. Если потрогать необходимо пройти **Спасбросок Телосложения, СЛ 12**, в случае провала лёгкий туман в голове и помехи на атаки следующую минуту.

Комната Старца
Комната Подготовки
Темное Святилище

Комната старца-змеелюда

Низкая комната, стены которой завешаны пучками сушёных трав, амулетами из костей и янтаря. В центре низкий стол с чайным набором, но чай в глиняных чашах тягучий, почти чёрный.

На полу — узор из соли, болотного песка и змеиной кожи, формирующий символ в виде спирали.

Если герои пробрались сюда до старца, то:

На столе стоит резная шкатулка, из щелей которой доносится едва уловимое пение. Там спрятан кулон с голосом Доброславы. Для взлома требуется **проверка Ловкости Рук Сл 16**, в случае провала сундук открывается, однако, срабатывает магическое оповещение и скоро сюда прибудут старец и его прихвостни.

Если герои пробрались сюда после старца, то:

Из соседней комнаты что ведет дальше в подземелье слышен нарастающий гул и песнопения на темном змеином наречии, кажется, там прямо сейчас проводят какой-то ритуал.

На столе лежит пустая и открытая резная шкатулка.

Осквернённое святилище

Прибыв сюда до старца: герои обнаружат одурманенных жителей в ужасном состоянии. Однако тех, как будто все будет устраивать. Градибор, если до этого не присоединился к героям, будет сидеть среди них что-то нечленораздельно бубня под нос.

У героев будет немного времени прежде, чем через темные щели в стенах в это помещение не прибудут змеелюды и сам старец в своем облике змия. Завяжется битва и старец начнёт ритуал.

Прибыв после старца:

*Огромный зал, выдолбленный в торфяной породе, освещён десятками масляных ламп, чьё пламя то и дело искажает тени танцующих людей превращая так что те становятся змееподобными. По периметру стоят шесть **(возможно больше)** одурманенных жителей, качающихся в такт негромкому пению старца. В центре — каменный постамент, на котором лежит открытая янтарная чаша, источающая дым.*

Если до этого герои не объединились с Градибором то он будет стоять рядом со старцем с пустыми глазами, держа в руках клинок. Старец-змеелюд уже наполовину скинул человеческий облик: из-под кожи проступают чешуйки, а глаза сияют золотым светом.

Глава 3: Кульминация

После проникновения в подвал и обнаружения себя перед присутствующими, герои попадают в точку невозврата. Действие ритуала уже идёт, змеелюд готовится превратить одурманенных жителей в послушных слуг Чуда-Юда, используя голос Доброславы как центральную часть обряда.

Для завершения ритуала потребуется время равное 6-ти раундам боя, однако:

- **Если у старца не будет диковинки** с голосом Доброславы или её отберут в процессе, то ритуал продлится **на 3 раунда дольше**.

- **Если будет опрокинута ритуальная чаша**, то ритуал продлится еще **на 1 раунд дольше**. Однако при опрокидывании чаша выпустит вокруг себя облако ядовитого смога. Все в радиусе 15 футов должны пройти **Спасбросок Телосложения Сл 14**, в случае провала получая 2к8 урона ядом или половину в случае успеха. Облако при этом остаётся на месте если не будет развеяно.

Действия НИП:
Градибор. Если пришёл с героями, увидит правду и станет сражаться на их стороне.

Если герои нашли его тут, то будучи одурманенным он будет стараться ценой жизни защитить старца. Вывести его из дурмана можно, воззвав к его чувствам к погибшей семье или долгу, пройдя успешную **проверку Убеждения Сл 16**, можно повторять эту проверку, каждый раз её сложность будет снижаться на 2. Доброслава может действием развеять с Градибора злые чары.

Градибор увидев, что Доброслава в опасности встанет на ее защиту. Если он одурманен, то при этом придет в себя

Доброслава. Может быть призвана если отобрать диковинку у старца и действием сломать её. Старец будет держать её на вытянутой руке и произносить заклинание для свершения обряда. Чтобы отобрать нужно пройти успешную **проверку Силы или Ловкости Сл 15**, в случае провала старец наносит одну атаку по тому, кто пытался отобрать диковинку.

Доброслава, если она будет в усадьбе, сможет защитить Градибора от атак Маромилы.

Маромила. Прибудет через 2 раунда боя после того, как герои активируют призывающий её артефакт. Увидев обстановку, она будет без жалости и угрызений совести уничтожать всех, кто опутан черной ворожбой. Юудь то местные жители или Градибор.

Переубедить Маромилу пойти по более мирному пути можно, пройдя **проверку Убеждения Сл 16.** Проверку можно пройти с преимуществом если вам помогают Доброслава или Градибор.

Местные жители. Под действием дурмана и заклятия, будут защищать старца до последнего вздоха. Заклятие может снять Доброслава если обретет голос. Возможно, нейтрализовывать их нанося не летальный урон.

Финальный бой и силы противника:

Старец-Змеелюд в своем истинном обличии, владеет **посохом гадюки**

3 змеелюда телохранителя -

Пропавшие жители 6 человек (количество может увеличиваться в зависимости от того, как долго герои проводили расследование). Если необходимо будут защищать старца-змеелюда своими телами, осложняя действия героев. -

Действия логова:

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

- Из дыр в стенах, старец, шипящими звуками призывает себе на помощь 2-х гигантских ядовитых змей.

- Произнеся длинное шипящее слово старец заставляет пол и сами стены ходить ходуном. Все существа кроме змеелюдов должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 12** или будут сбиты с ног.

Легендарные действия Старца:

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

- Если Старца атакуют, а в 5 футах от него находятся одурманенные жители или змеелюды, то Старец уворачивается от направленной атаки по цели, подставляя под неё одурманенного жителя или змеелюда.

- Старец растворяется во вспышке зеленого дыма оставляя на своём месте себя ядовитую змею. А сам телепортируется в любое незанятое пространство в 30 футах.

Глава 4: Последствия

Если героям удалось остановить ритуал – город и окрестности будут свободны от влияния Старца и его темной ворожбы. Князь выплатит полагающуюся героям награду и в благодарность отправит с героями и их торговым караваном отряд в сопровождение до следующего поселения. Спасённые жители хоть и подверглись воздействию ритуала, под чутким наблюдением Марены снова придут в себя.

Градибор и Доброслава сблизившиеся за время этого происшествия отправятся с небольшим отрядом в сторону владений Чуда-Юда для борьбы с темными силами.

Маромила еще какое-то время проведя в городе вернется в свой родной храм и станет тщательно изучать происшествие, выгадывая, где еще могут появиться прислужники зла. Она с согласия героев будет поддерживать с ними связь.

Если героям не удалось остановить ритуал – обращенные жители сбегут в болота и долгое время будут доставлять неприятности местным жителям, собирая вокруг себя новых последователей. Старец если выживет спустя недолгое время вернется к своему черному делу и будет таить обиду на героев за то, что пытались ему помешать.

Темные чары окутают эти земли и на то, чтобы их развеять уйдёт не мало времени и сил, а в процессе будет утеряно немало человеческих жизней.

Князь будет недоволен результатом, однако оценит усилия героев по предотвращению ритуала и выплатит половину обещанного.

Местные жители еще долгое время проведут в страхе новых исчезновений и будут с опаской поглядывать на болота.

Так или иначе – Грень расторгуется в Тихолесье и вместе с героями отправиться дальше в путешествие. Если кто-то из подручных Старца смог сбежать, то герои могут обрести скрытого попутчика, который в будущем может принести немало бед.

Приложения

Готовые персонажи:

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Солдат	Наемник	3	
ПРЕДЫСТОРИЯ	КЛАСС	УРОВЕНЬ	
Человек	Чемпион		
ВИД	ПОДКЛАСС	ОПЫТ	

КЛАСС ЗАЩИТЫ 16 (ЩИТ ◇)

ХИТЫ		КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
	ВРЕМЕННЫЕ 25	3 / 3 ТЕКУЩИЕ	◇◇◇ УСПЕХИ
ТЕКУЩИЕ	МАКСИМУМ	d10 КОСТЬ	◇◇◇ ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2

СИЛА +3 (16 ЗНАЧЕНИЕ) МОДИФИКАТОР
- ◉ **+5 Спасбросок**
- ◉ +5 Атлетика

ЛОВКОСТЬ +3 (16 ЗНАЧЕНИЕ) МОДИФИКАТОР
- ○ **+3 Спасбросок**
- ◉ +5 Акробатика
- ○ +3 Ловкость рук
- ○ +3 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2 (14 ЗНАЧЕНИЕ) МОДИФИКАТОР
- ◉ **+4 Спасбросок**

ИСТОЩЕНИЕ ☐☐☐☐☐☐

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ ☐

ИНТЕЛЛЕКТ −1 (9 ЗНАЧЕНИЕ) МОДИФИКАТОР
- ○ **-1 Спасбросок**
- ○ -1 Анализ
- ○ -1 История
- ○ -1 Магия
- ○ -1 Природа
- ○ -1 Религия

МУДРОСТЬ +2 (14 ЗНАЧЕНИЕ) МОДИФИКАТОР
- ○ **+2 Спасбросок**
- ◉ +4 Восприятие
- ○ +2 Выживание
- ○ +2 Медицина
- ○ +2 Проницательность
- ○ +2 Уход за животными

ХАРИЗМА +0 (11 ЗНАЧЕНИЕ) МОДИФИКАТОР
- ○ **+0 Спасбросок**
- ○ +0 Выступление
- ◉ +2 Запугивание
- ○ +0 Обман
- ○ +0 Убеждение

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ◈ Лёгкие ◈ Средние ◈ Тяжёлые ◈ Щит
ОРУЖИЕ ◈ Простое ◈ Воинское ◇ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Общий и эльфийский языки
Набор игральных костей

ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ	П. ВОСПРИЯТИЕ	СОСТОЯНИЯ
+3	30	14	

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Двуручный меч	5	2d6+3	
Дротик (2 шт)	5	1к4+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
Использовав 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.
Использовав 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, трутницу, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

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 Лисьей - 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.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Отшельник	Жрец	3
ПРЕДЫСТОРИЯ	КЛАСС	УРОВЕНЬ
Человек	Домен жизни	
ВИД	ПОДКЛАСС	ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ 18 (щит)

ХИТЫ		КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
ТЕКУЩИЕ	ВРЕМЕННЫЕ 26	ТЕКУЩИЕ 3 / 3	УСПЕХИ
	МАКСИМУМ	КОСТЬ d8	ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2

ИНИЦИАТИВА −1

СКОРОСТЬ 25

П. ВОСПРИЯТИЕ 13

СОСТОЯНИЯ

СИЛА
+2 (модификатор) / 14 (значение)

- ◯ **+2 Спасбросок**
- ◯ +2 Атлетика

ЛОВКОСТЬ
−1 (модификатор) / 8 (значение)

- ◯ **-1 Спасбросок**
- ◯ -1 Акробатика
- ◯ -1 Ловкость рук
- ◯ -1 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+3 (модификатор) / 16 (значение)

- ◯ **+3 Спасбросок**

ИСТОЩЕНИЕ
☐☐☐☐☐☐

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ
☐

ИНТЕЛЛЕКТ
+2 (модификатор) / 14 (значение)

- ◯ **+2 Спасбросок**
- ◯ +2 Анализ
- ◉ +4 История
- ◯ +2 Магия
- ◯ +2 Природа
- ◉ +4 Религия

МУДРОСТЬ
+3 (модификатор) / 16 (значение)

- ◉ **+5 Спасбросок**
- ◯ +3 Восприятие
- ◯ +3 Выживание
- ◉ +5 Медицина
- ◉ +5 Проницательность
- ◯ +3 Уход за животными

ХАРИЗМА
+0 (модификатор) / 10 (значение)

- ◉ **+2 Спасбросок**
- ◯ +0 Выступление
- ◯ +0 Запугивание
- ◯ +0 Обман
- ◯ +0 Убеждение

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

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

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

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

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

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

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

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

Сл спасброска 13
3 ячейки заклинаний

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

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

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

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

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ
Инструменты пивовара

СНАРЯЖЕНИЕ

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

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Отшельник — ПРЕДЫСТОРИЯ
Волхв Велеса — КЛАСС
Человек — ВИД
Круг Земли — ПОДКЛАСС

3 — УРОВЕНЬ
ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 14 — ЩИТ

ХИТЫ: ТЕКУЩИЕ; ВРЕМЕННЫЕ: 23; МАКСИМУМ
КОСТИ ХИТОВ: 3 / 3 — ТЕКУЩИЕ; d8 — КОСТЬ
СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ: УСПЕХИ; ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2

ИНИЦИАТИВА +2

СКОРОСТЬ 30

П. ВОСПРИЯТИЕ 13

СОСТОЯНИЯ

СИЛА
+0 (МОДИФИКАТОР) 11 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ +0 Спасбросок
- ○ +0 Атлетика

ЛОВКОСТЬ
+2 (МОДИФИКАТОР) 14 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ +2 Спасбросок
- ○ +2 Акробатика
- ○ +2 Ловкость рук
- ○ +2 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2 (МОДИФИКАТОР) 14 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ +2 Спасбросок

ИСТОЩЕНИЕ ☐☐☐☐☐☐

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ ☐

ИНТЕЛЛЕКТ
+3 (МОДИФИКАТОР) 16 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ◉ +5 Спасбросок
- ○ +3 Анализ
- ○ +3 История
- ○ +3 Магия
- ◉ +5 Природа
- ◉ +5 Религия

МУДРОСТЬ
+3 (МОДИФИКАТОР) 16 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ◉ +5 Спасбросок
- ○ +3 Восприятие
- ○ +3 Выживание
- ◉ +5 Медицина
- ○ +3 Проницательность
- ◉ +5 Уход за животными

ХАРИЗМА
−1 (МОДИФИКАТОР) 9 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ -1 Спасбросок
- ○ -1 Выступление
- ○ -1 Запугивание
- ○ -1 Обман
- ○ -1 Убеждение

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 использования после короткого или продолжительного отдыха.
Список зверей

ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ
Единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний.

Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6-го уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4-го уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2-го уровня или две ячейки 1-го уровня.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

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

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Набор травника

СНАРЯЖЕНИЕ

Контейнер для свитков, битком набитый вашими молитвами и изысканиями, тёплое одеяло, комплект обычной одежды, **набор травника**, 15 зм

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ	КЛАСС	УРОВЕНЬ
Народный герой	Бойник	3
ВИД	**ПОДКЛАСС**	**ОПЫТ**
Человек	-	

КЛАСС ЗАЩИТЫ 14 (ЩИТ ◇)

ХИТЫ		КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
ТЕКУЩИЕ	ВРЕМЕННЫЕ	ТЕКУЩИЕ / МАКСИМУМ	
	35	3 / 3	УСПЕХИ ◇◇◇
МАКСИМУМ		КОСТЬ: d12	ПРОВАЛЫ ◇◇◇

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2

СИЛА +4 (значение 18)
- ◉ **+6 Спасбросок**
- ◉ +6 Атлетика

ЛОВКОСТЬ +1 (значение 13)
- ○ **+1 Спасбросок**
- ○ +1 Акробатика
- ○ +1 Ловкость рук
- ○ +1 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +3 (значение 16)
- ◉ **+5 Спасбросок**

ИСТОЩЕНИЕ ☐☐☐☐☐☐

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ ☐

ИНТЕЛЛЕКТ −1 (значение 8)
- ○ **-1 Спасбросок**
- ○ -1 Анализ
- ○ -1 История
- ○ -1 Магия
- ◉ +1 Природа
- ○ -1 Религия

МУДРОСТЬ +1 (значение 12)
- ○ **+1 Спасбросок**
- ◉ +3 Восприятие
- ◉ +3 Выживание
- ○ +1 Медицина
- ○ +1 Проницательность
- ◉ +3 Уход за животными

ХАРИЗМА +0 (значение 10)
- ○ **+0 Спасбросок**
- ○ +0 Выступление
- ◉ +2 Запугивание
- ○ +0 Обман
- ○ +0 Убеждение

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ◆ Лёгкие ◆ Средние ◇ Тяжёлые ◆ Щит

ОРУЖИЕ ◆ Простое ◆ Воинское ◇ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

ИНИЦИАТИВА	СКОРОСТЬ	П. ВОСПРИЯТИЕ	СОСТОЯНИЯ
+1	30	13	

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Секира	6	d12+3	
Метательный топорик	3	1к6+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.

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

ЯРОСТЬ (2 в день) В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости и получить преимущества:
- проверки и спасброски Силы с преимуществом
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус +2 к урону
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

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

БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА Вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать 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

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

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Послушник	Дружинник	4
ПРЕДЫСТОРИЯ	КЛАСС	УРОВЕНЬ
Человек	-	1
ВИД	ПОДКЛАСС	ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ	ХИТЫ		КОСТИ ХИТОВ	СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ
18	ТЕКУЩИЕ	ВРЕМЕННЫЕ	4 / 4	УСПЕХИ
ЩИТ ◆		36	ТЕКУЩИЕ / d10	
		МАКСИМУМ	КОСТЬ	ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2

СИЛА
+3 (МОДИФИКАТОР) 16 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ **+3 Спасбросок**
- ◉ +5 Атлетика

ЛОВКОСТЬ
+0 (МОДИФИКАТОР) 11 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ **+0 Спасбросок**
- ○ +0 Акробатика
- ○ +0 Ловкость рук
- ○ +0 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2 (МОДИФИКАТОР) 14 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ **+2 Спасбросок**

ИСТОЩЕНИЕ ☐☐☐☐☐☐

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ ☐

ИНТЕЛЛЕКТ
−1 (МОДИФИКАТОР) 9 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ○ **-1 Спасбросок**
- ○ -1 Анализ
- ○ -1 История
- ○ -1 Магия
- ○ -1 Природа
- ◉ +1 Религия

МУДРОСТЬ
+2 (МОДИФИКАТОР) 14 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ◉ **+4 Спасбросок**
- ○ +2 Восприятие
- ○ +2 Выживание
- ◉ +4 Медицина
- ◉ +4 Проницательность
- ○ +2 Уход за животными

ХАРИЗМА
+3 (МОДИФИКАТОР) 16 (ЗНАЧЕНИЕ)
- ◉ **+5 Спасбросок**
- ○ +3 Выступление
- ○ +3 Запугивание
- ○ +3 Обман
- ○ +3 Убеждение

ИНИЦИАТИВА +0

СКОРОСТЬ 30

П. ВОСПРИЯТИЕ 12

СОСТОЯНИЯ

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Боевой молот	5	1к8+2	Держа двумя руками урон 1к10+3
Метательное копье (5 штук)	5	1к6+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 цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен **2к8** за ячейку 1-го уровня и ещё **1к8** за каждый уровень ячейки выше первого до максимума в **5к8**. Если цель — Нежить или Исчадие, урон увеличивается на **1к8** с максимумом **6к8**.

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

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

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

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

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

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

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

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

СНАРЯЖЕНИЕ

Боевой молот и щит

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

80 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ПРЕДЫСТОРИЯ	КЛАСС	УРОВЕНЬ
Чужеземец	Охотник	3
ВИД	**ПОДКЛАСС**	**ОПЫТ**
Человек	-	

КЛАСС ЗАЩИТЫ 15 (ЩИТ)

ХИТЫ

ТЕКУЩИЕ	ВРЕМЕННЫЕ	МАКСИМУМ
		21

КОСТИ ХИТОВ

ТЕКУЩИЕ	КОСТЬ
3 / 3	d10

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ ◇◇◇

ПРОВАЛЫ ◇◇◇

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ +2

ИНИЦИАТИВА +4

СКОРОСТЬ 30

П. ВОСПРИЯТИЕ 16

СОСТОЯНИЯ

СИЛА

+1 (13 ЗНАЧЕНИЕ) — МОДИФИКАТОР

- ◉ **+3 Спасбросок**
- ◉ +3 Атлетика

ЛОВКОСТЬ

+4 (18 ЗНАЧЕНИЕ) — МОДИФИКАТОР

- ◉ **+6 Спасбросок**
- ○ +4 Акробатика
- ○ +4 Ловкость рук
- ○ +4 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+0 (10 ЗНАЧЕНИЕ) — МОДИФИКАТОР

- ○ **+0 Спасбросок**

ИСТОЩЕНИЕ

☐☐☐☐☐☐

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

☐

ИНТЕЛЛЕКТ

+1 (12 ЗНАЧЕНИЕ) — МОДИФИКАТОР

- ○ **+1 Спасбросок**
- ◉ +3 Анализ
- ○ +1 История
- ○ +1 Магия
- ◉ +3 Природа
- ○ +1 Религия

МУДРОСТЬ

+2 (15 ЗНАЧЕНИЕ) — МОДИФИКАТОР

- ○ **+2 Спасбросок**
- ◈ +6 Восприятие
- ◉ +4 Выживание
- ○ +2 Медицина
- ○ +2 Проницательность
- ◉ +4 Уход за животными

ХАРИЗМА

−1 (8 ЗНАЧЕНИЕ) — МОДИФИКАТОР

- ○ **-1 Спасбросок**
- ○ -1 Выступление
- ○ -1 Запугивание
- ○ -1 Обман
- ○ -1 Убеждение

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Длинный лук	8	1d8+3	Дальность 150/600
Рапира	6	1d8+3	

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

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

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

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

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

Сл спасброска от заклинаний - 13
2 ячейки 1-го уровня

Известные заклинания:
Опутывающий удар [Ensnaring strike]
Град шипов [Hail of thorns]
разговор с животными [speak with animals]

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

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ◈ Лёгкие ◈ Средние ◇ Тяжёлые ◈ Щит

ОРУЖИЕ ◈ Простое ◈ Воинское ◇ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

СНАРЯЖЕНИЕ

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

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

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

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

Статблоки монстров и существ

Змеелюд-старец

Средний монстр (колдун)
Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 115

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4, Хар +6

Навыки Обман +6, Скрытность +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11

Бонус мастерства 3

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению Старца.
Сопротивление магии. Змеелюд-старец имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Змеелюд-старец совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Призрачные клыки. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (3к8 + 3) урона психической энергией.

Ужасный Сон (1/день). Змеелюд-старец выбирает целями до 5 существ, которых может видеть не далее, чем в 60 футах от себя. Каждая цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения со Сл 13 или попадает в магический сон и теряет сознание на 5 минут. Спящая цель просыпается, если получит урон или кто–то использует *Действие*, чтобы потрясти или дать пощечину и разбудить ее. Этот магический сон не действует на существ с иммунитетом от очарования.

Использование заклинаний (только в форме чудища). Змеелюд-старец накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 13):

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* *(только на змей)*, *сообщение [message]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *фокусы [prestidigitation]*

3/день: *внушение [suggestion]*

2/день каждое: *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*

Бонусные действия

Перевертыш. Змеелюд-старец может превратиться в *Среднего* размера змею или обратно в свою истинную форму. Ее характеристики одинаковы в обеих формах. Любое снаряжение, которое она носит или несет, не превращается. Если она умирает, то остается в своей текущей форме.

Змеелюд-телохранитель

Средний гуманоид

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	11 (+0)	4 (−3)

Спасброски Сил +4, Лов +4, Мдр +2
Навыки Внимательность +2
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Бонус мастерства 2

Сопротивление магии. Страж выводка имеет преимущество на спасброски против очарования и магия не может его парализовать.

Безрассудство. В начале своего хода страж выводка может получить преимущество на все броски на попадание *рукопашными атаками оружием* во время этого хода, но атаки на попадание по нему получают преимущество до начала его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Страж выводка делает три атаки: одну Укусом и две Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Разбойник

Средний гуманоид

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Бонус мастерства 2

Тактика стаи. Разбойник совершает с преимуществом броски атаки, по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник.

Действия

Мультиатака. Разбойник совершает две Рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжёлый лук. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Очарованный житель

Средний гуманоид

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Бонус мастерства 2

Тёмная преданность. Житель совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

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

Трясинница

Средний гуманоид

Класс доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 88
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)

Спасброски Тел +3, Мдр +6
Навыки Магия +5, Обман +6, История +5, Внимательность +6
Иммунитет к состояниям очарование
Чувства истинное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16
Бонус мастерства 2

Легендарное сопротивление (2/день). Если Трясинница проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.
Отслеживание нитей (1/день). Трясинница может наложить заклинание знание легенд [legend lore], без использования материальных компонентов и используя Мудрость как базовую характеристику.

Действия

Мультиатака. Трясинница совершает две атаки Ножницам. Она может заменить одну из атак на Использование заклинаний.

Ножницы. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) урона силовым полем. Если целью является существо, оно с помехой совершает броски атаки до конца следующего хода карги.

Использование заклинаний. Держа в руках серый посох, Трясинница накладывает одно из следующих заклинаний, без затрат материальных компонентов используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 14):

Неограниченно: *благословение [bless]*, *указание [guidance]*, *безмолвный образ [silent image]*;
1/день каждое: *порча [bane]*, *проклятие [bestow curse]*, *предсказание [divination]*, *наблюдение [scrying] (действием).*

Легендарные Действия

Трясинница судьбы может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Трясинница судьбы восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Предначертанная прогулка. Трясинница волшебным образом телепортируется вместе с любым снаряжением, которое она несёт или носит с собой, в незанятое пространство, которое она может видеть в пределах 30 футов.

Запутывание нитей. Трясинница волшебным образом обматывает существо, которое может видеть в пределах 60 фт., призрачными серебряными нитями. Существо должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе его скорость уменьшается до 0 до конца его следующего хода.

Проклятие судьбы (стоит 2 действия). Трясинница магическим образом проклинает существо, которое она может видеть в пределах 60 футов. Существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 14, и существо с преимуществом совершает данный бросок, если оно наносило урон карге в течение последней минуты. При провале существо с помехой совершает проверки характеристик, броски атаки и спасброски до тех пор, пока не закончится действие проклятия. Один раз в ход, когда проклятое существо проваливает один из этих бросков к20, оно получает 7 (2к6) урона силовым полем. Проклятие заканчивается спустя 1 минуту, когда существо в трёх, в общей сложности, проверках характеристик, бросках атаки или спасбросках в любой комбинации или когда Трясинница использует это действие снова.

Градибор

Средний гуманоид

Класс доспеха 16

Хиты 48 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Бонус мастерства 2

Храбрый. Градибор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Градибор совершает две Рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты Градибор может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 фт., совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно.

Этот эффект оканчивается, если Градибор становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Градибор добавляет +2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого Градибор должен видеть атакующего и должен использовать *рукопашное оружие*.

Маромила

Средний гуманоид

Класс доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 42 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Бонус мастерства 2

Использование заклинаний. Маромила является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Она знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение[chill touch]*, *волшебная рука [mage hand]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *фокусы [prestidigitation]*, *луч холода [ray of frost]*

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *ледяной кинжал [ice knife]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *щит [shield]*

2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur]*, *удержание личности [hold person]*

3 уровень (2 ячейки): *метель [sleet storm]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Доброслава

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение / medium 1 клетка

Источник: ММ

Класс доспеха 13 (кольчужная рубаха)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Религия +5, Убеждение +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки два любых языка

Уровень опасности 2 (450 опыта)

Бонус мастерства 2

Божественная слава. Доброслава может *бонусным действием* потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода.

Если Доброслава потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Доброслава является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light]*, *священное пламя [sacred flame]*, *чудотворство [thaumaturgy]*

1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds]*, *направленный снаряд [guiding bolt]*, *убежище [sanctuary]*

2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon]*, *малое восстановление [lesser restoration]*

3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи [spirit guardians]*, *рассеивание магии [dispel magic]*

Действия

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона.

Благодарю за прочтение!

Часть артов в приключении, были созданы с помощью Midjourney.
Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактуры изображений использовался Adobe Photoshop.

Если хотите поддержать автора:

Бусти и **Ютюб**

© 2024 год, Титов Михаил.

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